

Belregards



Cinzas de um Mundo Derrotado

Belregard

-Cinzas de um Mundo Derrotado-

Créditos

Idealização - Jefferson Neves e Rafael Araújo.

Arte – Berto Souza, Alexandre Rabelo e Fernando Alves.
The Forge Studios. Além de obras do Domínio Público.

Arte da Capa – Idylls of the King, Gustave Doré

Revisão – Anderson S Souza

Sistema Seis Faces – Felipe Silva Campos



Advertência
Isso é apenas um jogo.
Não existem monstros.
Continue acreditando na mentira.
Afasto-se caso não entenda o recado.



Índice

INTRODUÇÃO.....	04
CAPÍTULO I.....	06
CAPÍTULO II.....	08
CAPÍTULO III.....	11
CAPÍTULO IV.....	20
APÊNDICE.....	27



Introdução

*"Come on you outlaws, come on with me,
To the greenwoods of Belregard, when men can live free.
Trees, wild animals and the cool of the shade,
Far from de court, where the laws are made"*
- The Outlaw's Song

Belregard é um RPG, um jogo onde os jogadores interpretam personagens e vivenciam histórias de horror em um cenário medieval cru e brutal, à imagem do que foi a idade média europeia após a queda do império romano. É um lugar escuro, envolto por uma era de trevas e ignorância, onde a única salvação da humanidade parece residir na fé, no Tribunal do Supremo Ofício – homens santos que interpretam as misteriosas parábolas do Criador, o Deus Pai.

Neste livro você encontrará todas as informações que precisa para começar a jogar Belregard RPG. Apresentaremos o ambiente deste mundo sombrio, povos, culturas, lugares malditos e refúgios sagrados. Como todo jogo, Belregard RPG também possui regras, que são simples e de fácil aprendizagem, servindo para simular a abordagem verossímil deste cenário. O que você vai precisar, além do livro, é de alguns dados simples de seis faces e um grupo de amigos com coragem o bastante para olhar nos olhos da Escuridão e não titubear.

No decorrer desta introdução iremos lhe apresentar os principais elementos de Belregard RPG. Sua atmosfera, proposta e ferramentas utilizadas para cumprir o papel pretendido.

Entendendo Belregard

Este cenário se difere um pouco dos mais tradicionais em sua abordagem. Em Belregard não existem raças não humanas ou mesmo um atmosfera mágica exacerbada. Belregard contou com uma pesquisa histórica para ter seus meandros determinados. Alguns livros de autores consagrados ajudaram a dar coesão à sociedade e ao meio de vida deste povo. Nomes como Marc Bloch, Jacques Le Goff, Michel Pastoureau, entre outros, emprestaram suas teorias e ideias para que fosse possível explicar sobre estas pessoas e seus comportamentos da melhor maneira. Apesar disso, é preciso advertir que Belregard NÃO É A EUROPA. Por mais que existam evidentes semelhanças, muitos detalhes, costumes e comportamentos foram misturados, ignorados ou inventados para que este fosse, de

fato, um cenário de fantasia medieval e não uma recriação falha de nossa Europa medieval.

As influências literárias de Belregard podem parecer óbvias, mas valem ser citadas para referências de outros que queiram se inspirar e pegar um pouco do clima deste cenário. Por se tratar de algo um pouco mais denso, pesado e maduro, penso que romances históricos são um ótimo pedido para mostrar certas abordagens ao cenário medieval precário. Bernard Cornwell certamente lhe emprestaria ótimas ideias. Literatura de fantasia também nos alimentaria muito bem a mente, desde o clássico dos clássicos Tolkien até o mais recente, e aparente sucessor, George R. R. Martin. Leonel Caldela, com seu "chafurdar na escatologia e sadismo" nos ajuda a colocar um pouco mais de acidez neste caldeirão. Não podemos nos esquecer de Robert E. Howard e, até mesmo, H. P. Lovecraft.

Conceitos de Jogo

Magia: Ela não existe da forma como muitos podem imaginar. Não existem conjuradores capazes de controlar forças primordiais e criar incríveis efeitos destrutivos. A única magia, manipulada por homens, uma vez conhecida em Belregard vinha da adoração ao Único e mesmo esta desapareceu. Apesar disso, ela ainda existe. Belregard é um mundo de magia inata, uma magia que existe na própria terra, colocada pelo Criador no início dos tempos para que a natureza tomasse ordem e tivesse sentido. Muitos fiéis não querem admitir, mas os cultos primordiais, aqueles que servem à Horda, possuem ritos sangrentos, nefandos e maquiavélicos. Com ou sem o consentimento, esta bruxaria é real e seu poder foi sentido ao longo da história, por mais que o Tribunal negue isso.

Verdade: Ela não existe. Belregard foi escrito com um conjunto de relatos tendenciosos, que não refletem uma resposta definitiva à maior parte das perguntas possivelmente apresentadas. A verdade pode variar com inúmeros pontos de vista diferentes e isso deve ser lembrado por aqueles que desejam criar suas histórias aqui. Não existe apenas um caminho para determinado fim. Isso fica claro,

ainda, na fé que os homens seguem neste jogo. Existem interpretações oficiais para aquilo que o Único deixou de ensinamento para os homens, mas nada impede que cada um tenha sua própria verdade particular.

Maniqueísmo: Ele não existe. Este ponto é muito importante, os homens de Belregard não possuem uma única face. Eles não são pretos ou brancos, mas sim cinzentos. Não existem heróis definitivos ou mesmo vilões irrecuperáveis, e se existem, são a mais pura exceção do mundo. A lealdade é uma moeda muito importante nestas terras onde cada um tem seus próprios interesses ao envolver-se em problemas alheios. Não se deixem enganar e não se deixem limitar. Quer que teu igslavo seja festivo e bem humorado como um dalano? Que assim seja. Homens são homens, para o bem ou para o mal. Mesmo os Arautos, que deveriam ser porta vozes do Único, são pessoas errantes e dignas de pena como qualquer outro indigente de Belregard.

Ótica: O mundo é diferente a depender de quem o olha. Os arautos enxergam a Sombra e a Mentira em qualquer lugar. Um nobre enxerga o ouro e poder. Um cavaleiro enxerga perigos e dever. Deste modo a narrativa será totalmente diferenciada a depender dos conceitos escolhidos em jogo. Seu personagem teve contato com pagãos ou presenciou um rito de bruxaria? Ótimo. Costumamos dizer que o mundo se divide entre a espada, fé e ouro. Esses caminhos se cruzam, mas não se mesclam com facilidade. Este fator parece simples, mas fará toda a diferença em seu jogo.

Variedade: Ela existe! Belregard não pretende ser um cenário de único lado. A intenção aqui é proporcionar o mais variado tipo de ambientação para uma campanha. É preciso entender que o cenário carrega o perfil cru, brutal e maduro da idade média; um local que inspira fascínio e terror, com castelos imponentes e encantadoras damas desdentadas. O horror é um elemento importante na narrativa de Belregard, seja no simples combate singular em um torneiro de cavaleiros, ou na busca por pistas de Selvagens habitantes dos ermos. O desconhecido é a maior arma do narrador aqui, podendo usá-lo para causar todo o tipo de pressão psicológica e física aos envolvidos em suas narrativas. Teste-se, arisque-se, inove-se. Saia da sua zona de conforto e veja o quão bom isso pode ser. Caso não lhe agrade, você tem a vida inteira de jogo para escolher outra coisa.

Não fiquemos presos a conceitos pré-determinados de guerreiros e sacerdotes, os personagens de Belregard são pessoas, simplesmente pessoas. Se você se sente minimizado ao ser rotulado pela sua profissão, pense da mesma

forma para seu personagem. Use de conceitos e abordagens amplas, faça de seu personagem algo vivo.

Belregard não é um RPG lento, arrastado. Pretendemos manter atualizações no site, independente de futuros lançamentos. Para aqueles que desejam ficar ligados nas atualizações, basta nos seguir nestes endereços abaixo. Todas as críticas e sugestões são bem vindas, seja para a ambientação ou para o sistema de regras.

Site – www.belregardrpg.com

Facebook - <http://www.facebook.com/belregard.rpg.1>

Grupo - [facebook.com/groups/belregardrpg](https://www.facebook.com/groups/belregardrpg)

O que Você Encontrará?

O que você tem em mãos é um aperitivo do que está por vir. Não é por isso que deve ser devorado depressa e muito menos que não irá saciar teu apetite por um bom tempo. Nossa ideia de construir este material foi a de dar um pontapé inicial e oficial, em “tinta e papel”, para Belregard RPG. Com este livro você será capaz de dar vida a inúmeras sagas dentro desta ambientação sombria e opressiva. Além disso, Belregard RPG conta com um bom suporte online.

A divisão do material está feita da seguinte forma:

Capítulo I – A Roda da Fortuna: Aqui apresentamos um resumo prático dos acontecimentos que levaram o mundo de Belregard a sua atual ruína sombria.

Capítulo II – Povos de Belregard: Conheça as principais etnias de Belregard, com seus traços e características marcantes.

Capítulo III – Territórios: Entenda a condição das castelânias depois da ruína do império de Virka.

Capítulo IV – Da Lei e da Fé: Compreenda como funciona a estrutura do Tribunal do Supremo Ofício, além de entender melhor o papel da Sombra e dos Arautos.

Apêndice – Jogando em Belregard: O Sistema Seis Faces: próprio de Belregard RPG, explicado de forma clara e direta, além de dicas e sementes de histórias.

Capítulo I - A Roda da Fortuna



Falar sobre a condição atual de Belregard não é fácil. Séculos atrás, um homem uniu as castelánias do mundo civilizado sob seu punho firme e liderou-os para retomar o berço da humanidade, corrompido pela Sombra. O que não sabiam é que a Sombra, o Eterno Inimigo, a Antítese do Criador, não habitava uma alcova terrena, mas se escondia por trás do coração de todo mortal. Sendo assim, mesmo que motivados por um senso de justiça divino, aqueles homens e mulheres estavam cegos e entregaram-se a dualidade em seu âmago durante a empreitada. Todos ali foram monstros e heróis. Durante três séculos, o Império de Virka uniu os povos e as terras de Belregard.

Há cerca de cinquenta anos este império ruiu, vítima de sua própria corrupção interna. O poder que um dia foi central voltou a ser local. Barões, condes, duques e toda sorte de nobres tentaram se tornar reis de suas terras. Poucos lugares se mantiveram firmes. Alguns ainda passam por turbulências, movimentos comunais, revoltas de vassalos e suseranos. Aqueles que podem, mantêm suas terras, procuram aliados e prestam juramentos valorosos. Mais do que nunca, a palavra de um homem é o seu maior bem e a honra pessoal tem um peso muito maior do que moedas em muitos lugares.

O comércio, que uma vez cortava todo o território do mundo civilizado, com caravanas vindas do extremo norte, dos campos de caçadores de vogos até o sul da fronteira, dentro do território de Belghor, onde abundam os tubér-

culos, já não existe mais. As estradas foram abandonadas e apenas os loucos abandonam a segurança das terras do senhor para se aventurarem em caravanas mal protegidas. Os desesperados, ou sem escolha, tentam ganhar a vida como bandidos, ocupando as velhas fortalezas imperiais e proclamando-se senhores de uma terra de ninguém.

Apesar de tudo, o Tribunal do Supremo Ofício ainda se apresenta como uma instituição, com base na castelania de Birman, que pretende dar coesão aos anseios e temores humanos. Dividindo sua doutrina em três principais linhas filosóficas, os padres, prelados, bispos e oradores espalham-se por Belregard. A despeito das condições precárias das viagens neste mundo, tomado pela idade das trevas, a ordem eclesiástica faz o possível para manter uma boa comunicação entre seus membros. Em regiões isoladas, esta se mostra uma tarefa digna de heróis.

Hoje, a forma mais comum de comércio é o escambo. Poucos locais se mantiveram ativos com relação a estas atividades. Dalanor, Varning, Parlouma, a parte central de Belregard ainda pode-se considerar simpática as moedas – estas que podem facilmente ser falsificadas e por isso a cunhagem dos tempos do Império é extremamente valorizada, por ser de confiança. Os preços padronizados de alimentos, hospedagem e bens costumam ser cotados em peças de cobre. A prata é um luxo e o ouro reservado apenas aos reis em suas próprias trocas com outros lordes.

Da história antiga, anterior a Era da Conquista, sabe-se muito pouco. O que o povo humilde conhece chegou aos seus ouvidos através das ladainhas e exemplos de sacerdotes. Eles sabem sobre a Era da Vergonha, quando o Criador decidiu dar a luz divina aos Homens para que estes limpassem o mundo das primeiras crianças do Pai, os Selvagens. Eles sabem sobre nomes como Morovan, o Velho, primeiro profeta do Criador, e mesmo Vlakin III, o rei de Virka que firmou o Império. Alec, Lazlo e Leoric também são figuras populares, do saber comum e mundano, os três Puros, escolhidos pelo próprio Pai para caminharem ao seu lado quando Ele desceu ao mundo dos homens para lhes guiar.

O conhecimento específico fica reservado ao clero e aos

poucos intelectuais do mundo. Detalhes sobre reis, reinos e acontecimentos podem ser encontrados em antigos tomos e mesmo o saber proibido, apócrifo dos estudos das ordens monásticas, costuma ser preservado por certos grupos e pessoas. Os cultos à Sombra Viva tem se tornado cada vez mais comuns e por mais que os otimistas chamem esta de “Era da Luz”, é difícil acreditar em qualquer destino brando quando preces e súplicas não são atendidas, quando se olha para o céu em busca de um conforto capaz de alentar o mais feroz dos corações e nada se encontra. Riram e queimaram o louco Rastramus quando ele cantou sua profecia durante a posse de Vlakin VIII, o último imperador, mas tem sido difícil negar a verdade naquela loucura. Uma verdade que incomoda, que fragiliza e trás um sentimento de desespero... Deus está morto!



Capítulo II - Povos de Belregard

Belregard é um mundo dominado pelo homem, mas mesmo estes se dividem em grupos étnicos distintos que, apesar de compartilharem uma mesma matriz, diferenciam-se uns dos outros por uma série de costumes, comportamentos e até mesmo traços físicos. Houve, por muitos anos, um esforço para que estes grupos agissem unidos e coerentes uns com os outros, mas a ganância de uns e a arrogância de outros tornou essa convivência impossível; o esforço de nada valera. Hoje, depois de um longo tempo de quase perfeita união, os homens voltaram a se focar em raízes e tradições, ignorando quase que completamente a unidade da raça. Belregard é uma terra dividida e cada território é protegido com fervor. A seguir, veremos um pouco sobre cada uma destas etnias, seus costumes e visões de mundo.

Vale lembrar que nunca se pode generalizar ou tomar com regra única e exclusiva o comportamento dos homens. Tudo o que será explicado aqui é apenas uma orientação. Nenhum jogador deve sentir-se limitado a interpretar o seu personagem seguindo uma receita. Esta não é nossa intenção.



Belghos: Bradando serem os escolhidos do Criador, os belghos tomaram para si o dever de unir a humanidade sob punho firme. Para alguns, comportam-se como verdadeiros ditadores, senhores do destino dos homens, para

outros são como irmãos mais velhos, apenas preocupados com o direcionamento dos mais jovens. Uma coisa é fato, os belghos encarnam tudo aquilo que o ser humano pode ser, seja para o bem ou para o mal. Seu ímpeto e sua sede por conquista já fizeram o mundo tremer mais de uma vez. O último grande feito destes senhores dos homens foi a construção do Império de Virka que, tragicamente, ruiu há alguns anos.

Normalmente este grupo ocupa cargos de respeito na sociedade. São senhores de terras, fidalgos e nobres, mas com a recente imersão do mundo numa nova era de trevas, os cargos mais ocupados pelos belghos concentram-se no âmbito eclesiástico. Isso não significa que não existam camponeses entre os mesmos. Apesar de estarem espalhados pelo mundo, ocupando praticamente toda terra civilizada de Belregard, os belghos encontram-se na parte central do continente e hoje se espalham um pouco mais pelo leste, na direção de Belghor.

Seu idioma, o belgho, sustenta ainda a imponência de outrora. Apesar de não ser uma língua falada em todos os cantos do mundo, ainda é a mais usada dentro da corte e dos tribunais eclesiásticos. Se antes já era a língua das castas mais altas, hoje se tornou privilégio de um seleto grupo de instruídos. Existem belghos, principalmente os mais pobres, que nem mesmo conhecem a língua de seu povo, aprendendo desde cedo o parlo, a língua do comércio.

Os belghos apresentam uma grande variação de traços físicos, mas costumam ter estatura alta, indo de 1,70m até 1,80m para os homens e 1,60m a 1,70m para as mulheres. Têm a pele levemente bronzeada, indo do branco ao moreno, como uma característica marcante de sua longa história de batalhas, conflitos e trabalhos em louvor ao Criador. Os cabelos variam do castanho claro ao negro e os olhos seguem um padrão de tonalidade escura. Como a etnia dominante de Belregard, não é incomum que ocorram uniões entre belghos e membros de outras etnias, dessa maneira gerando descendentes com os mais variados traços.

Dalanos: Os dalanos são um povo apaixonado. Tudo em suas vidas é levado de forma extrema e dedicada. Para aqueles que observam de longe, estes homens e mulheres podem parecer demasiadamente frívolos e libertinos, mas da mesma forma que se entregam a suas conquistas, os dalanos tem uma íntima relação com as florestas pacatas que cercam seus domínios. Um velho ditado diz que

“todo dalano nasce à sombra de sua própria árvore” e carrega, com isso, o prazer em tudo que há de simples. Uma pessoa nunca suporta problemas demais, basta olhar para o lado positivo das coisas e tudo, eventualmente, dará certo. Um pensamento que pode irritar os mais enérgicos e pessimistas.

Durante a ocupação de Virka, onde Dalanor foi dominada pelo império, muitos habitantes agradeceram a intervenção de tal poder. O reino passava por um período conturbado, em que a guerra estava prestes a estourar com os bárbaros do norte na qual pouco poderia ser feito. Com a ocupação pacífica de Virka, os próprios dalanos engrossaram as fileiras do exército para ajudar na conquista do norte. Tal atitude foi vista com certa suspeita pelos seus antigos aliados, mas houve pouco tempo para retaliações. Não demorou, porém, para que a repressão daquele novo império recaísse sobre a rica tradição dalana dos trovadores. Canções satíricas foram uma das maiores armas destes homens e mulheres para minar o poder interno de Virka e só pegaram em armas quando vitória pareceu garantida.

Sendo donos desta tradição artística, os dalanos prezam por seu idioma nativo, que é popularmente conhecido como a língua do amor. É uma língua muito respeitada dentro de todas as cortes, geralmente usada pelos mais instruídos em qualquer apresentação, por parecer pomposa e elegante, numa tentativa de impressionar os ouvintes.

Os dalanos têm uma estatura mediana, alcançando uma média de 1,70m de altura para os homens e 1,65m para as mulheres. Possuem a pele clara, muitas vezes tomada por sardas, e não faltam relatos de quão macia pode ser, seja a da donzela cortesã ou do cavaleiro galante. Os cabelos e os olhos costumam seguir um padrão claro, mas existe um fato curioso quanto ao tratamento dado às pessoas de cabelos avermelhados. Ruivos são vistos como perigosos, dados a ataques de loucura e com certa afinidade à sortilégios e feitiços suspeitos.

Parlos: Quando saíram de Belghor, o primeiro contato que os belghos tiveram com outro grupo humano fora com os parlos. Estes antigos senhores das planícies do sul dominavam sua terra sob os cascos de seus poderosos cavalos. Sendo os primeiros a domesticarem o animal, os parlos tinham uma antiga tradição guerreira e poderosa, marcada por rituais tribais e vínculos sanguíneos entre cavaleiros e suas montarias. Sabiamente, os belghos trataram de convertê-los e boa parte deste ímpeto e orgulho selvagem se perdeu nas areias do tempo. Hoje, estes nem mesmo se lembram desta antiga herança. Bom... A maioria deles.

Desde que o império caiu, os parlos têm buscado seu próprio passado. Ainda representam os maiores comercian-



tes de Belregard, donos das poucas rotas a permanecerem abertas nesse mundo sombrio que se revela na nova era, mas a influência dos belghos, direta e ditatorial, diminuiu muito desde então. Os Cavaleiros Pardos, a mais antiga ordem de cavalaria, tem feito o possível para se manter unida e coesa, trazendo de volta o orgulho de seu povo.

Por terem sido os maiores comerciantes, os parlos disseminaram sua língua onde nem mesmo o belgho foi capaz de alcançar. Ainda hoje esta é a língua mais falada entre as classes mais baixas e devido à nova onda de eufemismo, a própria corte de Parlouma o adotou como sua língua oficial. Também se espalham pelo mundo de maneira quase tão vasta quanto os Belghos, mas se concentram em sua terra natal, na parte sudeste do continente conhecido.

Os parlos constituem um povo baixo, para o padrão belgho, de ombros largos e membros fortes. Costumam ter a pele bronzeada, podendo variar de um castanho claro à oliva e seus cabelos seguem os mesmos padrões, com um ou outro risco rubro, castanho claro, em algumas mechas. Estes riscos, as ‘Fagulhas’, são apontadas como sinal de boa ventura. No passado, quando a vida de um parlo estava relacionada intimamente com o trato de seus cavalos, era comum encontrar homens com a coloração do cabelo semelhante à de garanhões avermelhados e hoje este sinal é sempre associado à boa sorte, saúde e sucesso para o rebento que o porta.

Independente destas marcas rubras, os parlos mantêm os cabelos curtos, para os homens, e também apreciam bigodes longos e tratados, muitas vezes ornamentados com pequenos anéis.

Vihs e Igslavos: Estes dois grupos formavam um só no passado. Os bárbaros da planície de Ig ocupavam boa parte do norte de Belregard. Senhores dos lobos e donos de uma fortíssima tradição guerreira, viram-se divididos sob a influência dos belghos. Um grupo se manteve fiel às raízes bárbaras, resistindo por muitos anos à influência da própria igreja dentro de seus domínios, os vihs. E o outro, dos igslavos, acabou se convertendo de forma mais rápida, encantados com o poderio militar dos homens civilizados. Apesar dos Cavaleiros Pardos serem a mais antiga ordem de cavalaria, coube aos Cavaleiros Alvos de Rastov elevar a excelência desta classe de soldados. Ainda hoje carregam uma forte tradição, mas boa parte deles se viu convertida em Cavaleiros Sacros, a ordem específica do Tribunal do Supremo Ofício.

No passado, quando eram um único povo, dividiam-se em inúmeras tribos diferentes e, mesmo compartilhando uma mesma matriz étnica, estes grupos ainda existem. Marcadamente do lado vih, onde algumas tradições se mantêm e os clãs respeitam uns aos outros, adotando a unidade de Viha como algo maior que estas pequenas diferenças. É comum que estas divisões sejam relacionadas a alguma grande figura do passado, algum herói dos povos do norte, de modo que alguns clamem uma ancestralidade com os mesmos.

Durante o domínio do império, para acalmar os vihs, Virka anexou o território de Igslav ao deles, formando assim

a Grande Viha, numa tentativa de trazer uma nova unidade ao povo dividido. E este foi um de seus maiores erros. Agora aliados aos barões do norte, seus antigos opositores, os vihs, realmente recuperaram os irmãos perdidos e assim fizeram pipocar as primeiras revoltas no império. Por estarem distantes do centro nervoso da política, não foi difícil conseguir as primeiras vitórias que enfraqueceram Virka. Hoje, os barões recuperaram as terras do sul e assim apenas Rastov se ergue em quase toda a porção leste. Viha voltou a ser uma terra reclusa de homens ferozes e com pouco interesse nos problemas dos outros.

Os vihs e igslavos são um pouco mais altos que os belghos. Possuem uma compleição física robusta e forte na maioria dos casos. A coloração das mechas vai de claras ao loiro escuro e, até mesmo, a um tom levemente prateado. Os vihs têm por costume manter os cabelos longos, tanto homens quanto mulheres. Alguns fazem longas tranças nas mechas à frente do rosto para assim fazer uma volta com a mesma por trás da cabeça, mantendo o cabelo preso. Os olhos seguem padrões azuis, esverdeados e também com alguma coloração cinzenta. Mulheres que nascem com olhos de cor cinza são apontadas como bruxas em potencial.

Já os igslavos costumam ter cabelos de tonalidades escuras e os olhos seguem o mesmo padrão, talvez pela miscigenação com os belghos. A cor castanha e negra predomina neste caso. O uso da barba é comum entre os adultos, que as mantêm rasteiras e bem aparadas, normalmente na forma de cavanhaque. Para aqueles que usam de fios compridos, há sempre tranças, pois o contrário – soltos – é sinal de indisciplina. As mulheres costumam manter penteados elaborados em coques ou tranças ornamentadas.



Capítulo III – Territórios

Recentemente o mundo de Belregard passou por uma grande transformação. Com a queda do império de Virka, o poder central de um estado forte se desfez e os senhores de terras passaram a ganhar uma importância muito maior. Falar de reinos diante do atual mapa político é um pouco complicado, já que boa parte das terras, apesar de ainda serem reconhecidas dentro de um território, está mais por si mesma do que por uma unidade nacional. A seguir veremos como tem se comportado este grupo de domínios e entender um pouco da condição atual da política. É mais certo dizer que Belregard encontra-se dividida entre castelânias, e não reinos. Na verdade, o próprio mundo encanou uma grande mudança em sua paisagem nos últimos cem anos. Com o fortalecimento do poder local, senhores de terras têm feito o possível para fortificar suas moradas, o que demanda grande quantidade de matéria-prima, especialmente pedras e madeira. Uma corrida pela proteção e fortalecimento do poder local.

Virka

No passado, o estandarte da torre tremulava orgulhoso sobre todo o continente. Virka foi o centro do mundo e havia recuperado seu lugar de direito na Era da Conquista, mas acabou por decair. Hoje, Virka nem mais é representada como a terra de algum senhor. A imensa capital jaz em ruínas e somente os desesperados fazem daquela cidade sua morada. As fazendas que circundavam todo o centro populoso encontram-se a mercê de bandidos e boa parte das famílias tomou a sábia decisão de abandoná-las. Existe pouco interesse em retomar as terras de Virka e junto com a porção norte da região, formam hoje uma terra de ninguém.

A região de Virka consiste em longas pradarias usadas no passado para o plantio. Conta com um clima agradável na maior parte do ano, mas de invernos rigorosos, onde a neve pode cobrir o solo em alguns centímetros. A parte norte deste domínio abandonado é tomada por florestas e à medida que se aproxima da costa, o terreno se torna mais elevado e acidentado até terminar em imensos precipícios que vão direto para o mar. Nesta área, onde a floresta voltou a crescer depois do desmatamento durante a caçada aos Belinaren, as antigas ruínas dos abbutus ainda se erguem silenciosas.

Na direção leste e oeste, montanhas cercam Virka como um cinturão natural, outro grande motivo para sua escolha como centro do poder. A estrada do ouro, que sai da região para seguir a abertura sul entre as montanhas, ainda se encontra pavimentada de pedras, mas com arbustos

e mato saindo de suas reentrâncias, tornando-a difícil de seguir em certos trechos. Dali segue seu rumo para terras mais prósperas, dividindo-se em três para ligar os pontos mais afastados de Belregard. Ao leste, faz fronteira com Latza e Vlakis, ao oeste com Rastov e ao sul com Varning. Nenhum senhor demonstrou grande interesse em tomar Virka para si, o que pode ser visto como uma grande tolice, mas certas lendas e boatos têm circulado sobre bandos independentes de servos fixando moradia nas antigas fazendas.

Grupos independentes podem achar a antiga capital uma região interessante de se visitar. Acredita-se que tudo que um dia foi valioso em Virka fora levado ao longo do abandono da cidade, mas algo pode ter sido deixado para trás. A antiga coroa do império, a Máscara de Ferro forjada pelos Vlakin, pode ainda existir nos salões silenciosos da corte. Relíquias religiosas dos tempos dos puros podem ainda estar escondidas no Virkarium, a antiga sede da fé no Criador. Um local de grande estrutura poderia ser seguro para grupos de bandidos, como já foi mencionado, mas também para aqueles que deliberadamente se voltaram para a Sombra e agora ocupam adegas e galerias abandonadas, cultuando o profano.

Vlakis

Diferente de boa parte das castelânias de Belregard, Vlakis é muito recente dentro do mapa político. Foi um reino formado com a queda do império, assim como Latza, e tenta valer-se da glória passada para manter-se firme. Vlakis recebeu este nome como uma forma de honrar e manter acesa a chama deixada pelos Vlakin, no desejo de unir toda a humanidade sob uma única bandeira. No seio de Vlakis existem membros de todas as etnias humanas, homens e mulheres que realmente viram o lado positivo na dominância imperial. Para eles, o mundo deveria ter continuado sob o punho firme da dinastia Vlakin e no que depender deles, este cenário voltará a ser o panorama político e social de toda Belregard.

Um fato interessante, e surpreendente, é que em Vlakis, devido à “traição” da igreja nos momentos em que o povo se descontentou com o império, o Tribunal tem um poder nulo. Existem igrejas em que a fé no Único é levada a sério, mas a instituição do Tribunal não exerce qualquer influência dentro do território. Vlakis possui sua própria cede religiosa, que carrega o nome daquela usada pelo império, o Virkarium. O modelo religioso é praticamente o mesmo usado pelo Tribunal, mas este corpo religioso é absolutamente a favor do controle total de Belregard sob o punho

de ferro de Vlakis.

Quando o império ruiu, inúmeros senhores de terras completamente fiéis aos ideais dos Vlakin viram-se alvos de turbas revoltosas e assim a união resultante destes mesmos líderes criou o Conselho dos Reis. O conselho, uma imensa estrutura de pedra aos modelos de Virka, ergue-se imponente na interseção dos rios que cercam Vlakis. Lá, antigos líderes do império e novos aspirantes e apaixonados pelo ideal reúnem-se para decidir estratégias e táticas para uma possível reconquista do continente. O conselho é liderado pelo rei de Vlakis, Hagen, o Gordo, e reúne também homens de fora. O transporte e as viagens estão seriamente comprometidos neste período negro no qual vive Belregard e, dessa forma, a participação de “estrangeiros” tem sido muito limitada. Motivo pelo qual um dos planos de Hagen é o de superar, ou se equiparar, a Varning no que diz respeito ao comércio, reacendendo o mercado em todo o continente.

Uma das primeiras medidas imaginadas por Hagen e seu Conselho, de recuperar o controle de Belregard, é agir pela diplomacia em um primeiro momento. Eles têm conseguido se aproximar de Braden e Latza, já que são duas castelhanias praticamente entregues à ruína. Belghor também surge como uma opção, mas parece distante demais para fazer alguma diferença em um apoio militar ou político. Sua maior opositora é, certamente, Birman, o coração do Tribunal do Supremo Ofício. Parlouma figura como um aliado em potencial, mas o orgulho parlo tem atrapalhado os planos de unidade em Hagen. O rei é sábio e tem noção de que não poderá agir como os Vlakin, ele precisará ter uma maleabilidade muito maior em suas negociações.

Varning

Varning surgiu durante a Era do Sangue, quando os burgueses da ainda imponente Virka passaram a enriquecer com o comércio e com a guerra. Sendo censurados pela



própria igreja e acusados de cometer o pecado da ganância através da usura, muitos destes mesmos nobres migraram para o sul de Virka. Lá, junto inclusive de um dos Puros, um dos homens iluminados pelo próprio Criador, estes comerciantes iniciaram uma nova forma de governo. Com o caos ocupando a capital, proclamar uma independência não foi difícil e assim nascia o reinado de Varning.

Concentrada em um porto comercial, Varning foi uma das cidades, se não castelánias, que mais progrediu ao longo dos anos. Tendo fechado inúmeros contratos comerciais com praticamente todas as terras civilizadas de Belregard, a cidade conseguiu consolidar o seu poder e sua influência em todos os cantos. Quando o império se ergueu, Varning sabiamente recuou, oferecendo um apoio tímido na esperança de ser poupada, mas os agentes de Virka, sabendo do grande conhecimento dos comerciantes sobre as rotas, caminhos e perigos do mundo, tomaram Varning num dos primeiros atos de consolidação do poder imperial.

No período em que as revoltas começaram a estourar em toda Belregard, foi papel de Varning encontrar os velhos mapas e registros para que se pudesse minar o poder do império por dentro. Apesar da vitória, os longos anos de controle cobraram seu preço no enfraquecimento do domínio de Varning e nas rotas de comércio. Muito fora alterado e abandonado, hoje poucos dos caminhos ligam os grandes centros à cidade portuária. A grande influência do Tribunal ainda torna difícil uma liberdade como que se tinha no passado e as chances de Varning parecem estar melhores no mar. A nova aliança com Dalaran tem dado bons frutos, já que são as duas castelánias mais bem estruturadas e esta é a melhor chance que Belregard tem de ver-se unida novamente.

Um conselho de ricos mercadores governa Varning, sendo que a identidade destes homens é mantida em segredo, mas certos juízes apresentam uma face pública para a população, cuidando de boa parte dos assuntos mundanos que permeiam o reino. Um velho estigma de Varning tem voltado para assombrar os antigos salões e corredores. Nos tempos da Era da Conquista, Varning era constantemente acusada de atividades profanas. Diziam que atrás de suas muralhas toda a sorte de libação, libertinagem e pecado eram permitidas. Isso nunca foi uma verdade, não uma verdade completa.

O fato é que muitos cultos profanos proliferaram em Varning exatamente por esta liberdade a mais que os governantes da cidade sempre deram para a população. Todos ainda se lembram do “Uivo Celeste”, um grupo de cultos que se vestia com cabeças de lobo e praticava a imundice da Sombra nos mais profundos salões da cidade.

Parlouma

Parlouma se estende como uma imensa planície lisa ao longo da parte sudeste de Belregard. Antiga terra de bravos cavaleiros, faz muito tempo que os parlos nativos perderam o contato e mesmo o orgulho por suas raízes guerreiras. Por terem sido o primeiro povo a serem convertidos pelos belghos, na fé do Criador, os parlos foram “amansados” cedo demais e a miscigenação entre as etnias deu cabo de fazê-los esquecer de suas raízes. Ao longo dos anos, espalhando-se pelo mundo ao correr dos passos de seus “irmãos mais velhos”, não demorou que se tornassem os maiores mercadores de Belregard. Na realidade, boa parte da população de Varning é formada por estes homens e toda caravana conta com pelo menos um destes simpáticos representantes.

Durante o período que antecedeu a Era do Sangue, a região de Parlouma era usada como um imenso campo de caça para os reis de Virka. Lá praticavam equitação e também era de onde vinham os melhores vinhos conhecidos – os parlos que se mantiveram em Parlouma dedicaram-se a vinicultura. Com a atitude de Virka, em doar certas terras, um oportunista conseguiu fazer de Parlouma seu reino particular. A situação só mudou por conta de uma passagem entre as montanhas de Belghor. Desta passagem, alguns homens de coração negro, aqueles habitantes corrompidos pela sombra, estavam começando a passar pelo caminho estreito a fim de espalhar o caos entre as pradarias de Parlouma. Este ataque foi um dos fatos que motivou o rei de Virka, na época, em iniciar o chamado às armas para que os povos de Belregard recuperassem Belghor.

Durante a ocupação imperial, Parlouma não passou de um grande campo de treinamento para as ordens de cavaleiros sacros durante todo o período. Para aqueles poucos que se lembravam das tradições da cavalaria de seu próprio povo foi difícil ver o Campo Trovejante ser manchado e castigado pelos cascos de cavaleiros que visavam apenas servir ao império que lhes oprimia. No momento em que a chance da liberdade surgiu, alguns parlos foram contra toda a fama de passivos espectadores e pegaram em armas para restaurar sua supremacia local. Arturo, o Alto, surgiu como líder dos parlos e, montado em seu corcel negro, correu os campos de Parlouma convocando a todos para a guerra.

Da queda do império em diante, muita da tradição de Parlouma tem voltado à tona. Os cavaleiros Pardos, a mais antiga das ordens, tem feito o possível para recuperar seus valores perdidos e ofuscados ao longo do tempo. Os parlos vêm investindo em uma campanha de militarização de

sua castelania, por mais que a desunião marque o terreno político na região, alguns barões e duques têm buscado a força. O já velho Arturo não exerce mais a mesma influência em seu território e a ausência de um herdeiro legítimo para o trono preocupa muitos nobres e inclusive a família real. No caso da morte do rei, a filha do mesmo irá assumir. Isso não seria um problema, se a mão de Artemisa não estivesse prometida a um jovem príncipe de Vlakis.

Latza

Conta uma lenda antiga que antes da vinda do Criador ao mundo dos homens, alguns sacerdotes eram capazes de realizar pequenos rituais e feitiços. Eles conseguiam curar doenças e até mesmo reviver os mortos. Poucos dias antes de sua vinda, a ligação espiritual que estes homens tinham com o Pai caiu por terra e seus dons foram perdidos. Muitos enlouqueceram, como o lendário Mikhail e o infame Baricos. Baricos, o Sereno, foi um homem que enlouqueceu diante da perda do contato com o Criador. Sentindo-se abandonado, mandou que o povo construísse uma estátua de ouro de um ser que lhe falou através de um sonho. Tratava-se de uma aberração com corpo de leão, cabeça de homem e asas de morcego - uma verdadeira manticora. Prestando homenagens ao ídolo profano, Baricos e seus adoradores nem puderam responder a forte represália da mão armada dos religiosos. Dizem que a figura de ouro ficou por muito tempo escondida, já que não viram maneira de destruí-la.

A castelania de Latza é recente, tendo surgido com o fim do império. A região era usada como um imenso campo logístico para os Vlakin. Era aqui que eles mantinham boa parte de seu contingente e também era onde existia a maior prisão de Belregard. O campo dos condenados é hoje parte do palácio real de Latza e suas instalações ainda guardam os gritos, lamentos e murmúrios de almas desgarradas que lá sofreram e definharam. Outro ponto de grande relevância dentro do terreno de Latza é o Coliseu de Baricos. Na época do império o local não tinha esse nome, mas serviu de modelo para uma série de estruturas do mesmo feitio, onde prisioneiros digladiavam-se até a morte para o divertimento do público alienado.

Sendo uma região não muito chamativa, Latza acabou ficando relativamente esquecida quando o império ruuiu, já que boa parte de seu contingente militar estava marchando pelo continente a fim de conter algumas rebeliões. Os camponeses que ali viviam se mantiveram discretos, tentando seguir com suas vidas humildes e assistiram, com certa satisfação, a posse de um antigo soldado. Em verdade, Vittus nunca foi um soldado. Ele assistiu de perto tudo o que ocorreu no grande centro prisional de Belregard e acompanhou por muito tempo todas as formas de puni-

ção sofridas pelos criminosos e traidores. Considera-se um amplo conhecedor de todas as maneiras possíveis para se ferir o corpo de um homem e é por isso que hoje se dedica a uma forma diferente de castigo, o psicológico, o espiritual.

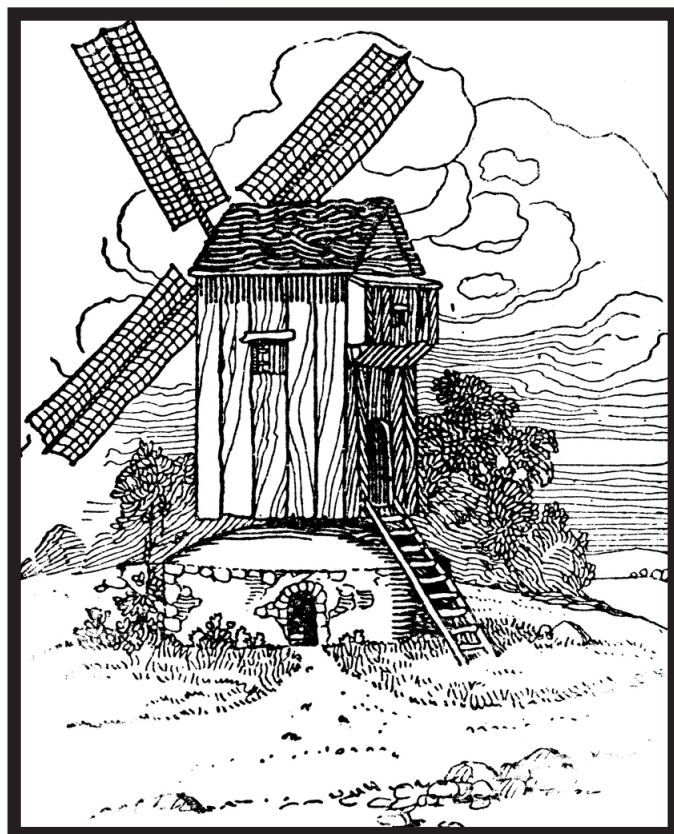
Foi ele quem renomeou o Coliseu, alegando ter encontrado a velha estátua de ouro no subsolo da estrutura. Segundo Vittus relatou a um sacerdote enviado de Birman, a estátua falou a ele e ensinou segredos antigos. Quando o dito homem santo tentou punir Vittus, acusando-o de heresia, o que retornou aos seus superiores em Birman foi apenas uma cabeça decepada e apodrecida em uma caixa de madeira. Desta forma, Vittus, o Louco, assumiu e conquistou seu devido lugar como rei de Latza. Mesmo que insano e já abatido pela idade, o monarca não é ruim com aqueles sob seu cuidado, mas sabe-se que ele age de maneira particularmente cruel com qualquer um que traia sua confiança e os picos de paranoia estão cada vez mais comuns.

O Brandevir

As castelânias de Birman e Braden passam por uma situação diferente. Enquanto Birman é uma terra marcada por uma religião, berço e centro do Tribunal do Supremo Ofício, Braden é uma terra arruinada e está prestes a ser anexada. Adiantando-se aos conflitos de outras castelânias, como Parlouma e Vlakis, Birman já convoca antigas noções de fidelidade para anexar o território, a começar pelo próprio brasão, que invoca o antigo dever de proteção à muralha sob os auspícios do Criador. Dessa forma, ambas são apresentadas aqui.

Birman

Birman é a sede do Tribunal do Supremo Ofício. Originalmente parte de um reino maior, separou-se devido a diferenças de pensamento entre o rei e o clero. Lazarus foi o primeiro rei sacerdote de Birman e, como tal, lançou os alicerces para um governo firme e baseado unicamente no louvor ao Criador. Diante do desejo dos Vlakin em recuperar a antiga terra corrompida de Belghor, Birman demonstrou total apoio, acreditando ser completamente válida a reconquista do antigo berço dos homens. A campanha da conquista foi apoiada e as fileiras de soldados enviados para Braden contou com um acréscimo valioso dos Cavaleiros Sacros, aqueles soldados treinados pelo Tribunal e saídos das maiores ordens de Belregard. Quando a conquista se consolidou e os Vlakin iniciaram o processo imperial, Birman manteve-se ao seu lado, sendo o braço que fomentou toda a mítica e cuidou da mentalidade do povo para que todos pudessem ser capazes de enxergar a glória de um império unificado dos homens.



Durante o período Imperial, Birman manteve-se com toda sua glória. Sendo uma das maiores aliadas dos Vlakin, a castelania superou sua antiga irmã, e rival, Braden. Sendo ela mesma culpada pela dependência criada, já que não havia mais o inimigo em Belghor. Como a tradição dos Karn foi mantida pelos imperadores, onde todo monarca deveria ser acompanhado por um sacerdote de alto posto para lhe aconselhar e substituir em certos momentos, o controle de toda Belregard foi assegurado, não só pela força, mas também pela fé de todo homem mortal. Os sacerdotes de Birman alegaram, na época que precedeu a queda, que o império estava sendo desvirtuado de seus nobres motivos. Estavam se entregando ao marasmo e sendo conquistados pelo poder, abusando do povo e cometendo atos heréticos. Para alguns esta foi uma mera estratégia para se colocarem ao lado do povo quando a ideia de que tudo mudaria foi percebida. Fato é que o afastamento do Tribunal do Supremo Ofício das atividades de Virka serviu como alerta de que era mesmo hora de abandonar o poder. Talvez tenha sido esse o sinal que muitos esperavam receber para agir. A rebelião contra o império nunca foi oficialmente organizada, o que se assistiu foi uma série de revoltas estourando aqui e ali a ponto do império ruir por dentro. Se houve algo maior arquitetado pelos sacerdotes de Birman, só se pode especular.

Hoje, Birman ainda é o cerne da fé em Belregard, mas a atual situação do mundo, sem rotas seguras de comércio e viagem, o contato entre os sacerdotes de outras terras tem se tornado muito difícil. Por vezes Birman emprega seus Cavaleiros Sacros nestas missões de busca de informa-

ções, tentando manter o controle das muitas abadias e capelas espalhadas pelo continente. Sua relação com Braden voltou a ficar complicada diante da atual ruína que cerca o reino irmão. Pouco a pouco Birman parece estender a mão para ajudar Braden, mas na intenção de novamente unificar as terras e talvez equiparar-se ao florescente poderio de Vlakin. Latza também é um potencial aliado, bastando tirar o louco do poder, mas as condições geográficas tornam este esforço complicado, já que um largo e caudaloso rio separa os reinos, além de um imenso pântano.

Braden

No passado, Braden era um imenso reino unido a Birman, mas devido a desentendimentos entre a nobreza e o clero, houve a divisão. Foi formado sob o punho justo e firme de um dos Puros. Leoric foi um dos homens mais corajosos que o mundo já conheceu e sua bravura inspirou legiões de tantos outros para abandonarem seus lares e ficarem ao seu lado junto da muralha do Brandevir para defender a civilização das dantescas invasões vindas da negra Belghor. Naqueles tempos, o reino ao sul, localizado no antigo berço da humanidade, havia sido declaradamente corrompido pela Sombra Viva e assim tentava atingir Belregard. Enviava com frequência homens e maquinários terríveis para derrubar a muralha.

No período da conquista, antes da consolidação do império, Braden mostrou-se completamente favorável à Marcha dos Vlakin e aceitou, com isso, a ajuda de bom agrado. No período da luta, os Leões de Braden rugiram nos campos de Belghor e fizeram valer a vontade do criador, livrando aquela terra do julgo da Sombra. No que se seguiu à conquista, muitos dos soldados de Braden formaram as primeiras fileiras do exército imperial, o que deu toda a moral da qual eles precisavam para apoiar o governo e como viviam num regime extremamente autoritário e severo diante da muralha, para eles nada daquilo era novidade. Para os Leões Rubros, já era hora de alguém tomar as rédeas do mundo, agarrá-lo pelo pescoço e forçá-lo a se ajoelhar diante da inevitável supremacia dos homens. Braden tinha sido criada para conter os avanços de Belghor e, assim que o inimigo fora vencido, a terra caiu em desuso. Durante o período imperial, Braden foi usada como uma rota de recursos entre Belghor e Virka. Por onde caravanas passavam com armamentos e mercadorias para colocar a antiga terra corrompida nos eixos. Além disso, tornou-se o campo de treinamento de boa parte das ordens de cavaleiros, inclusive dos imperiais, a elite mais bem preparada.

Com o fim do poder em Virka, Braden enfrentou péssimas condições e quase foi anexada pelas castelancias que a cercavam, inclusive Belghor. O que impediu a separação do reino foi a imposição dos próprios cavaleiros. Os Ru-

broso foram acusados de traição quando um deles, Norvik, assumiu o controle da região como uma espécie de ditador e guerreiro. Muitos soldados o seguiram e o povo via mais semelhança com aquele homem bravo do que com os agentes do império – quando este finalmente ruiu, com um esforço somado de Norvik e seus homens do lado leste do continente. O futuro parecia reservar um destino glorioso para a castelania de Braden, mas tudo mudou com a morte de Norvik.

O reino é, atualmente, uma terra de fracos governadores e antigos cavaleiros nomearam-se senhores de certos pedaços de terra. Quem rege o reino é uma mulher, Anastásia, filha de Norvik. Ela cuida das castelania até que o próprio filho tenha idade para reinar. O pequeno Norik é filho de um cavaleiro que foi morto em batalha, por isso muito tem se depositado na criança e esta situação só deixa pior a condição de Braden no atual cenário político. Ao norte duas castelânias tem disputado influência entre seus salões. Birman promete uma reconciliação e a restauração do antigo reino de Birmanen e Vlakin estende uma mão amiga que diz ajudar na restauração dos cavaleiros. Atualmente, Anastásia tem preferido acordar com os parlos, que parecem menos interessados em aproveitar-se de suas terras e uma aliança com Arturo não parece algo impossível que acontecer.

Belghor

O vale fértil ao sul de Belregard já foi palco de inúmeros acontecimentos que afetaram toda a população do mundo. No princípio, Belghor foi lar das Crianças Cinzentas, os próprios povos humanos que se espalharam para todos os cantos do planeta. Posteriormente, foi onde a Sombra viva se instalou por longos anos, marcando a terra sagrada com seu reinado de terror. O que acontecia, exatamente, por trás das imensas montanhas negras é impossível dizer. Poucos relatos dão cabo de falar sobre os acontecimentos dentro de Belghor no período em que a Sombra reinou. E mesmo dizer que foi um reinado da Sombra é errado. Diferente do Criador, ela nunca teve uma presença física. Seu reinado ocorre na escuridão, através de sussurros e manipulações. A Sombra não luta, mas domina, engana e destrói indiretamente, aos poucos.

O que se teve, aparentemente, foi um domínio direto de um rei influenciado pela Sombra. Durante seu reinado, que parece ter durado muito mais que uma geração de mortais, os grupos humanos que haviam se mantido no vale foram escravizados e usados numa exploração sistemática do ambiente natural. Ergueu fortalezas e programou a metalurgia nos salões subterrâneos de seu próprio castelo. Dizem que este monarca corrompido foi Bövrar II, o mesmo que já havia sido rei de Virka nos primórdios

do reino. Algo humanamente impossível, mas as lendas continuam e se espalham. Um inexplicável avanço parece ter existido em Belghor, já que imensas máquinas de guerra, construídas a ferro e madeira, saíram das montanhas para atacar a muralha de Braden. Nenhum destes projetos foi encontrado e o que resta de prova da existência de tais máquinas são relatos e registros antigos de homens que lutaram naquele tempo. Homens de coração negro habitavam Belghor e foram eles que fizeram resistência aos avanços dos conquistadores dos Vlakin. A luta para a retomada do vale foi longa e nela se perderam muitas vidas. Quando invadiram o castelo do infame rei negro, o grito de vitória se espalhou pelos campos castigados como o anúncio do alívio da própria terra sacrificada. Ao longo dos anos que se seguiram, a corte do império fez sua moradia em Belghor, como forma de confirmar a vitória dos homens. Muitos esperavam por um novo sinal do Criador no momento da reconquista, mas este não veio.

Não demorou em que a popularidade de Belghor como centro da corte caísse e assim o eixo Virka – Dalanor – voltou a ser usado. A terra de Belghor não contava com um rei, mas com um Arquiduque. Durante os longos anos do império, Belghor tentou se recuperar da situação em que ficara por longos séculos. Boa parte da população de Belregard, nobres ou camponeses, tinha receio do lugar e mesmo com a conquista, tardou em aceitarem viver naquela terra. Para os que já viviam ali, foi realmente um alívio e os sacerdotes os fizeram passar por longos momentos de sermões e ensinamentos em uma tentativa de purificar o povo possivelmente maculado pela sombra. Certos locais antigos ainda existem, como a pedra angular onde Morovan fez seu primeiro discurso para despertar os homens para a graça do Criador e por isso imensas procissões foram feitas, levando fiéis de todos os cantos do mundo a conhecer aquele terreno conquistado. Com a queda, o último Arquiduque tornou-se rei e demonstrou grande desejo em manter seu cargo como tal.

Devido ao isolamento natural de Belghor com o restante do continente, Malik II, filho do primeiro rei, não tem grande interesse em manter relações com o restante dos reinados de Belregard. O monarca julga que sua castelania é autossuficiente e com o povo sendo respeitado e vivendo para produzir, ele não precisa temer problemas imediatos. O que preocupa Malik é a nobreza de sua terra. Alguns nobres concordam com o isolacionismo de Belghor, mas outros desejam participar de uma política maior e assim tem tentado influenciar o rei quanto aos acordos comerciais que poderiam ser abertos. Pouco antes da era da conquista, homens de coração negro atacaram Parlouma por uma passagem entre as montanhas. O rei tem tido certo interesse em redescobrir esse caminho para criar uma

nova rota e assim não precisar parar por Braden ou Vlakhir em qualquer uma de suas viagens para o lado de fora - isso certamente acalmaria a nobreza. O que realmente estimula o rei é a oportunidade de conhecer novas terras, por isso uma saída para o mar lhe seria muito agradável e cada vez mais ele tem se interessado por explorações e conquista de terras além de Belregard. Em verdade, a possibilidade que Belghor abriu para os povos do norte foi a ideia de uma nova conquista. Para o sul, ao fim do vale, existe outra saída, cercada por imensos portões e estátuas de figuras enigmáticas. Para além deste caminho se estende uma imensa mata e à medida que segue, o clima fica mais quente.

Dalanor

O povo de Dalanor sustenta uma mítica muito poderosa. Segundo contam as lendas, este reino foi o lar do mais valoroso dos homens, o Rei Dálan. Dálan é pintado nas tapeçarias à forma de um leão e encarna assim os valores da honra, coragem e liderança. Para alguns, isto pode ser sinal de que a antiga Dalanor foi lar de Selvagens, mas a maior parte dos dalanos caçoam destes boatos e alegam a mera inveja dos difamadores. A arte e a música permeia esta sociedade e parece ser algo que corre nas veias de cada homem ou mulher. Por serem um povo de excelência, os Dalanos fazem tudo com minúcia - mesmo que dê em algo ligeiramente detalhado; de beleza assustadora. Um espadachim dalano pode não ser o melhor visto em Belregard, mas de certo que nenhum homem viu adversário mais gracioso.

Na época do domínio imperial, Dalanor tornou-se um dos principais focos da corte. Em seus momentos de descanso, os imperadores ocupavam os mais belos salões e se entregavam aos mais variados festejos. Em certas épocas, Dalanor tornava-se a capital do império, já que assuntos importantes precisavam ser tratados e uma viagem para Virka estava fora de questão. Dessa forma, quando voltou a ter sua independência, este reino foi uma das poucas castelhanias a manter uma unidade forte e um rei no poder. Devido a ter contato com grande presença imperial nos idos da Era da Conquista, a presença da igreja também é muito forte nos dias de hoje, sendo que ela divide poder com o rei - tal maior que ele em certas ocasiões.

Galdrich, o Belo, é rei de Dalanor e faz o possível para manter o controle de seus súditos. Não é um monarca cruel ou ditatorial, motivo pelo qual tem entrado em conflito com os representantes do Tribunal do Supremo Ofício em seus domínios. Diante do punho frouxo do monarca, a igreja sente-se no direito de agir e assim emprega o seu pequeno, mas bem treinado, contingente de Cavaleiros Sacro Santos para cuidar dos assuntos que fogem ao seu controle. Alguns dizem que o rei não passa de um desinteressado.

Os corajosos falam sobre a lenda de Dálan, alegando que o antigo rei dos Dalanos teve um filho e que este herdeiro ainda vive adormecido em uma ilha no mar, aguardando o despertar para novamente guiar o povo com honra e orgulho. Talvez esta lenda explique as recentes alianças entre Dalanor e Varning e o apoio do rei ao comércio marítimo, ainda muito raro e carente.

O território de Dalanor é forrado por florestas de árvores largas e altas. Um ditado popular diz que "todo dalano vive à sombra da própria árvore" e dessa maneira o povo preserva e nutre grande respeito pela natureza. Visto de cima, Dalanor parece um imenso tapete verde, pontilhado por grandiosas torres de pedra em certas partes e mesmo dentro das maiores cidades a natureza é preservada, sendo que grandes praças e parques estão ao lado de edifícios de pedra.

Dalanor foi um dos poucos reinos a dar continuidade a uma unidade coesa com o fim do Império e ao lado de Varning tem tentado manter-se firme nos novos rumos do mundo. Faz fronteira ao leste com Varning, com quem goza de certa confiança e ao oeste com Viha. Os bárbaros são velhos aliados de Dalanor, mas depois da aliança imediata com o império, muitos se ressentiram. Mesmo muito tempo depois, os Dalanos sabem que não podem mais contar com os vihs como antigamente. Ao norte fica Rastov que já cobiçou todo o reino no passado, mas hoje é sabido que este mal é um dos menores, ainda assim, diante da impotência do rei, alguns nobres se mantêm vigilantes.

Viha

Viha nasceu como uma resposta dos bárbaros da planície contra a exploração vinda de Rastov. Nativos de uma terra ancestral, os vihs representam um dos povos mais ferozes de Belregard. Orgulhosos de sua cultura, mesmo durante os anos em que viveram sob influência do tribunal, estes homens mantiveram muitas de suas tradições bárbaras mascaradas em cultos e louvores, em um perfeito sincretismo religioso. Viha fora, por muito tempo, uma terra dominada pelo tribunal, mas interpretações diferenciadas da fé sempre foram toleradas entre suas fronteiras. Aparentemente teria sido esta a única maneira de manter os bárbaros sob controle.

Os antigos e mais importantes aliados dos dalanos se sentiram traídos quando estes aceitaram de bom agrado a influência do império dentro de seus salões. Viha foi uma das maiores opositoras ao poder do Império e o combate aberto dominou os campos do reino durante os primeiros anos da ocupação. Demorou muito para que os vihs fossem acalmados e isso veio numa nova conversão forçada.

Muitos filhos foram tomados dos pais, levados para a igreja. Coube praticamente a toda uma nova geração o papel de acalmar os homens do norte. Ainda assim, ao longo de toda a existência do império de Virka, uma ou outra revolta estourava em Viha. Muitos dos vihs se separaram de seus entes queridos já que grupos inteiros foram mandados para longe, espalhados por Belregard, a fim de lhes tirar a união que dava tanta força. Além disso, a criação da Grande Viha pareceu acalmar os nobres entre os civis, quando o território de Igslav foi incorporado ao de Viha, situação que mudou depois.

Durante a queda do império, os vihs foram os primeiros a pegarem em armas a fim de lutar contra poder absurdo que começava a destruí-los. Mesmo que a história contada seja a de que a igreja - o Tribunal - livrou os homens do julgo maligno de um governante vil, aqueles que lutaram, e ainda se lembram, podem confirmar que o sangue dos lobos foi usado para que toda Belregard novamente respirasse o ar da liberdade.

Com a reconsolidação do domínio em Viha, muitos tentaram retornar para sua antiga terra, mas a instabilidade geral trazida com a queda do império tornou esta uma tarefa muito difícil para a maioria dos homens que foram afastados de seus lares. Viha ainda se recupera desta forte descentralização e o número de estrangeiros, belghos, dalanos e até igslavos, é muito grande. A antiga monarquia recuperou seu poder, na figura de Radu Ignasov. Seu nome pode denotar uma maior relação com os igslavos, mas o caso é que mesmo estes fazem parte do povo vihs, por isso são vistos como traidores por seus semelhantes. Talvez com o retorno do sangue nobre dos Ignasov, o sonho da Grande Viha possa retornar e desta vez com a verdadeira motivação de restaurar o orgulho do povo.

Em Viha existe uma valorização diferente do restante das castelânias, aqui pequenos proprietários de terra encontraram uma maior prosperidade e com isso puderam investir em sua própria defesa, mas ao invés de se isolarem como senhores de si mesmos, eles engrossam as fileiras dos exércitos, agindo como homens livres dentro das tropas. Boa parte deles compõe grupos de arqueiros e alguns homens de infantaria treinados no uso de espadas e lanças.

O Principado de Rastov

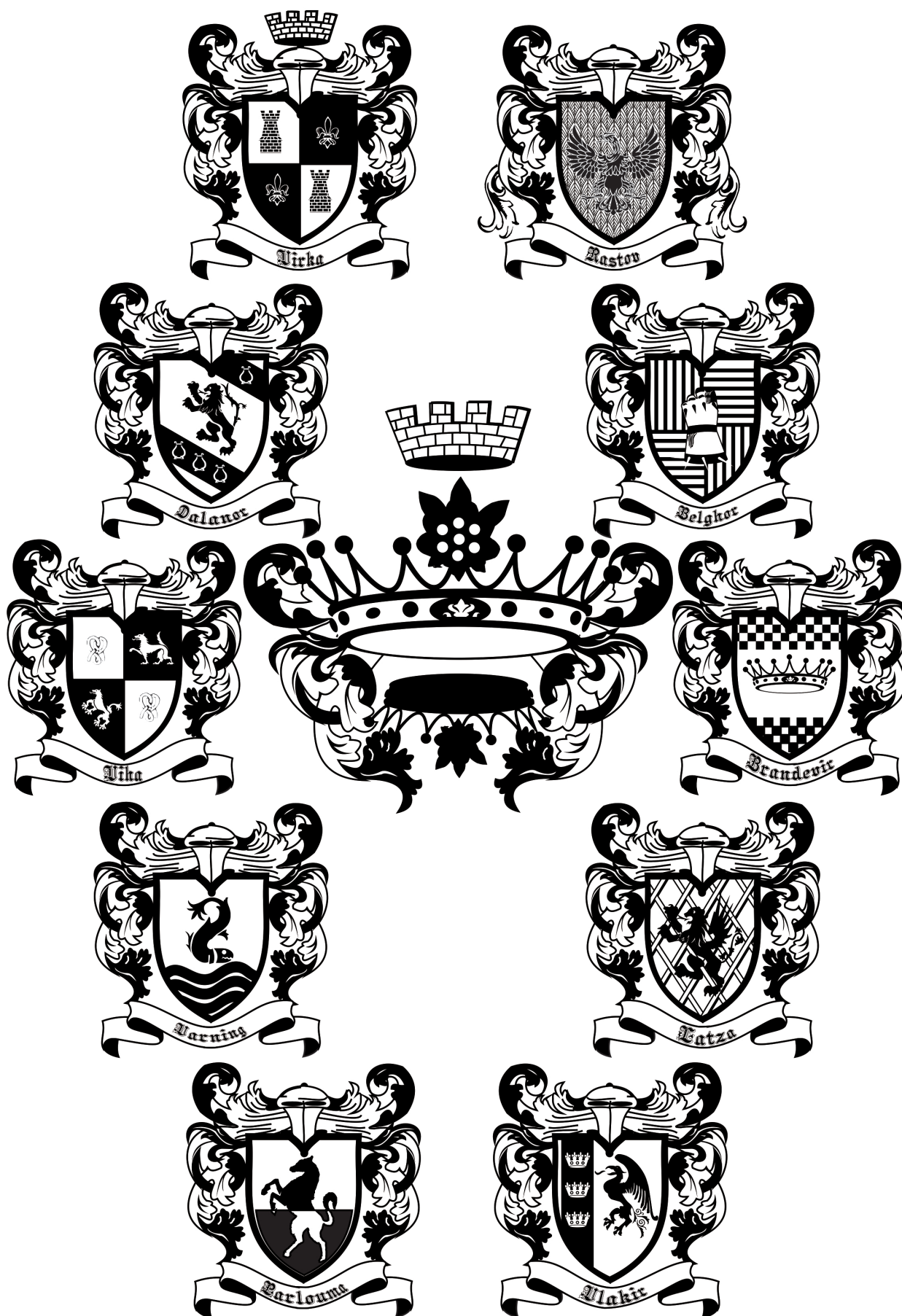
Existe uma lenda muito antiga, que data da Era das Revelações, que fala sobre a Legião Fantasmagórica. Segundo a lenda, durante a Guerra das Crianças, um dos filhos bastardos do rei morto partiu com um grupo de seguidores, e suas famílias, para conhecer novas terras e fugir das disputas covardes em Virka. Chegando ao extremo norte, depois do contato com os bárbaros vihs, estes homens e

mulheres fundaram um povoado sob as sombras das montanhas que dominam o norte de Belregard. Assim nasceu a irresoluta Rastov. Por longos anos fora terra de valentes soldados e lendários cavaleiros, os mais bem treinados homens de toda a Belregard – Cavaleiros Alvos. Com a queda do grande líder que fundou o reino, brigas internas dividiram o território e visando a não fragmentação, surgiu o Baronato de Rastov. Um conselho de barões cuidou dos negócios do domínio por um longo tempo e só viu sua unidade restaurada nos idos do Império de Virka.

Sendo os maiores influenciadores dos bárbaros do sul, especialmente os igslavos, os homens de poder em Rastov guardaram uma importante lição em sua história. Quando o império deu indícios de que iria fraquejar, estes homens rapidamente se voltaram aos seus antigos aliados e mesmo com toda a divisão que existe hoje, no sentido de muitos senhores numa única terra, o Principado de Rastov anexou definitivamente a terra de Igslav e assim voltou à sua antiga forma de governo, onde um conselho de senhores de terras tomam boa parte das decisões em conjunto. Esta medida foi tomada para que os igslavos também tivessem direito neste novo domínio e assim ocupassem as cadeiras da nobreza ao lado de seus antigos companheiros. É claro que esta modalidade de governo abre brechas para inúmeros conflitos e mais de uma vez lordes armaram seus súditos para a batalha campal. Apesar disso, até hoje, esta paz tênue se mantém. Pronta para ser destruída com qualquer deslize na corte.

Rastov é uma terra fria, principalmente em sua porção norte. As montanhas se erguem no horizonte e nunca foi feito um esforço para dominar os selvagens vogos que as ocupam. Seu território é quase sempre manchado pelo branco da neve e na direção do sul o terreno é tomado por uma vasta floresta, conhecida por Taiga Branca, uma área que guarda muito significado para os povos que habitam o território de tempos passados. Na parte leste, próximo à costa, não existe mata e o que se estende é uma imensa planície, a Planície de Ig. Quando os bárbaros se voltaram para os belghos, adotaram o nome de Igslavos, numa evidente referência a dita planície.

Hoje, as atenções do principado estão voltadas para Viha, sua vizinha a oeste. Os selvagens homens da Taiga Branca recuperaram suas tradições com a queda do império e ainda se ressentem de toda a traição engendrada por seus irmãos. Dalanor não é mais o grande foco de conquista dos barões e líderes de Rastov, já que encontraram terras propícias ao plantio no sopé das montanhas que cercam Virka.



Brasões das Castelánias de Belregard

Capítulo III - Da Lei e da Fé

A Sociedade de Belregard

A sociedade se divide em castas, mas é preciso observar atentamente esta divisão e sua estrutura volúvel. A maior moeda de troca em Belregard não é o ouro, mas sim a lealdade. A sociedade está mergulhada em um caos desde que o império caiu e sua estrutura modificou-se neste novo panorama. No passado, o poder central, do império, era aquele visado e esperado por todos. Com a queda do mesmo, o poder local passou a ser valorizado. Camponeses abandonaram suas terras para tentar a vida em um lugar mais seguro, onde um nobre poderia dar-lhes proteção. Isto criou certa mobilidade um pouco mais frouxa na casta e divisão interna do trabalho. A ideia de um camponês que sobe na vida não é mais tão estranha nos dias de hoje e os comerciantes são prova disso, com suas grandes posses e títulos concedidos por outros nobres.



Aqueles que Trabalham “Operantibus” - Seja ele de Virka ou de Rastov, o homem simples de Belregard leva uma vida semelhante em todos os cantos do continente. Fadado a fazer parte da parcela mais baixa da população, seu papel dentro da sociedade é o de alimentar e calçar o caminho para a nobreza. Sem qualquer instrução ou conhecimento teórico, os camponeses dedicam-se a tarefas práticas de produção no dia a dia. A criação de animais e o cultivo de terras estão entre as principais atividades destes homens simples e humildes. O campesinato é tão absorto que nem mesmo calcula o tempo com grande precisão. Tudo que lhes interessa é saber em que estação estão, para que a terra possa ser trabalhada. Um camponês

tem poucas chances de mudar de vida, já que sua participação como alicerce das outras castas é muito valorizada. A maior parte da população de Belregard ocupa esta posição, trabalhando duro ao longo de suas vidas, relativamente breves, para manter a nobreza e o clero em suas condições confortáveis.

Dentro do título camponês encontram-se algumas divisões distintas. Existem os servos, os mais baixos dentre os mesmos, sendo melhores apenas que os bandidos. Devem suas vidas aos seus senhores, que tem todo o direito sobre suas parcas posses. A produção de um servo vai quase toda para o seu senhor e ele mantém apenas o suficiente para sobreviver. Temos depois os homens livres que, mesmo ainda vivendo em terras de senhores, contam com uma certa quantidade de posses pessoais, algum dinheiro e possibilidades dentro da sociedade. Como um braço dos homens livres, tem surgido em Belregard uma divisão distinta de homens dedicados ao comércio. Eles já são mais comuns em Varning e quase inexistentes em Braden.

Aqueles que Lutam “Militantium” - A nobreza está logo acima dos camponeses e também se divide em certos estratos com particularidades próprias. Os pequenos proprietários de terras muitas vezes não carregam qualquer título de nobreza relevante e têm, aos poucos, juntado laços com os homens livres comerciantes, dando origem a pequenos centros, os burgos. Lá, promove-se a união de outros homens, livres ou não, para o comércio interno. Ferreiros, carpinteiros e toda a sorte de ofícios juntam-se em praças largas para gritar alto o preço de seus produtos e serviços. Os condes figuram como primeiro título nobre de real valor. Suas propriedades não são vastas, mas podem gozar de uma relativa participação dentro da corte de seus respectivos reinos. Enquanto em viagem, os condes podem nomear um substituto para coordenar seus domínios e estes viscondes têm poderes limitados nestas ocasiões, apesar de sempre serem da confiança do conde. Em seguida vêm os barões, que não diferem muito em poder, mas sua influência militar é maior. Normalmente estes títulos são dados àqueles que demonstraram coragem no campo de batalha.

O maior dos títulos que um homem pode ter, dentro da nobreza, é o de duque. Os ducados são quase como estados dentro do estado e os monarcas são sábios em reservar este título apenas aos mais confiáveis súditos. É desta casta que surgem os mais proeminentes cavaleiros de Belregard. As ordens cavaleirescas aceitam membros vindos de qualquer estrato social, desde que tenham uma patronagem

digna. É raro que camponeses consigam apoio o bastante para sagrarem-se cavaleiros e certos filhos de duques já são educados desde jovens para tornarem-se escudeiros.

Em territórios onde o conflito é constante, como em Viha e Braden, os marqueses são escolhidos entre os barões de maior renome e sucesso militar. A eles são dadas marcas, pedaços de um território de fronteira, muitas vezes dentro do território de outro nobre, como um conde ou duque, e estes devem subordinação ao marquês, no que diz respeito à guerra. No topo da nobreza está a figura do rei, detentor de todas as terras de uma determinada região e que, mediante auxílio militar e logístico, cede certas partes para nobres e camponeses. A família regente e seus relacionados costumam abitar castelos, quase sempre construídos em locais altos, e ao redor destes espalha-se uma pequena comunidade de servos. A corte tem seu lugar ao redor destes bastiões do poder real, contanto com moradias de nobres e pousadas especiais, para atender a realza e aos influentes quando visitam determinadas cortes.

Aqueles que Rezam “Orante” - Junto dos nobres, e também subordinados ao rei, está o clero. Dividido em determinadas ordens, que interpretam de maneira particular as ideias deixadas pelos Puros que acompanharam o Único em suas andanças pelo mundo, os sacerdotes influenciam toda a sociedade. As três principais visões de mundo religioso são lições passadas pelos homens que caminharam ao lado do Criador. Alec pregava o total desapego aos bens materiais e até aos sentimentos mundanos. Este andarilho foi o responsável pela criação do Tribunal do Supremo Ofício, dando cabo de executar aqueles que contrariam a vontade do Único. Segundo sua visão, os homens são culpados pela morte de Deus e hoje devem viver em penitência, pagando por este crime vergonhoso. É somente no total desapego que se pode novamente entrar em contato com o Pai de Todos. Leoric, encarnação do soldado divino, não chora pelo sacrifício do Único, mas o aponta como a última direção que o Criador deu aos homens e que agora eles devem honrá-lo seguindo o mesmo caminho. Por isso os conflitos estouraram em Braden, região tomada por Leoric no passado, em seu confronto constante com as forças negras de Belghor. Por fim, o pragmático Lazlo crê na total inocência da humanidade. Se Deus sacrificou-se para perdoar seus pecados, ele não deve mais nada e é em nome de um progresso e evolução que o próprio sacerdote influenciou a criação do reino mais cosmopolita de Belregard, Varning. Apesar disso, morreu defendendo a busca pelo saber e autoconhecimentos como a mais nobre das atividades humanas.

Dentro destas ordens a divisão é basicamente a mesma. Quando alguém deseja tornar-se sacerdote, o ideal é que

inicie esse caminho desde cedo. Os pajens, trazidos pelos seus pais até as igrejas, oferecem também uma espécie de dote, geralmente em dinheiro, para custear seus estudos. Esta quantidade varia muito de valor e geralmente cara demais para que famílias de camponeses coloquem seus filhos no clero. A nobreza mantém o costume de mandar o segundo filho para estudar junto à igreja. Enquanto o primogênito irá suceder os negócios e posses dos pais, o segundo filho está fadado ao aprendizado monástico. Tornando-se prelados, depois de alguns anos de estudo, jovens são mandados para igrejas e capelas em áreas afastadas dos grandes centros e da corte. É nestes locais que os aspirantes a sacerdotes aprendem sobre os verdadeiros mistérios de Belregard. Lidando com a superstição de camponeses e tendo que lhes orientar em suas transgressões, muitos candidatos desistem da vida sacerdotal.

Os bispos e arcebispos gozam de uma importância, dentro da sociedade, comparada a dos barões. Não é incomum ver representantes destas classes como conselheiros de grandes líderes. Os maiores representantes deste círculo são nomeados Oradores, um título especial que tem direitos tão grandes quanto os de um filho de rei. Em número limitado, existem em apenas três grupos, um para cada segmento da fé. Em Birman existe ainda o título de Eleito, um homem iluminado e escolhido pelos Oradores. Ele divide o poder com o rei e também costuma liderar o Tribunal do Supremo Ofício.

O Martelo do Juiz

Punição e Tortura - O período violento que Belregard atravessa é motivo de barbárie e sentimentalismo cruel e impiedoso, induzindo os legisladores a utilizar os horrores das torturas e castigos para manter a lei e endireitar os prisioneiros. Câmaras de tortura e masmorras são partes importantes da arquitetura de muitos castelos. Definitivamente, a utilização da tortura como forma de punição é um meio totalmente legítimo para fazer a justiça, para extrair confissões ou obter informações sobre um determinado crime.

Outro meio de punição muito utilizado nos tempos atuais é o vexame publico, onde o alvo poderá ser colocado em praça publica ou ser amarrado para ser alvo de tomates podres e até mesmo pedras.

As câmaras de tortura são localizadas nas partes mais baixas dos castelos e suas entradas costumam ser sinuosas, projetadas para abafar os gritos de agonia de suas vítimas. Elas são frequentemente muito pequenas, medindo apenas 8 metros quadrados, no qual cerca de 10 a 20 prisioneiros poderiam ser encarcerados ao mesmo tempo.

Justiça Feudal e a Administração Judicial - O poder legal foi dado ao Tribunal como uma herança quase divina e estabelecida por Bövrar I, ele é a maior base legal conhecida, sendo que cada suserano tem a palavra final sobre suas terras. Este por sua vez não tem o intuito de atender as exigências públicas, mas sim ser responsável pela manutenção do poder. Porém existe um fato importante, assim que o Tribunal fosse iniciado, tanto o acusador quanto o acusado recebem o mesmo tratamento, sendo ambos presos, e o requerente, caso tenha perdido a causa, sofrerá a mesma pena que o réu caso ele tivesse sido condenado.

O Juramento - Mostrando sua brutalidade, o Tribunal não exige que o acusador prove sua acusação, o ônus da prova está sobre o acusado, que deve livrar-se da acusação, se ele puder fazê-lo. Um juramento normalmente é a forma mais utilizada para provar a inocência, porém além do acusado, algumas testemunhas farão o “juramento de auxílio”, sendo feito em sua maioria por parentes ou amigos que juram acreditar na inocência do réu. A quantidade desses “juramentos de auxílio” varia de acordo com a gravidade do crime e ao posto do acusado. Este método é totalmente ineficaz caso o acusado não tenha uma quantidade satisfatória de pessoas que possam lhe auxiliar. Caso seja confirmada a culpa em um período futuro, todos àqueles que juraram serão acusados de cometer perjúrio ao tribunal. O juramento é um processo muito solene, envolvendo uma litania sacerdotal, onde os acusados são advertidos sobre o castigo divino por terem jurado falsamente.

Os Ordálios - As consequências de um falso juramento não ocorreram apenas uma vez, assim, aos suseranos foi dado o direito de impor provas aos culpados na esperança de apelar ao Único, onde Ele espiaria e perdoaria os erros cometidos. Os métodos mais usados eram obrigar o acusado a caminhar descalço sobre brasa ardente, enfiar a mão em uma chama, carregar um pedaço de ferro em brasa até uma dada distância, ou o mais cruel, banhar o acusado com água fervente, sendo que após os ordálios, caso o alvo cicatrizasse suas feridas em três dias, ele era inocente, caso não o fizesse, ele era culpado. Um método arcaico de julgamento consistia em lançar um homem que jurou a inocência em água fria, com a ideia de que a mais pura água fria rejeitaria o criminoso. Portanto, se o alvo flutuar ele é culpado, se ele afundar é inocente e deve ser resgatado. Apesar desses métodos, em alguns casos os suseranos ordenam que seus capatazes averiguem pistas sobre a evidência do possível crime, dentro desse período muitos acusados preferem se confessar, evitando assim que seu senhor incorra à ira de Deus, submetendo-o a provas físicas.

O Duelo Judicial - A forma arcaica de julgamento que atraiu especialmente aos nobres guerreiros foi o duelo judicial - um julgamento por combate. O acusador e o acusado lutam uns com os outros, e o vencedor ganha o caso. Acredita-se que, pela graça imerecida do Criador, o inocente tem vantagens sobrenaturais e assim é capaz de vencer a perjurá em seu nome. Quando um dos adversários não pode lutar, é permitido que outro campeão assuma o seu lugar. Embora o duelo judicial tenha caído em desuso em boa parte dos tribunais de Belregard, ele ainda continua a ser empregado, em particular, como meio de solução de controvérsias que envolvem a honra de um homem.

O Peso da Fé

O Tribunal - Hoje, independente de toda a reviravolta religiosa que marcou a história de Belregard, o Tribunal do Supremo Ofício é o bastião da fé dos homens. Ele foi criado em 988 DA por Alec, um dos escolhidos para caminhar ao lado do Único em sua vinda ao mundo dos homens. Apesar disso, o Tribunal tem uma história controversa e marcada por pequenos escândalos em que o abuso do poder e a acusação da avareza mostram-se mais comuns do que deveriam ser. Além disso, as mortes dos Puros sempre foi um assunto discutido com cuidado dentro dos círculos eclesiásticos. Se por um lado eles foram homens de uma fé sem igual, que ouviram as palavras do Criador saídas diretas de sua boca, por outro tiveram mortes horríveis que pareciam ir completamente contra o que se esperava do mesmo. Apesar disso, em 990 DA, o Eleito Lázarus proclama o perdão àqueles três homens, cuidando para que a contribuição de cada um estivesse presente no cerne do Tribunal.

A Herança dos Puros, Alec, Lazlo e Leoric, e a forma como estas medidas foram tomadas, dividem-se da seguinte maneira: No núcleo do Tribunal ficam as lições deixadas por Alec, sob a supervisão constante dos sacerdotes a tudo que possa ser interpretado como corrupto e pecaminoso. Uma vigilância plena e um alerta perpétuo. Além disso, existem as Ordens Mendicantes, a maior lição de Alec para o mundo. Estas ordens espalham seus freis pelas cidades de Belregard e estes grupos de monges desapegados aos bens materiais costumam perambular ao redor de grandes centros populacionais, pregando e vigiando, num contato direto com a população que costuma adorá-los, por verem-nos como seus semelhantes desafortunados. Da parte de Lazlo o Tribunal emprega uma sutil acumulação de bens, o que serve apenas para a interpretação dos leigos, já que o legado de Lazlo é muito mais profundo, complexo e perigoso que isso. Os fundos que a igreja consegue arrecadar, de doações e cobranças simbólicas, são usados para que

seus serviços continuem à disposição de todos os homens civilizados. De tempos em tempos algum abuso quanto a isso ocorre, o que gera uma grande insatisfação popular, mas ainda não ocorreu nenhuma hostilidade aberta com relação a isto. Ocultos no Claustro, os monges que seguem os preceitos de Lazlo com mais afinco se dedicam a uma busca apaixonada pelo conhecimento. Uma busca que costuma ser perigosa para eles mesmos, quando perguntas inconvenientes são levantadas. Com Alec representando o cerne vigilante do Tribunal e Lazlo dando-lhes o embasamento teórico para sua luta contra a Sombra, Leoric ficou responsável por deixar a disciplina militar para os agentes do Único. Os Cavaleiros Sacros, um grupo de elite retirada das fileiras das ordens de cavaleiros mais proeminentes de Belregard, age como o braço armado do Tribunal, executando suas ordens e purificando o mundo quando um alvo corrompido é apontado pelos Oradores.

Os Três Sacramentos: Nos anos que se seguiram à Era do Sangue, Belregard experimentou um intenso crescimento populacional. Diante da nova paz, mesmo que tênue, camponeses, nobres e até mesmo sacerdotes aumentaram o contingente de suas classes. Ao longo de sua vida, um habitante de Belregard passa por três Sacramentos divinos. Seja qual for a visão de fé que ele siga, estes três momentos são celebrados de maneiras distintas: o nascimento, o casamento e a morte. Estes são apenas os três maiores sacramentos, não os únicos.

- O Primeiro Sacramento – O batismo das crianças.
- O Segundo Sacramento – O casamento.
- O Terceiro Sacramento – O velório.

A Lítania do Único - A Lítania consiste em um imenso tomo escrito inicialmente por Morovan, o Velho, assim que ele direcionou a fé dos homens ao Criador. Morovan escreveu as palavras do primeiro livro da Lítania no idioma de Deus, incompreensível para a maioria dos homens. Assim que se instaurou o costume da regência dupla, com um Karn e um Eleito, estes Eleitos acrescentavam suas próprias passagens ao livro. Mas a parte mais importante só chegou quando o Criador caminhou entre os homens. Aqueles capazes de entender suas parábolas transcreveram o entendimento ou mesmo de forma literal. Fisicamente a Lítania do Único é um livro de tamanho assombroso, tendo noventa centímetros de comprimento e pesando cerca de seten-

ta quilos. Este livro se encontra, hoje, guardado na cede do Tribunal em Birman e apenas os Oradores e o Eleito têm acesso a ele. As partes que são utilizadas em missas são meros resumos copiados pelos monges e distribuídos para aqueles que necessitam da Palavra. A exceção a essa regra fica por conta da Vulgata de Lazlo, uma tradução de toda a Lítania feita pelo Puro e disponível nos templos de Varning. De maneira lógica, a Lítania é um relato físico da história, e inúmeras vezes suas escrituras são consultadas na esperança de encontrar um mediador para situações conflituosas no mundo dos homens ou dos espíritos.

As Cinco Provações

As Cinco Provações representam as fraquezas humanas mais perigosas, capazes de corromper a alma e entregar o fiel à Sombra. As Cinco Provações não aparecem na Lítania do Único. Elas foram escritas originalmente por Iváriu, um sacerdote que se isolou do mundo por volta de 800 DA. Suas reflexões o levaram a conhecer a si mesmo e assim pôde apontar e catalogar tudo aquilo que tornava os homens perigosos para o mundo e para si mesmos. Ele estudou sobre a Era da Vergonha nos raros tomos existentes em sua época e pôde constatar que boa parte do que ele julgava pecaminoso era praticado abertamente pelos Selvagens e pelos homens ainda sem direcionamento na Fé. O pecado pode possuir uma pessoa, habitando seu corpo e comandando sua vontade. O Eleito Lázarus, que foi o mesmo a oficializar os pecados quando se tornou a liderança dentro do Tribunal, idealizou cada um dos pecados como uma entidade à serviço da Sombra, chamadas de



Ímpios, vindos da Alcova Profana sempre que um homem de fé titubeava em suas crenças e se entregava a provação. Estando possuído por uma entidade das Provações, a única maneira de estar livre novamente é passando por um ritual de exorcismo dirigido por um bispo ou cardeal.

Luxúria - A entidade relacionada à Provação da Luxúria atende pelo nome de Arshma, segundo o que foi escrito por Lazarus, este ser a serviço da Sombra é assim chamado pelos Homens de Coração Negro, habitantes da corrompida Belghor. É representado por uma figura meio homem e meio bode. Seus chifres são imensos, remetendo à ideia herdada pela heresia dos Selvagens, onde os chifres representam a virilidade dos relacionados aos tais animais. Representações de esse ser já foram encontradas em Belregard, feitas em cerâmica e até em bronze, deixando claro que em tais locais ocorriam cultos à Arshma. Independente de seu aspecto bestial é atribuído a Arshma o poder da plena sedução.

Inveja - Como a visão distorcida é comum àqueles que se deixam levar pelas provações, o invejoso que chega ao limite de destruir o foco de sua inveja pode ver-se, na verdade, como um justiceiro e é exatamente esta a ideia de Invidia, a personificação do pecado. Representada como uma serpente obesa, de feição idosa, com olhos amarelos e dentes quebrados - cheios de sangue, de tanto apertá-los uns nos outros e ranger, angustiada em ver as posses de outrem. Seu olhar é capaz de tornar pessoas e objetos em pó, desde que ela deseje.

Gula - A gula é suja e atraí as moscas, por esta relação aos insetos que a figura relacionada à gula atende pelo nome de Zaalzehub. Lázarus disse que ouviu este nome ao pé do ouvido enquanto refletia sobre os pecados. Quando deu uma tapa no rosto, provocado pela irritação de algo pequeno, pôde conferir que se tratava de uma mosca gorda e vermelha. O senhor das pestes, Zaalzehub, aguarda aqueles inchados pela própria incapacidade num poço de podridão, à eterna cantoria da Orgia das Moscas.

Avareza - O desejo pelas coisas pode estar relacionado à inveja, a gula, a ira e à luxúria. Por isso a Avareza é apontada como a raiz de todo o mal. O Ímpio relacionado a esta prática recebeu o nome de Mammom. Uma figura representada com um corpo imenso e coberto de ouro. Mammom é o pai da usura e este sim é o lado mais perigoso da avareza. O usuário, praticante da usura, é visto como um ladrão do próprio tempo, já que ele consegue seu dinheiro na cobrança de juros e assim cobra por algo que não lhe pertence. O usuário é anti natural, ele faz o dinheiro dar cria e é também por isso que, apesar de ser representado como uma figura masculina, de seus seios inchados verte

um leite impuro.

Ira - Amom é o Ímpio que representa a ira. Uma paródia de cavaleiro. Uma criatura de traços hediondos e desproporcionais. Orelhas pontudas, nariz alongado e cabeça achatada, um corpo de braços e pernas longos, magros, mas poderosos. Monta em seu cavalo tão deformado quanto ele e porta uma lança de ossos. Sempre nu, desdenha das proteções dos homens e é capaz de falar com qualquer pessoa diretamente em sua mente, induzindo pensamentos que motivam a fúria e o ódio, levando o alvo a perder o controle de si mesmo

A Sombra

"Só há um Inimigo"

- Capítulo 1, Verso 1, O Livro do Fim, Lítania do Único, tradução de Lazlo de 982 DA

É com essa frase que se inicia o Livro do Fim, o último livro da Lítania do Único. E é com base nele que Lazlo definiu os princípios da Guerra Oculta entre a Abóbada Celeste, morada do Único, e a Alcova Profana, reduto da Sombra. Antes de tudo, precisamos definir o que seria esse Inimigo. Na tradução oficial, divulgada pelo Tribunal do Santo Ofício, o verso seria "Só existem inimigos". De acordo com Lazlo, um erro inadmissível na tradução das escrituras. Em profundos estudos, O Puro encontrou a escrita arcaica, "unum hostem", que significaria definitivamente, "Só há um Inimigo", e não "tantum hostium", que seria, "Só existem inimigos". Aqui, o gênero um, seria alterado para o plural, um erro normal incentivado pelo baixo conhecimento do jargão arcaico empregado na época em que O Único veio à terra. Tomando a premissa de um inimigo, partiremos nosso estudo sobre A Sombra e A Horda.

Quando o único veio à terra, seu esplendor de poder gerou uma sombra, um reflexo sombrio de sua magnificência que ganhou vida. Seu poder, equivalente ao d'O Único, era distorcido e esqualido, gerando assim uma vida quase que divina. Durante as andanças do Criador, a Sombra o acompanhou e impregnou no homem sua semente, assim, criando a sede e tendência do homem ao erro. Somente o Único, em sua escala de compreensão divina, foi capaz de perceber que aquilo que salvaria a humanidade, também seria o motivo do fim, e que somente partir não daria um fim ao que havia criado. Nesse momento, para frustrar os planos da Sombra, ele se fez humano e morreu na esperança de estilhaçar o poder do seu rival. E assim se deu. A Sombra fora enviada para a Alcova Profana e seu poder fora extinto da terra, entretanto, sua centelha já havia sido plantada no coração humano, assim, seu objetivo havia sido cumprido. De acordo com os profundos estudos e meditação d'A Palavra, Lazlo definiu que não existem ou-

tros deuses. Aqueles muitos seres divinos adorados pelos selvagens, grupo nomeado de A Horda, eram nada mais que forças derivadas do poder de criação do divino que utilizavam da centelha de poder do mesmo para operar milagres no campo celestial. Entretanto, quando Deus separou aquilo que era bom para si, eles morreram definitivamente e seus seguidores operaram milagres apenas pelo conhecimento empírico e incompreendido da arcaica Forma Pensamento, ideologia categorizada tempos depois por Bövrar II.

Lazlo escreveu por inspiração divina: “Vinde, meus filhos. Ajuntai-vos à Luz do Meu conhecimento, pois a Escuridão cegará teus olhos”. Obviamente, uma ordenança deixada pelo Único. Para o Puro, a Sombra era o arquétipo do nosso ego mais sombrio, a monstruosa personalidade humana. Fica claro dessa maneira que a briga no plano espiritual está na mente dos homens. Assim, devemos tornar a nossa sombra mais clara possível, e para Lazlo, isso viria somente através do conhecimento. Muitos se enganam acreditando que o culto à sombra é regado de sangue e prazeres da carne. Essa imagem mal formada e errônea deve-se a muitos desses cultistas que se infiltraram nas asseclas da Horda na esperança de fugirem da atenção dos servos da verdadeira fé ao longo dos séculos. O verdadeiro culto à Sombra está muito além desses padrões bestiais e puramente visuais, ele se entende como o infinito mental e seu campo de ação é tão próximo que é capaz de enlouquecer os homens de pouca fé. Os servos da Sombra pregam que Ela é a divindade dentro de nós e o caminho à Verdade, verdade esta que seria responsável por nos tornar verdadeiros Deuses, tomando conhecimento sobre tudo, principalmente sobre as tramas divinas que regem o livre arbítrio, enobrecendo virtudes como iluminação, sabedoria, orgulho, independência e liberdade das amarras da ignorância dos homens. Conceito muito parecido com os estudos de Lazlo, o Puro.

O culto a Sombra pode ser categorizada como práticas Internas e as práticas Externas. As praticas internas agem diretamente na personalidade, caráter e psique do indivíduo, treinando e capacitando-o a abrir os portões da sua mente outrora fechados pelos conceitos consensuais divinos e humanos. A prática externa é mais complexa, sendo exercida somente por poucos, exigindo inúmeros fatores naturais e físicos para expressar o poder aprendido. Isso inclui lugares adequados, símbolos sagrados, indumentárias e vestimentas cabíveis. O maior praticante e estudioso das praticas externas foi Bövrar II. Desta maneira, o conceito interno pode ser praticado individualmente, agindo apenas do seu singular, ou em grupo no âmbito externo, agindo no material e nas leis mundanas. Sendo que o sucesso de uma não depende da outra. Nos anais da historia,

quando esses cultistas se encontravam, para o que chamavam de Missa Sombria, àqueles praticantes do conceito interno deviam cumprimentar seus companheiros com a mão direita, deixando claras suas intenções, e os adeptos do conceito externo, deveriam cumprimentar seus irmãos com a mão esquerda, afirmando que estava disposto a ver a materialização dos seus estudos. Assim ficando conhecido como Caminho da Mão Direita ou Intus e Caminho da Mão Esquerda ou Ex. O principal conceito da Mão Direita era que “Somente a Vontade poderia geri-lo”, ou seja, somente fazendo aquilo que se quer e aprendendo com isso, poderia sintonizar-se com a Verdadeira Vontade, ou, a Vontade do Universo. Em contra partida, a Mão Esquerda norteava-se no princípio de “Usa tuas Mãos para fazer de ti um templo”, pregando que o ensino sem atitude material era nula.

Indo contra o que se esperava, ambas as filosofias são coirmãs e caminham de mãos dadas, afinal, de maneira consequente, os praticantes do conceito Interno irão praticar o Externo mais cedo ou mais tarde, seja em conjunto, ou separado. Independente do conceito adotado, o grupo em si prega a “mentalidade do rebanho”, onde somente com a união do “Seja feito a Minha vontade” com “Seja feito a Tua vontade”, será alcançado o Grande Feito, ou como Lazlo intitulou, as Obras Profanas. Automaticamente e totalmente ao contrario do que é pregado pelos beatos e incultos do Tribunal do Supremo Ofício, os verdadeiros inimigos, praticantes de conhecimentos profanos, são pessoas do mais alto escalão intelectual, o que irá gerar, alto nível social e financeiro. Eles não estão escondidos entre as negras florestas de Belghor ou retumbando tambores nas montanhas de Rastov, eles, nossos inimigos, estão debaixo de nossos olhos, bebendo e comendo conosco em nossas mesas, talvez dormindo conosco em nossas camas, e somente o santo poder divino será capaz de revelar a mentira que nos é pregada. E nosso Inimigo, ainda mais próximo, reside em nosso peito, nossa carne, nosso ser. E somente as Boas Obras, os atos divinos refletidos através do fortalecimento da Pedra Angular, do Bom Conhecimento e do Caminho Irrepreensível, poderão repudiá-lo e vencer essa guerra.



ARAUTOS

O que São?

Os Arautos representam um estilo de jogo diferente dentro de Belregard RPG. Caso o narrador deseje utilizar a ambientação, por si só, este livro bastará para lhe dar inúmeras ideias de conflitos entre castelhanias até buscas por conhecimentos perdidos e esquecidos. Arautos são pessoas que despertaram para a verdade do mundo. Homens e mulheres que podem ter vindo de qualquer lugar, de qualquer condição social e que, depois de sofrerem as três marcas semelhantes a do próprio Criador, abrem seus olhos e passam a entender que, de fato, Deus está morto. Ninguém olha pelos povos de Belregard. A Sombra venceu e lutar contra ela é como enfrentar a queda de uma colossal catarata.

Como Acontece?

Qualquer pessoa do mundo pode despertar, mas é fato que os Arautos são raros. O principal ingrediente desta transformação é que passem pelas três chagas, marcas pelas quais o próprio Criador passou. Uma marca no Corpo, uma no Ego e outra no Espírito. A Marca do Corpo geralmente está relacionada a alguma severa moléstia da carne. A Marca do Ego pode estar relacionada à vida social do mortal, como quando um nobre perde seu título, um humilde caçador recebe o título de Cabeça de Lobo, ou quando um honrado cavaleiro torna-se um pária por um crime que não cometeu. Por fim, a Marca do Espírito costuma estar ligada a alguma revelação, descoberta ou mesmo trauma psicológico relacionado a uma das outras duas Marcas.

O que Muda?

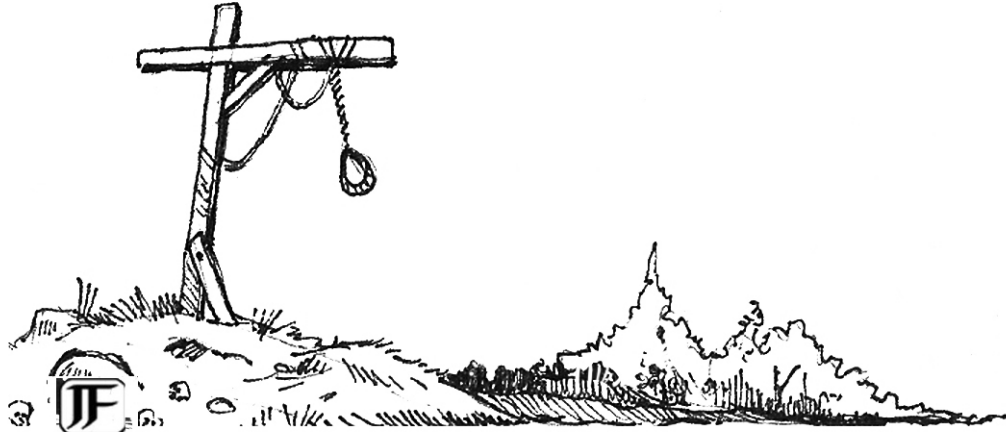
Não muita coisa, mas o Arauto passa a ver o mundo com outros olhos. É preciso lembrar que não existe uma ordem, ou grupo apenas de Arautos. Eles estão sozinhos, largados em um mundo escurecido pela Sombra, iluminando a imensidão com uma luz esperançosa. Nem todos estão dispostos a lutar, mas os que tentam percebem logo o peso da derrota. Arautos costumam atrair pessoas honestas para perto de si. Como a Mentira é uma face da Sombra, mesmo os mais inocentes enganos são como flertes para a Sombra. Talvez isso seja capaz de unir Arautos de uma forma inconsciente. Os Arautos costumam experimentar sonhos e visões que lhes dão pistas do caminho a seguir ou onde encontrar um foco da Sombra. Muitos destes sonhos não são lembrados no despertar, mas vem na forma de um Déjà vu, quando deparam-se com a cena ou momento em questão.

Pra que Serve?

Os Arautos são capazes de utilizarem-se de sua Bravura para combater a Sombra. Tornam-se verdadeiros faróis de luz no mundo sombrio. Alguns deles podem ser capazes de operar pequenos milagres, coisas que só eram possíveis antes da vinda do Criador ao mundo mortal. No entanto, esta não é uma luta justa. A Sombra venceu e o que os Arautos podem fazer é erguerem-se como uma última resistência contra os males do pecado. Estes homens e mulheres são capazes de sentir a presença da Sombra e assim podem combatê-la diretamente. Seus discursos inflamados, sejam eles religiosos ou não, costumam ser capazes de acender a chama do desejo pelo bem e pela luta contra o Inimigo. Não faltam lendas de Arautos que cumpriram tarefas impossíveis para qualquer outro filho do Pai.

O que tem de Ruim?

De imediato, nada. Mas o uso constante da Bravura faz com que a Sombra passe a prestar mais atenção no Arauto e, como ela venceu, começa a esticar seus tentáculos sutis para fazer com que o próprio mundo comece a agir contra o Arauto. A Sombra jamais atacaria diretamente. Nem mesmo é possível conceber uma forma física para a mesma, ela não está em lugar algum, ela simplesmente é. Sendo assim, o Inimigo é capaz de influenciar os outros seres do mundo para que atuem contra o Arauto, de forma discreta, naturalmente. Guardas suspeitam deles, criminosos os consideram presas fáceis, sacerdotes cheiram a heresia ao seu redor. Como dito antes, não é uma luta justa.



Apêndice



Nosso objetivo foi criar um sistema simples e mortal, para casar com o clima bruto e cru de Belregard. O que você tem em mãos é a versão leve das regras do sistema, para facilitar a consulta e o entendimento.

Sistema Básico

O sistema de regras aqui apresentado usa apenas dados de seis faces, que chamaremos ao longo do texto de “d6”. Existem dois tipos básicos de testes a serem feitos dentro do sistema, de atributos e habilidades. O que determina o acerto ou erro em um determinado teste é o número de sucessos que o jogador tem em seu lançamento de dados.

Atributo – São realizados lançando um número de dados igual ao atributo em questão, onde a dificuldade é igual ao valor do atributo, e deve-se tirar abaixo da dificuldade. Exemplo: Rothger tenta erguer uma grade de ferro que bloqueia sua passagem, ele tem Força 4 e o narrador pede dois sucessos para que ele realize a tarefa. O jogador lança quatro dados e obtém um resultado 4, 5, 3 e 4. Como a dificuldade era 4, Rothger tem três sucessos, mais que o suficiente para erguer a grade de ferro.

Habilidade – Toda habilidade é relacionada a um atributo, os testes são realizados rolando-se um número de dados igual ao Valor gasto na respectiva Habilidade somando ao Atributo em questão. A dificuldade para o teste é sempre igual ao Atributo chave da Habilidade. Onde deve-se tirar menos que o valor da dificuldade. Caso o

personagem queira utilizar uma Habilidade na qual não possui nenhum valor de graduação a dificuldade aumenta em 1. Exemplo: Rothger deseja saltar por sobre um fosso enquanto cavalga velozmente, o narrador lhe pede três sucessos para realizar a tarefa. Rothger possui Agilidade 2 e a Habilidade Cavalgar 4, rolando assim 6d, com dificuldade 2. Em seu lançamento, ele consegue 2, 1, 4, 6, 5 e 2, totalizando três sucessos, o suficiente para realizar o que pretendia. Depois ele precisa lançar o seu machado contra um perseguidor, mas não tem a Habilidade Arremesso, ainda assim ele tenta, rolando dois dados com dificuldade 1 ($\text{Agi } 2 - 1 = 1$)

Disputas - Testes disputados de atributos são realizados com um só dado, onde o resultado é somado ao Atributo em questão e o personagem que tiver o maior número vence. Testes de Habilidades disputados ocorrem normalmente e quem conseguir o maior número de sucessos, vence.

Atributos

Os atributos representam as capacidades básicas de um personagem, sua força, sua resistência, sagacidade, velocidade e perspicácia. Os valores variam de 1 a 6 e podem ser classificados da seguinte forma:

1-Fraco	4-Bom
2-Mediano	5-Excelente
3-Acima da média	6-Épico

Força – Referente à força física e a capacidade de levantar peso, arrastar, empurrar e também dano em combate corpo a corpo.

Capacidade de carga:

A capacidade de carga representa uma média confortável daquilo que o personagem pode carregar. Não significa que, ultrapassando o limite ele não consiga mais caminhar, ou correr. O narrador deve usar o bom senso nestes casos, considerando uma medida suportável até o dobro do que é listado. senso nestes casos, considerando uma medida suportável até o dobro do que é listado.

Força	Peso (Kg)
1	10
2	30
3	60
4	100
5	150
6	210
7	280
8	360
9	450
10	550
11	660
12	780

**progressão segue multiplicando o valor de força por 10 e somando a capacidade de peso anterior.*

Vigor – Referente à resistência física e a capacidade de aguentar esforço físico como correr, prender a respiração e resistir a venenos e doenças.

Fôlego:

Normal - Vigor x 1min

Adrenalina- Vigor x 1turno

Agilidade – Referente à agilidade, precisão e a velocidade em realizar tarefas físicas.

Velocidade:

Caminhada - Agilidade x 1km/Vigor x 1hora

Cooper - Agilidade x 3km/Vigor x 1min

Corrida - Agilidade x 5km/Vigor x 1turno

Intelecto – Referente à capacidade mental o raciocínio, compreensão e aprendizagem. Pontos extras em Intelecto trazem benefícios na criação do personagem, que pode contar com mais pontos para gastar em suas Habilidades.

Espírito – Referente a tudo que não atinge o corpo ou a

mente e sim a alma, tudo que desafia a realidade, magnetismo, medo e etc. Quando se deseja intimidar alguém, o teste baseia-se numa disputa de espírito. Mesmo quando o intimidador usa da força para tal. O narrador deve estar atendo para bônus e penalidades situacionais, principalmente relacionadas à interpretação.

Bônus e Penalidades

Dependendo da tarefa, a dificuldade em questão pode ser alterada para mais ou para menos. Os bônus e penalidades dependem muito da avaliação do narrador. Existem dois tipos de bônus e penalidades em Seis Faces. Uma delas é em dados, normalmente relacionada a elementos de momento, como uma vantagem temporária. Caso julgue prudente, o narrador pode considerar um número de +d6 como bônus numa tarefa, assim como também uma penalidade de -d6 no caso do personagem estar em desvantagem. O outro exemplo é quando o bônus ou a penalidade se aplicam na dificuldade. Este tipo de bônus e penalidade deve ser aplicado com cautela, para não deixar nenhuma tarefa complexa ou fácil demais. Toda penalidade que chegar a um valor negativo passa a requisitar um número de sucessos extras para realizar a tarefa.

Exemplo 1: Rothger, com Força 4, quer erguer uma pedra de 60kg. Fácil demais, desnecessário fazer o teste. Agora, a mesma pessoa, quer erguer uma pedra de 100kg, está no limite da sua força e um teste normal é necessário com dificuldade "4". Mas se ele quisesse apenas rolar a pedra, poderia conseguir considerando assim que ele obteve 1 sucesso, que seria o mínimo para ele realizar uma tarefa, caso ele queira uma melhor performance ele teria que fazer o teste. Conseguindo uma barra de ferro, como alavanca, receberia um bônus de +1 passando a dificuldade para "5". Exemplo 2: Rothger deseja segurar uma portão de uma passarela de um castelo, que esta fechando, para seus companheiros terem tempo de passar. O portão pesa cerca de 1/2 ton, Rothger com 4 de força só aguenta erguer 100kg, seria uma façanha de força 10, oque e impossível para um ser humano, então Rothger teria uma penalidade de -6. Rola 4 dados precisando tirar no mínimo 3 sucessos, com dificuldade 1, para ter 1 sucesso.

Habilidades

Habilidades são as competências do personagem, ou seja, seu conhecimento e técnica em determinada tarefa. A realização de testes de habilidade é diferente aos de Atributos, a diferença é joga-se habilidade para a rolagem de dados, e a dificuldade é o Atributo. O narrador poderá se depa-
rar com momentos no jogo em que o uso de Habilidade diferente do usual poderá parecer óbvio, ou onde uma substituição não fará sentido. É preciso lembrar que estes

momentos devem ser levados em consideração e toda e qualquer alteração necessária para o bom andamento do jogo deve ser tomada. Um personagem que sabe utilizar espadas não precisa ser um completo inapto com adagas. O narrador pode considerar uma graduação mínima, ou o uso de metade de seu bônus normal, um aumento na dificuldade ou penalidade na jogada de dados. Ainda assim, esse tipo de atitude deve ser temperada com sabedoria, para que não se deixe as coisas fáceis demais, desestimulando o gasto de pontos em determinadas Habilidades, valendo-se dessa garantia situacional.

A seguir estão listadas as Habilidades (acompanhadas dos atributos chave entre parênteses) disponíveis em Belregard. No caso dos jogadores sentirem falta de alguma, devem conversar com seu narrador para que possam providenciar uma inclusão, relacionando a Habilidade nova com um Atributo correspondente, tendo o cuidado para que não se crie nada genérico, desequilibrando o jogo.

Algumas Habilidades são apresentadas em pacotes, que podem ser identificados com o uso do asterisco (*) ao lado de seus nomes. Isso significa que elas se dividem em grupos menores e o jogador que escolher uma delas para o personagem irá precisar discriminar quais suas capacidades na ficha. São elas:

Ofícios – Ofícios é um pacote genérico relacionado a criação de itens e objetos. É preciso que um personagem com esta perícia especifique o que deseja ser capaz de criar. As opções são variadas: Cozinheiro, Ferreiro, Coureiro, Carpinteiro, Pedreiro, Alfaiate e qualquer outro que precise ser feito para atender as necessidades do jogo.

Saberes – Saberes englobam os conhecimentos gerais disponíveis aos povos de Belregard. O personagem que escolher esta habilidade deve selecionar uma área de saber: História, Religião, Geografia, Natureza, Lendas e Mitos.

Proeza – Diferente dos demais pacotes, a Proeza apenas divide-se em dois tipos, a Proza de Força e a Proeza de Agilidade. O personagem deve discriminar em qual das duas estará gastando suas graduações.



Adagas (Agi)	Empatia (Esp)
Alquimia (Int)	Finanças (Int)
Arcos (Agi)	Furtar (Agi)
Armas de Haste (Agi)	Furtividade (Agi)
Arremesso (Agi)	*Saberes (Int)
Artes (Int)	Idiomas (Int)
Briga (Agi)	Instrução (Int)
Cavalgar (Agi)	Machados (Agi)
*Ofícios (Int)	Maças (Agi)
Dissimular (Esp)	Medicina (Int)
Oratória (Esp)	Percepção (Esp)
Espadas (Agi)	*Proeza (For/Agi)
Esquiva (Agi)	Sobrevivência (Int)
Escudos (Agi)	

Traços

Traços são características distintas, que permitem personalizar o indivíduo, cada personagem pode escolher 3 traços. Os traços podem e devem ser criados pelos jogadores com a autorização do narrador, cada traço concede o bônus de +1d para o efeito determinado.

Existem também os traços negativos, que assumem um caráter mais narrativo e podem ser cobrados pelo narrador quando ele achar prudente, resultando numa penalidade de -1d6 em determinada jogada. O narrador pode permitir que os personagens escolham traços negativos, além do inicial de cada etnia (que estão no Apêndice), fazendo com que ganhem a oportunidade de comprar mais um Traço positivo. Estes Traços negativos não podem simplesmente implicar uma penalidade de -1d em uma determinada Habilidade. Eles devem ser situacionais. Uma Fobia a cavalos não tiraria simples -1d de Cavalgar do personagem e sim o colocaria em variadas situações dentro do jogo onde o momento acarretaria em uma penalidade. Pense de forma ampla quando for escolher o Traço Negativo.

Ambidestro (-)

Concede bônus quando utilizando ambas as mãos em uma luta. Vide manobra.

Boa Aparência (Espírito)

Concede bônus toda vez que você utilizar de sua beleza física.

Carismático (Espírito)

Concede bônus toda vez que você utilizar de palavras VERDADEIRAS para convencer as pessoas.

Dissimulação (Espírito)

Concede bônus toda vez que você tem a intenção de enganar as pessoas.

Imunidade Alta (Vigor)

Concede bônus toda vez que você tiver de resistir a condições negativas como venenos e doenças.

Resistência (Vigor)

Concede bônus toda vez que você tiver de resistir a esforços físicos.

Forte (Força)

Concede bônus toda vez que você tiver de erguer pesos.

Sábio (Intelecto)

Concede bônus toda vez que você tiver de pensar como resolver um enigma.

Coragem (Espírito)

Concede bônus toda vez que você tiver de resistir a medo.

Atento (Espírito)

Concede bônus em testes de percepção.

Inabalável (Espírito)

Concede bônus em testes de resistência mental.

Veloz (Agilidade)

Concede bônus +1 em iniciativa.

Corredor (Agilidade)

Concede bônus em movimento.

Acrobata (Agilidade)

Concede bônus em esportes envolvendo acrobacias.

Rastreador (Espírito)

Concede bônus quando estiver seguindo rastros.

Robusto (Vigor)

Concede bônus na I Esfera de vida.

Sagaz (Agilidade)

Concede bônus de esquiva.

Rigidez (Vigor)

Concede bônus de armadura.

Ameaçador (Espírito)

Concede bônus toda vez que você tenta intimidar alguém.

Espadachim (Agilidade)

Concede bônus para utilizar uma arma corpo a corpo a sua escolha.

Lutador (Agilidade)

Concede bônus para combates desarmados.

Atirador (Agilidade)

Concede bônus utilizando uma arma de disparo a sua escolha.

Combate

1º Passo – Iniciativa: $\text{Agilidade} + \text{Intelecto} / 2 + 1 \text{d}6 + \text{Velocidade da arma utilizada}$, o maior resultado age primeiro.

2º Passo – Ataque: habilidade, dificuldade é Agilidade, cada sucesso, garante um mínimo de dano a cada dado de dano. Ainda no segundo passo, confere-se se o alvo deseja defender-se do ataque, rolando sua Habilidade (Esquiva, Escudo ou da Arma para bloqueio). O número de sucessos na defesa, mesmo que não igualando-se ao do ataque para uma defesa completa, diminui a margem mínima de dano do atacante.

3º Passo – Dano: Confere-se o dano recebido, subtrai-se da defesa do alvo e anota-se nas Esferas da Vida, considerando qualquer penalidade que o alvo passe a ter para sua próxima jogada.

Exemplo de Combate:

Rothger é abordado por Lars do lado de fora da estalagem onde o venceu numa disputa de queda de braço, e este deseja tirar satisfação da humilhação pela qual passou com a derrota. Diante do combate eminente, Rothger ergue sua espada e escudo, enquanto que Lars brande um imenso machado de duas mãos.

Primeiro, ambos rolam iniciativa:

Rothger obtém 4 no dado, soma com seu valor de iniciativa 2 ($\text{Agi} + \text{Int} / 2$) e a velocidade da arma 2, já que ele planeja utilizar primeiro seu escudo. Totaliza uma iniciativa 8.

Lars consegue um 5, sua iniciativa é também 2, mas seu machado é lento (0), o que lhe dá um total de 7.

Sendo o primeiro do turno, Rothger avança sobre Lars com seu escudo de madeira em punho, mirando a bossa de ferro na boca de seu inimigo. O que ele está realizando é uma manobra, de modo que não poderá realizar mais ações neste turno. Acertar o rosto do alvo é um ataque complicado, mas Rothger deseja acabar aquele encontro sem mutilações e de forma rápida.

O jogador de Rothger lança seu ataque, possuindo Habilidade

de Escudo 3 e Agilidade 3, rola um total de 3 dados com dificuldade 1. Normalmente seria 3, mas como mirou na cabeça do alvo, sua dificuldade aumenta em dois pontos. Rolando os dados ele tem a sorte de conseguir: 1,1, e 1, totalizando 3 sucessos, o mínimo que ele precisava era 3, de modo que tem pleno êxito em seu ataque.

Lars não esquiva, já que está embriagado e acredita que pode aguentar um simples golpe na boca. O dano do escudo de Rothger é igual sua força, de modo que o jogador lança 4 dados e consegue: 3, 6, 2 e 1. Como ele teve 3 sucessos para acertar, todo resultado no dado inferior a 3 é ignorado e considerado como um 3. Assim, o total de dano é 15.

Lars não tem qualquer proteção na cabeça, de modo que o dano passa em sua totalidade para suas Esferas da Vida. Tendo um total de 33 de Vida, é certo que Rothger conseguiu lhe tirar mais de ¼ destes pontos, mas não foi o suficiente para 1/2 deles. Com esta quantidade de dano, utilizando a manobra pretendida, Rothger consegue apagar seu inimigo, deixando-o com alguns dentes a menos na boca e desmaiado no beco.

Turnos

Turno é uma medida de tempo para determinar ações de cada personagem, um turno tem o tempo relativo pode variar de segundos até minutos dependendo da ocasião.

Tipos de Ações

Seis Faces reconhece três tipos de ações que podem ser realizadas em um turno de combate.

Ação Simples – Refere-se a qualquer atitude que não tome muito tempo, ou que precise de extrema concentração. Gritar uma ordem ou abrir uma porta se encaixa neste contexto.

Ações Normais – São as ações padrão dentro de um turno. Sacar uma arma, dar um golpe, defender-se, pular uma janela.

Ações Extras

Ações Normais podem ser divididas dentro de um turno, limitando-se apenas pelo valor de Agilidade do personagem. Um personagem com 3 de Agilidade, pode fazer até 3 ações por turno, mas a cada ação depois da primeira ele perde um dado cumulativo em suas jogadas. No caso do exemplo acima, faria a primeira ação normalmente, a segunda com -1 e a terceira com -2. Ações extras são realizadas no final do turno, repetindo a ordem a iniciativa, a não que sejam utilizadas como reação para se esquivar de um

golpe.

Exemplo: Rothger está lutando contra dois lobos. Um deles está mortalmente ferido, mas o outro planeja atacar suas pernas. Sendo o primeiro do turno, o jogador que controla Rothger decide dar um golpe no lobo moribundo e prepara seu escudo para bloquear o ataque do outro. Sendo assim, ele irá realizar 2 (duas) ações em um único turno. Na primeira ele rolará normalmente, na segunda terá uma penalidade de -2.

Manobras

A proposta do sistema é ser aberto a possibilidades, sem prender o jogo com regras muito metódicas. Por isso, aqui vão alguns exemplos de testes e manobras de combate para enriquecer o jogo. Toda manobra gasta uma ação completa, não permitindo uma divisão de ações.

Desarmar – Habilidade, dificuldade Agi

O alvo pode tentar bloquear ou esquivar, se ainda tiver ações. Em seguida, um teste disputado de força deve ser feito, onde o atacante terá +1 de bônus para cada sucesso obtido no acerto. No caso de armas com tamanho diferente acrescente o bônus de +1 para a maior e -1 para o menor, acumulativo. Exemplo: O atacante com uma espada curta tenta desarmar seu alvo com uma espada de 2 mãos, a espada curta é tamanho P e a de duas mãos tamanho G, a diferença é de 2, logo o atacante tem -2 de penalidade e o defensor +2 de bônus. Caso atacante vença, o alvo é desarmado. Se for um escudo, ele perde o bônus de defesa, mas caso o atacante falhe, nada acontece. Dependendo do material e da quantidade de dano à arma pode ser quebrada. Estas penalidades se aplicam ao número de dados rolados.

Aleijar - Habilidade, dificuldade Agi

Dificuldade +1 para braço ou perna

Dificuldade +2 para cabeça

Dificuldade +3 para mão, olho, coração

Precisa-se de pelo menos 3 sucessos para o ataque ser bem sucedido. O dano causa penalidade de -1 no alvo para utilizar aquele membro. Se for à cabeça, deixa tonto. Se o dano ultrapassar ¼ dos pontos de vida inutiliza o membro, se for à cabeça causa desmaio. Passando de ½ dos pontos de vida, decepá o membro e, na cabeça, mata. Caso o membro seja decepado é necessário um teste de Vigor para manter-se acordado.

Tonto – Sucessos+Força -Vigor do alvo x turnos para calcular o tempo que o alvo ficará atordoado. Penalidade de -2 em todos os dados pelo tempo que ele ficar atordoado.

Desmaiado – Sucessos+Força - Vigor do alvo x min para

calcular o tempo que o alvo ficara inconsciente. Logo depois que acordar passa ao estagio de tonto.

Nocautear – O mesmo que mirar na cabeça mais com uma arma de contusão, sem intenção de matar.

Arremesso – Habilidade, dificuldade Agilidade

Armas Pequenas – Alcance de 3m+3 por nível de Força

Armas Médias – Alcance de 3m+1,5m. Dano -1d6 e dificuldade +1.

Armas Grandes - Alcance de 3m+75cm. Dano reduzido a metade e dificuldade +2.

Varrer/trespassar – Utilizando uma arma média ou grande o personagem pode tentar acertar vários alvos lado a lado ou em fila com um único golpe, no máximo de 2 alvos para armas médias e 3 alvos para armas grandes. A dificuldade aumenta em +1, para cada alvo extra diminui 1 dado para acertar e 1 dado de dano.

Investida – O personagem perde 1d6 para o ataque e percorre sua Agi+6 em metros até o alvo. Utilizando uma arma de haste o dano aumenta em 1d e a distancia em 3m.

Combater com duas armas - Utilizando armas em ambas as mãos, o personagem pode atacar com com -1d na mão inábil, e -1d por dividir as ações.

Corte duplo – Utilizando 2 armas, uma em cada mão, o personagem pode atacar simultaneamente afim de causar maior dano, Dificuldade aumenta em +1, e -1 dado para atacar, recebendo +1d6 de dano se acertar o golpe.

Disparo duplo – Utilizando um arco, o personagem atira 2 flechas simultaneamente afim de causar maior dano. Dificuldade aumenta em +1 e -1 dado para atacar, recebendo +1d de dano se acertar o golpe.

Esferas da Vida

As Esferas da Vida representam toda a resistência física do personagem, o que mede quanto de dano físico ele pode receber antes de morrer. As Esferas são compostas de 6 níveis, cada nível tem uma quantidade de pontos de vida. Quando os pontos de uma esfera terminam, o jogador deve passar a descontar da próxima, arcando com as penalidades impostas pelo nível de ferimento que está sofrendo. Quando desconta o último ponto da última esfera, significa que o personagem está morto.

Obs.: A penalidades são impostas na rolagem de dados.

Morrendo e Morte

Nível	Pontos de Vida	Status	Penalidade
I	Vigor + 6	Saudável	-
II	Vigor + 5	Lesão Leve	-1Hab
III	Vigor + 4	Lesão Moderada	-1Atr -1Hab
IV	Vigor + 3	Lesão Grave	-1Atri -2Hab
V	Vigor + 2	Mortalmente Ferido	-2Atr -2Hab
VI	Vigor + 1	À Beira da Morte	-3Atr -3Hab

O personagem morre assim que chegar ao ultimo ponto de vida da ultima esfera. Ao chegar na 4ª Esfera (Lesão Grave), deve realizar um teste de vigor todo turno em que fizer esforço físico, caso falhe, perde um ponto de vida. Na 5ª Esfera (Mortalmente Ferido) o personagem irá sangrar até a morte, perdendo 1 ponto de vida a cada 3 turnos de esforço físico ou 1 por hora, estando parado. Na 6ª Esfera (A Beira da Morte), perde-se 1 ponto de vida por turno de esforço físico ou 1 por minuto, estando parado, precisando ainda fazer um teste de Vigor todo turno para se manter acordado, ou por minuto caso esteja parado.

Um resumo prático:

Esfera I: Saudável – Saúde perfeita.

Esfera II: Lesão leve – Pequena lesão, sentindo um inco-
modo. Penalidade de -1 nos testes de Atributo.

Esfera III: Lesão moderada – Lesão média, sentindo dor.
Penalidade de -1 nos testes de Atributo e -2 nos de Habi-
lidades.

Esfera IV: Lesão grave - Ferimento sério, muita dor. Pena-
lidade de -2 nos testes de Atributos e -3 no testes de Habi-
lidades. Teste de vigor a cada 3 turnos que estiver fazendo
esforço físico para não perder 1 ponto de vida

Esfera V: Mortalmente ferido – Ferimento grave que pode
levar a morte. -2 nos testes de Atributos e -4 nos testes de
Habilidades. Perdendo muito sangue, perde 1 ponto de
vida a cada 3 turnos de esforço físico ou 1 por hora para-
do.

Esfera VI: A beira da morte – Ferimento mortal, você vai
morrer se não for rapidamente socorrido. -3 em testes de
Atributos e -5 em testes de Habilidades. Perde 1 ponto de
vida por turno e tem que fazer um teste de vigor todo tur-
no para não desmaiar.

Recuperação

Demora um ciclo de dias igual ao nível da Esfera para re-
cuperar 1 ponto de vida. Um personagem com uma Lesão
Moderada, demoraria três (3ª esfera) dias para recuperar
1 ponto de vida. O personagem pode ainda fazer um teste
de Vigor para recuperar mais pontos de vida, desde que
tenha recebido tratamento médico. O limite desse bônus

é igual ao número de sucessos que o médico teve em seu teste da Habilidade Medicina. Os número de sucessos do médico se aplica em bônus no teste de vigor do personagem. Caso pare o tratamento, o bônus desaparece. Note que penalidade da esfera não se aplica a esse teste de Vigor. Se o dano for por contusão esse tempo é dividido a $\frac{1}{4}$, ou seja, a ciclo de 6 horas + nível da esfera.

Bravura

A Bravura mede a relação do personagem com a essência deixada pelo Criador no âmago de cada mortal. Quanto maior sua sintonia com o Único, mais o Arauto se sentirá deslocado no mundo, isso porque ele vê as coisas como realmente são. Informações detalhadas sobre questões interpretativas referentes à Bravura serão apresentadas no conteúdo descritivo do jogo, aqui nos ateremos às regras centrais e mecânicas de funcionamento deste Dom de homens iluminados.

Bravura representa uma visão ampliada do mundo, tornando o Arauto capaz da realização de pequenas façanhas, mas expondo-o aos poderes sombrios. A utilização requer cuidado, os efeitos negativos dependem da intensidade da Sombra em um determinado local.

Testes de bravura utilizam Espírito + Bravura, dificuldade Espírito - Ventre Negro.

Bravura é um atributo único e exclusivo de Arautos, nenhum ser humano normal o possui, um Arauto começa o jogo com 1 de Bravura e pode que aumentado com pontos de experiência. Note que o nível de Bravura nunca poderá ser maior que sua contrapartida no nível Corrupção. Para uma consulta mais rápida e clara, acompanhe:

Bravura 1 - O personagem pode estar com corrupção no nível "À Beira do Abismo".

Bravura 2 - O personagem pode estar com corrupção no nível "Condenado".

Bravura 3 - O personagem pode estar com corrupção no nível "Danado".

Bravura 4 - O personagem pode estar com corrupção no nível "Maculado".

Bravura 5 - O personagem pode estar com corrupção no nível "Envolto".

Bravura 6 - O personagem pode estar com corrupção no nível "Flertando".

Cada Dom da Bravura pode ser utilizado quantas vezes o Arauto desejar, mas a cada tentativa feita acima do seu próprio nível de Bravura aumenta a dificuldade do teste em 1, este efeito cumulativo dura por um dia inteiro. O

Arauto jamais fica sem seus dons, mas em um mundo dominado pela Sombra, torna-se cada vez mais difícil superar sua influência. Caso esta penalidade torne o teste negativo, passasse a cobrar um sucesso mínimo para cada grau da penalidade. Exemplo: Rothger deseja sentir a presença da Sombra em um antigo matadouro. Ele sabe que existe algum pequeno servo maldito entre as fileiras de corpos pendurados nos ganchos enferrujados. Sua parada de dados para Bravura é de 6 (Espírito + Bravura), a dificuldade normal seria 3 (Pelo Espírito de Rothger), mas ele se encontra em um Ventre Negro de Nível 2, isso impõe a ele uma dificuldade nova de 1. Como já utilizou sua Bravura duas vezes, sua penalidade passou a -1. Dessa forma, ele irá rolar seus seis dados, com dificuldade 1, tendo que tirar, no mínimo, 2 sucessos. Um para pagar a penalidade e outro para contar como acerto.

Utilizações da Bravura incluem:

- **Sentir a Sombra:** O personagem faz um teste de Bravura para sentir se existe algum vestígio da Sombra por perto, quanto mais sucessos, melhor será a indicação do foco. Vale lembrar que "Sentir a Sombra" é um sentido, como qualquer outro e está fadado a enganos comuns, como quando acreditamos ter escutado algo ou visto um vulto.

- **Visão da Verdade:** Como a Mentira é a mais poderosa das aliadas da Sombra, o Arauto torna-se capaz de discernir mentirosos de honestos de uma forma mais clara que se utilizando de Habilidades que apenas indicam sentimentos momentâneos. Cada sucesso num teste de Bravura anula um sucesso do alvo que tentou dissuadir o Arauto.

- **Segunda Chance:** Caso tenha falhado em um teste e julgue-o importante o bastante para utilizar a Bravura, o personagem pode tentar amenizar sua falha. Testando a Bravura, cada sucesso obtido é subtraído da falha até que se anule a mesma, ou se consiga um resultado positivo.

- **Oratória Inspiradora:** Seja através de um discurso inflamado ou uma pregação verdadeiramente apaixonada, o Arauto é capaz de acender o âmago divino de todo homem mortal, mesmo dos que ainda não foram tocados pela luz do Criador. Ele testar sua Bravura, o sucesso irá garantir, para todos que ouviram e tomaram suas palavras como verdade, um bônus de 1 dado extra para cada ponto de Bravura Permanente do Arauto. O efeito dura até o fim da cena e apenas para o propósito pretendido.

- **Mãos Milagrosas:** Imbuído de um toque suave e reconfortante, o Arauto é capaz de fazer com que ferimentos se curem mais rapidamente quando tratados por ele. O

Arauto faz o teste normalmente. Tendo sucesso, o Arauto joga um número de dados igual ao seu valor de Bravura e soma os resultados. Este total é o número de dano que ele vai transformar em contusivo. (Sim, é complicado e parece pouco. Nós avisamos, a luta é injusta!).

- **Expurgando o Mal:** Este dom costuma ser pouco utilizado, já que nem todos os Arautos tem plena noção do que são, mas aqueles que percebem a eficácia de suas atitudes e palavras contra os que se deixaram levar pelo Inimigo, podem lutar mais ativamente contra possessões em mortais. O Arauto deve testar Bravura + Espírito contra o alvo, utilizando os valores relacionados à entidade que o manipula. Para eliminar a presença maligna, o Arauto deve esgotar as esferas de Corrupção do alvo, através dos sucessos que tiver nos testes resistidos. Note que isso não irá purificar a vítima da possessão, o nível de Corrupção descerá apenas um degrau.

- **O Poder da Verdade:** Um Arauto inspira honestidade àqueles que ainda não foram seduzidos pela Sombra, mesmo que inconscientemente. De modo que, sempre que estiver sendo sincero em suas apalavras, o Arauto recebe um bônus igual a sua Bravura em testes sociais. Esse dom só funciona com alvos que ainda não passaram para a terceira esfera da Corrupção, “Maculado”.

- **Sonhos Proféticos:** Testes não são necessários neste dom da Bravura. Sendo assim, serve mais como uma ferramenta do narrador, quando precisa dar alguma pista importante ou simplesmente mostrar opções possíveis aos jogadores. Poder servir como forma de se iniciar uma campanha, ou mesmo para gerar um pouco mais de confusão na cabeça dos Juízes.

Os Perigos da Bravura:

A Bravura é a principal arma contra a Sombra, de modo que em um mundo dominado pelo Inimigo, escurecido por seu manto de Mentira e discórdia, um Arauto que se utilize da Bravura mostra-se como um imenso farol iluminando a escuridão e a Sombra não gosta de ser incomodada. Quanto maior for a influência do Inimigo em um determinado local, mais severa será sua reação contra aqueles que tentarem acabar com seu poder. O narrador deve deixar claro que, quanto mais se usa Bravura em um determinado local, tendo sucesso ou não, mas a própria natureza do mundo e das pessoas parecem se voltar contra o Arauto. Não é um efeito escrachado, mas sutil. Pessoas começam a suspeitar do Arauto ou simplesmente recebê-lo de forma rude. Mesmo um amigo, ou amante, irritar-se-ia mais facilmente com o usuário da Bravura. Um local onde a Sombra se faz mais poderosa é chamado de Ventre

Negro e é por ele que toda sorte de corrupção e desgraça nasce para corromper o coração humano.

O Ventre Negro

O Ventre Negro não precisa ser um local físico, mas normalmente se mostra em algum lugar onde grandes heresias ocorreram. Quanto mais profano, maior o poder da Sombra. Caso um Arauto se utilize de seus dons nestes lugares, ele certamente sentirá uma repreensão quase que imediata. Lembrando que a Sombra não age de forma descarada, mas faz com que o próprio mundo, dominado por ela, faça o Arauto sentir as consequências de seus atos. Caso um Arauto utilize seus dons para o mal dentro de um Ventre Negro, ele estará convidando a escuridão a engolfá-lo e qualquer ganho nas Esferas da Corrupção será dobrado, ou triplicado, a depender do quão profano é o local.

Para efeitos de regra, toda Belregard representa um Ventre Negro de nível 1, o que torna qualquer uso da Bravura prejudicado com um aumento em sua dificuldade. Apenas raros locais purificados estão livres da mácula e o narrador pode ainda oferecer algum bônus em localidades especiais, caso seu grupo encontre a lendária tumba de Leoric ou a Litanía do Criador. Sendo assim, podemos exemplificar o esquema:

Ventre Negro I – Toda Belregard tomada pela Sombra.
Ventre Negro II – Boa parte dos locais de culto sombrio ou onde tragédias horribéis ocorreram.
Ventre Negro III – Antros da Sombra, locais que contam com verdadeiros devotos do Inimigo.

Esferas da Corrupção

Perda	Gravidade	Evento
1	Leve	Agir de maneira desonesta.
2	Moderada	Render-se às Provações deliberadamente, cometer atos hediondos de assassinato e abuso.
3	Grave	Intencionalmente buscar os favores da Sombra.

Da mesma forma que as Esferas da vida são a energia vital dos seres vivos as Esferas da corrupção representam a degradação da alma, corrompida pela Sombra e a Mentira. Dependendo da gravidade da corrupção o personagem recebe uma quantidade de pontos de corrupção. TODO ser humano tem algum grau de corrupção. Mas os Arautos devem ter mais cuidado com isso. Como medida extrema dentro da ambientação de Belregard, personagens que perderem todos os níveis da Corrupção estão entregues de corpo e alma para o inimigo e assim os jogadores perdem o controle destes personagens. Existem poucas maneiras de limpar a mácula da corrupção, mas algumas penitên-

cias extremadas e sacrifícios verdadeiros podem ajudar o personagem a evitar seguir neste caminho destrutivo.

Cada pessoa é mais aberta a um tipo de Provação. Não significa que o personagem que escolher a Provação da Ira será uma pessoa de cabeça quente a todo momento, mas em situações onde ele se deixar levar por esta faceta de seu espírito, suas punições sombrias serão mais pesadas. Para efeitos de regra, personagens que se deixam levar pelas provas recebem um ponto a mais nas esferas da Corrupção.

A cada degrau percorrido na esfera de Corrupção, o personagem começa a atrair a tenção da sombra para si. Inicialmente ele encontrará complicações para si mesmo, como uma sutil queda para o comportamento semelhante ao da Provação até que, ao chegar no nível Danado das esferas, ele começa a, de fato, receber bençãos sombrias.

Em termos de regras, a cada esfera que o personagem perder, ele recebe uma penalidade de -1d para todos os testes que envolvam resistir a sucumbir à Provação. Um personagem coma Provação da Ira, na terceira esfera (Maculado), receberia uma penalidade de -2d em qualquer testes para resistir ao impulso de entregar-se ao ódio. Num primeiro momento, as penalidades parecem mais coesas com testes de espírito, mas cada situação de jogo poderá ser interpretada de uma forma diferente, fazendo o respectivo problema surgir na pior hora possível.

Para aqueles que passaram para a 4ª Esfera (Danado), a Sombra reserva bençãos particulares.

Resistindo a Corrupção: No momento em que julgar prudente, o narrador pode exibir um teste de Espírito do personagem que cometeu um ato pecaminoso. Este teste é realizado da mesma forma que qualquer outro teste de atributo, mas impõe-se uma penalidade na dificuldade igual ao do número de pontos que o personagem pode perder, caso falhe. Exemplo: *Rothger entregou-se a sua fúria assassina quando foi vítima de trapaça em um jogo de taberna. Ele sabe que não precisava ter chegado aquele ponto, mas quis, desejou, entregou-se e cegou seus olhos a ira. Depois da matança, o narrador lhe pede um teste de Espírito com penalidade de -2. De modo que Rothger role 3d6 com dificuldade 1. Se falhar, ele receberá 3 pontos de corrupção, um a mais do que seria normal, já que a Ira é a sua Provação.*

QUANDO PEDIR UM TESTE DE CORRUPÇÃO?

Para não travar o andamento do jogo, é aconselhado que o narrador pondere sobre a relevância do ato. É de se acreditar que atitudes que acarretem em perdas de 2 ou 3 pontos de Corrupção sejam mais dramáticas e marcantes na história. Pedir um teste toda vez que o personagem mentir pode acabar fazendo o jogo se tornar arrastado e por isso aconselhamos o uso apenas quando a dita mentira puder acarretar em malefícios para terceiros. Uma mentira intencionalmente vil.

Recuperando-se da Corrupção:

Recuperar-se é muito difícil. Para conseguir voltar atrás em algumas esferas de Corrupção, o personagem deve tomar atitudes que sejam contrárias a sua Provação. O irado deve agir de forma comedida, o avarento deve ser generoso e assim por diante. Indo contra as penalidades as quais estão submetidos no caso de já terem descido muitas esferas. Vale ressaltar que, da mesma forma que violações brandas não mais funcionam com pecadores que já estão corrompidos, as ações benéficas devem ser proporcionais. Evitar de xingar alguém num acesso de ira não é nada para alguém já Maculado pela Sombra, por exemplo. Nessas situações e só quando houver um sentimento honesto no personagem (para que não se tomem atitudes com o puro interesse de se manter, o que geraria mais enganação e corrupção), realiza-se um teste de Espírito, o número de sucessos é igual ao valor de pontos nas Esferas de Corrupção que o personagem irá recuperar.

Evolução

O personagem progride de acordo com o ganho de experiência, o personagem decide antes de começar o jogo qual atributo e habilidade ele vai evoluir, então aloca a experiência recebida neles, caso o personagem mude de ideia e desista de evoluir o que ele já havia começado ele para e escolhe outra habilidade ou atributo, mas não recebe os pontos de experiência de volta, ficara alocada ate o personagem decidir continuar a evolução, quando ele terminar ele pode decidir qual e o próximo a ser evoluído ou continuar no mesmo.

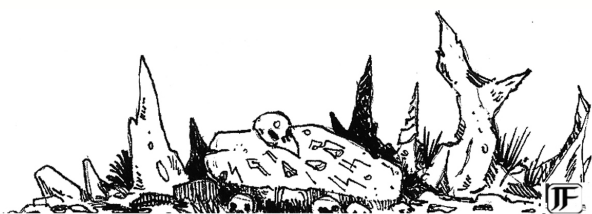


Tabela de ganho de experiência:

Ação	Experiência
Término da sessão	1-3
Superar um desafio	1-3
Interpretar o personagem	1-3
Combater a Sombra e vencer	3
Combater a Sombra e perder	1
Término da Crônica	1 x nº de sessões +3

Tabela de custo de experiência:

Tipo	Custo
Habilidade	Habilidade x 9
Atributo	Atributo x 12

Armamento

Legenda:

Tipo = Tipo de dano que a arma causa.

- Contusão
- Corte
- Perfuração

Velocidade = Bônus concedido na iniciativa.

Dano = A quantidade de dano a mais em dados, somados a sua Força caso seja um ataque corpo a corpo ou a sua Agilidade caso seja um ataque a distância.

Tamanho = É a categoria de tamanho da arma em relação à outra.

P – Pequena - Pode ser carregada no bolso.

M – Média - Pode ser carregada na cintura.

G – Grande - Pode ser carregada nas costas.

Força min. O mínimo de força exigido para utilizar determinada arma. Caso não possua o personagem ficará com penalidade de 1 dado em Força e Agilidade por cada ponto a menos que o exigido, ao utilizar essa arma, no caso de armadura somente a agilidade.

Peso = Peso aproximado do equipamento em Quilogramas.

Armadura = E redução de dano devido a armadura.

Agilidade = O quanto a armadura prejudica sua velocidade.

Percepção = O quanto a armadura prejudica sua Percepção.

Qualidade dos equipamentos:

Existe um nível de manufatura, todos descritos aqui são de qualidade média, ou seja, normal, mas podem existir equipamentos de qualidades superiores ou inferiores, concedendo bônus ou penalidades, limitamo-nos a um limite de - 3 ou +3. No caso de armas o bônus não é em dados, mas no resultado final. Também vale para armaduras, mas o narrador deve considerar a ideia de bônus variados, como uma redução na penalidade ou até um bônus na iniciativa.

Adagas*

Nome	Tipo	Vel	Dano	Tam	F.M.	Peso
Faca	Corte	+4	+1d	p	-	250gr
Adaga	Corte	+5	+1d	p	-	400gr
Punhal	Perf	+4	+1d	p	-	250gr

*Todas as adagas podem ser utilizadas como armas de arremesso e somam Força ao dano. E com incremento de 3m na distância.

Espadas

Nome	Tipo	Vel	Dano	Tam	F.M.	Peso
Curta	Corte	+4	+2d	P	1	750gr
Longa	Corte	+3	+3d	M	2	2,5kg
Mão e 1.2	Corte	+2/+3	+3/+4d	M	2	4,0kg
2 Mãos	Corte	+1	+5d	G	3	7,5kg
Sabre	Corte	+4	+3d	M	2	750gr

Machados

Nome	Tipo	Vel	Dano	Tam	F.M.	Peso
Machadinha *	Corte	+3	+1d	p	-	1kg
Comum	Corte	+2	+2d	M	2	4kg
2 Mãos	Corte	+0	+5d	G	4	10kg

* Machadinhas podem ser utilizadas como armas de arremesso e somam Força ao dano. E com incremento de 3m na distância.

Maças e Martelos*

Nome	Tipo	Vel	Dano	Tam	F.M.	Peso
Leve	Cont	+3	+1d	M	1	2kg
Guerra	Cont	+2	+3d	M	2	5kg
Maça Estrela	Cont	+1	+4d	G	3	8kg

* Existe uma versão com corrente chamado Mangual que concede bônus de +1 em desarme.

Armas de Haste*

Nome	Tipo	Vel	Dano	Tam	F.M.	Peso
Lança Leve	Perf	+3	+1d	M	1	3kg
Lança de Guerra	Perf	+2	+3d	G	2	4kg
Pique	Perf	+1	+4d	G	3	5kg
Alabarda	P/C	+0	+4d	G	3	8kg

* Armas de haste causam +1d de dano em investidas.

Arcos e Bestas*

Nome	Tipo	Vel	Dano	Tam	F.M.	Alc
Arco Curto	Perf	+2	+2d	M	2	100m
Arco Longo	Perf	+2	+3d	G	3	180m
Besta Leves	Perf	+3	+2d	M	1	120m
Besta Pesada	Perf	+3	+4d	G	2	250m

Arcos, e apenas arcos, permitem uma soma do dano de Força igual ao valor da força mínima para utilizá-los, representando que uma pessoa forte é capaz de puxar o arco com mais sucesso, dando-lhe a devida pressão para um ataque mortal. Exemplo: Rothger possui um Arco Longo, logo seu dano será de 6d6 (3d6 do arco + 3d6 da Força. Ele possui 4 de Força, mas o arco limita a aplicação a 3, por ser o mínimo necessário para utilizá-lo).

*Obs.: Equipadas com flechas e virotes de guerra causam +2de dano.

*Obs.: Bestas leves demoram um turno inteiro para serem recarregadas e Bestas pesadas 3 turnos.

*Obs.: Bestas somam Agilidade no dano.

Escudos*

Nome	Tipo	Vel	Dano	Tam	F.M.	Blo	Peso
Broquel	Cont	+3	For	P	-	-	1kg
Esc. Comum	Cont	+2	For	P	1	+1	2.5kg
Esc. Grande	Cont	+1	+1d	M	2	+2	4kg
Esc. Torre	Cont	+0	+1d	G	3	+3	6kg

Quando utilizando um escudo em uma das mãos, o valor do Bloqueio irá servir para subtrair o total de dados lançados por quem deseja atacar o personagem. Exemplo: Com um escudo comum, Rothger faz seu inimigo tirar um dado de seu total de ataque.

*Obs.: Todos os escudos podem ser adicionados espinhos que causam +1d dano.

**Obs.: Escudos torres causa uma penalidade de -1 para ataques e -1 de percepção para quem os usa, mas servem também de cobertura contra projeteis.

Armaduras*

Nome	Arm	Agi	F.M.	Peso
Couro	5	-	-	4kg
Malha	10	-	1	7kg
Placas	18	-1	2	15kg
Completa	25	-2	3	40kg

*Obs.: Todo elmo impõem um redutor de -1 em percepção.

**Obs.: Dependendo do trançado ela se torna mais resistente e menos maleável.

Passo a Passo da Criação de Personagem

Para conseguir uma ficha de Belregard RPG, confira o link: <http://www.belregardrpg.com/2013/12/nova-ficha-de-belregard.html>

1 – Preencher o cabeçalho.

Nome: Nome pelo qual seu personagem será reconhecido. Lembre-se que, apesar de parecer simples, um nome carrega grande importância e num mundo medieval, é quase como um cartão de visitas. Pode-se valer também de alcunhas e epítetos para melhor caracterizar seu personagem.

Jogador: Nome do Jogador que interpretará aquele personagem.

Etnia: Existem 5 etnias disponíveis para cada jogador escolher. Na caixa de texto é possível encontrar informações sobre elas em termos de regras, para uma descrição melhor, busque no capítulo 2 deste livro.

Credo: De um modo geral, todos os homens e mulheres são criadoristas, fieis aos preceitos do Criador. Personagens religiosos podem escolher algum secto em particular para seguirem, como um dos três puros, Alecista, Lazlita ou Leorista.

Patrono: Na sociedade medieval todos servem a alguém. Aqui você deve discriminar quem é o suserano de seu personagem.

Conceito: Seja escrevendo uma ideia fechada e direta como “guerreiro”, “soldado”, “padre”, “comerciante”, ou ideais mais abertos como “Santo do Pau Oco”, “Lâmina do Senhor”, “Devoto Fervoroso”, tente dar uma ideia geral sobre o seu personagem aqui.

2 – Atributos

Todos os atributos já possuem nível 1, o jogador distribui + 6 pontos como quiser, sem ultrapassar o limite inicial de 3.

3 – Habilidades

Personagem têm 12+Intelecto em pontos para distribuir em habilidades, sem ultrapassar o limite inicial de 3.

4 – Traços

Escolher 3 traços. Também um Traço negativo associado a sua etnia consultando a caixa de texto.

5 – Esferas de Vida e Corrupção

Calcular as Esferas de Vida – Iniciando com o valor de Vigor +6 e seguir em um movimento decrescente até o último nível da esfera.

Calcular as Esferas da Corrupção – Iniciando com o valor de Espírito +1 e seguir em um movimento crescente até o último nível da esfera.

6 - Provação

No capítulo IV deste livro, o jogador deve escolher uma das cinco Provas para anotar no campo correspondente a ficha. Este será o pecado com o qual ele tem maior afinidade.

7 – Anotar seus Pertences

Jogadores e narradores irão perceber uma ausência de valores, preços e listas longas de equipamentos nestas regras. Isso é intencional, não só para deixar a versão mais leve, como também para representar um dos pontos fundamen-

tais do atual clima de Belregard. São poucos os lugares que mantiveram uma estrutura de comércio organizada e coesa. Boa parte do mundo conhecido realiza suas negociações na base da troca. Não existem barracas e feiras com espadas e armaduras penduradas, a venda para aventureiros com bolsas abarrotadas de ouro depois de sua última expedição a masmorra do dragão. Nem todo ferreiro sabe fazer espadas e muito menos armaduras.

ETNIAS EM REGRAS

Belghos:

O Jogador deve escolher um Traço Negativo dentre os listados a seguir: Arrogante, Perdidamente Devotado, Falacioso ou Frio.

O personagem deve escolher três Habilidades, que irão refletir sua vida como um membro da respectiva etnia, dentre as listadas a seguir: Oratória, Sabare Religioso, Medicina, Instrução, Ofício e Finanças.

Exemplos de nomes masculinos: Argus, Dagom, Macedon, Sandoval e Ulysses.

Exemplos de nomes femininos: Abella, Fabrice, Lelita, Trista e Valarie.

Parlos:

O Jogador deve escolher um Traço Negativo dentre os listados a seguir: Despreocupado, Ganancioso, Viciado ou Curioso.

O personagem deve escolher três Habilidades, que irão refletir sua vida como um membro da respectiva etnia, dentre as listadas a seguir: Oratória, Cavalgar, Empatia, Furtar, Ofício e Finanças.

Exemplos de nomes masculinos: Bacco, Demetrio, Pedro, Nazzarro e Patrizio.

Exemplos de nomes femininos: Amanda, Demetria, Felicia, Lelia e Teresa.

Dalanos:

O Jogador deve escolher um Traço Negativo dentre os listados a seguir: Despreocupado, Ansioso, Inconveniente ou Inconstante.

Exemplos de nomes masculinos: Aaron, Edmond, Jean, Louis e Tissot.

O personagem deve escolher três Habilidades, que irão refletir sua vida como um membro da respectiva etnia, dentre as listadas a seguir: Artes, Dissimular, Furtividade, Proeza (Agi), Ofício e Saber Histórico.

Exemplos de nomes femininos: Blanche, Cécile, Heloise, Nicole e Viviane.

Vihs e Igslavos:

O Jogador deve escolher um Traço Negativo dentre os listados a seguir: Severo, Cabeça Dura, Rude ou Supersticioso.

O personagem deve escolher três Habilidades, que irão refletir sua vida como um membro da respectiva etnia, dentre as listadas a seguir: Sobrevivência, Proeza (For), Percepção, Ofício, Saber Mítico e Empatia.

Exemplos de nomes masculinos: Adrik, Mikhail, Nikolai, Vladimir e Yurik.

Exemplos de nomes femininos: Alina, Mila, Natasha, Sonya e Ursula.

qualquer outro jogo de interpretação.

Muitos narradores montam seus jogos e somente depois anunciam aos jogadores sua ideia de campanha ou sessão. Outros jogadores idealizam seu personagem independente da ideia do narrador. Ambos estariam certos, mas algumas vezes existem incompatibilidades que tornam o jogo arrastado ou sem as amarras que deixam tudo mais interessante.

Acreditamos que a maneira ideal de criar história é criar uma atmosfera convidativa tanto à história criada pelo narrador como o prelúdio idealizado pelo jogador. Assim, os narradores devem fazer seu jogo para e pelos personagens dos jogadores.

Cada narrador terá um método próprio de fazer isso, mas com intuito de ajudar, idealizamos um método que foi batizado de “Jogador Alfa”.

O narrador deve escolher em sua mesa alguém com alguma facilidade criativa. Junto com este jogador defina um personagem, dê alguma motivações, complicações e crie uma mini trama. Caso não tenha esse jogador, pergunte quem tem uma boa ideia já formada.

Em seguida, junto com os jogadores restantes, vá preenchendo o prelúdio do jogador alfa com os prelúdios dos outros jogadores.

Ao término do processo o narrador terá uma trama bem fechada envolvendo todos os jogadores da mesa, e o melhor, todos terão participado na construção base da campanha.

Vamos exemplificar isso:

O narrador Pedro pergunta quem tem alguma ideia de personagem e Jogador Antônio diz que sim:

“Jogarei com homem de armas. Ele foi traído pela esposa. Não tendo coragem de honrar seu nome, fugiu de suas terras. No momento está atrás de uma Ordem de Cavalaria. Pretende dedicar-se às boas causas e servir os desprovidos”

Pedro - “Ótimo. Quem aproveita para criar algo?”

Jogadora Angélica diz “Acho que tenho algo”

“Minha irmã nunca deu valor ao marido dela (Jogador do Antônio). Sempre vi como ela o tratava e nunca achei isso certo. Alimentei uma paixão proibida por muitos anos. Já

Como Montar Histórias em Belregard

Esta dica rápida serve tanto para narrar Belregard como

cansada de viver com meus pais resolvi entrar na carroça de meu cunhado furtivamente e só revelei que estava lá muitos quilômetros depois. Menti dizendo que estava fugindo de meu pai porque ele me batia. Hoje eu o sirvo como amiga e confidente, mas meu verdadeiro intuito é que nos casemos”.

Pedro - “Uau, mandou bem. Temos um bom material aqui. O que temos mais?”

Jogador Lucas diz “Quando um bando de saqueadores atacou a carroça de meu pai e matou a todos, eu não sabia o que fazer. Lembro do homem armado (personagem de Antônio) tentando fazer alguma diferença, mas não havia muito o que salvar àquela altura. Ele quis me deixar para trás, afinal, eu era um estorvo, entretanto, a jovem (personagem da Angélica) insistiu que não poderia me deixar para trás. Demonstrei que tinha habilidades uteis devido minha criação entre os nômades. Assim nasceu uma relação de proteção e admiração. Ele me dá proteção enquanto procuro uma maneira de vingar meus pais”

Pedro - “Ótimo gente. Será que temos algo que pode balancear tudo isso?”

Jogador Vitor diz “Vou mandar algo”

“Meu personagem será um Padre que foi expulso de sua cidade por ter envolvimento com artes profanas. Eu tentei contatar o espírito de meu filho que foi atacado por lobos. Quando vi o jovem (Personagem do Antônio) chegando à cidade, fiz questão de ser o mais amigável possível, tenho mantido um laço estreito de amizade. Esperando que de algum modo ele possa ajudar minha vingança e minha escalada de poder rumo ao bispado”.

Pedro - “Bem pessoal, então temos um homem de armas que busca a servidão e a honra enquanto é cuidado por sua cunhada, que mantém um amor secreto por ele. Ao mesmo tempo, eles cuidam do jovem órfão que vive sob a proteção de ambos enquanto se mete em problemas na sua busca por vingança. Para concluir, temos um ex pai que os “manipula” para auxiliar seus planos de poder e vingança.

“Agora tenho algo para trabalhar, vou pensar em qual cidade ou reino vou passar o jogo, quais as informações que vocês devem saber e semana que vem começamos a jogar”.

Este método funciona muito bem, permite que todos sejam ainda mais protagonistas da campanha.

Sementes de Cenários

Não pretendemos aqui descrever longos textos com cenários prontos. Acreditamos que as coisas funcionam muito melhor quando o narrador tem a ideia plantada em sua mente e ele mesmo a desenvolve, já que conhece seu grupo e sabe a melhor maneira de lhe apresentar o ambiente.

A Negação

Após ouvir e seguir as palavras de um Arauto, que deu sentido a vida dos jogadores, a autoridade local resolve ser enérgica e, sem um julgamento, condena o Arauto à morte por apedrejamento por não aceitar renegar seus ensinamentos. Antes mesmo que seu túmulo esfriasse, as autoridades convocam Inquisidores do Supremo Ofício que atacam como abutres sobre a carne morta. O objetivo dos Inquisidores agora é apagar o legado do Arauto, assim, irão procurar todos seus escritos e principalmente, todos os seus seguidores para “purificá-los”. Caso não os encontre, sua fúria se abaterá sobre seus parentes e amigos mais próximos.

O Pacto

O grupo de personagens fez um pacto com a Horda há muitos anos atrás em troca de saúde, dinheiro ou qualquer outro motivo. Por muitos anos eles realmente acreditaram que isso nunca teria consequências e que a dívida seria perdoada. Antes mesmo que seu quinquagésimo aniversário seja completado, um agente da Sombra visita os jogadores no intuito de tomar aquilo que foi dado. Independente da ação dos jogadores, a visita da Sombra deixará sequelas eternas em suas almas.

O Casamento

Os jogadores são chamados para uma celebração importante entre duas famílias que estão firmando um acordo de paz. Infelizmente, ao caminhar pela residência do noivo momento antes da celebração, um dos personagens entra onde não deve e se depara com o noivo em relações íntimas com a mãe da noiva. Mesmo que o noivo relute, a mãe da noiva não pode acreditar na sorte, assim, ela obriga seu amante a mandar matá-los antes que possam falar com alguém.

Exemplos de Antagonistas

Lobos/Cães de Caça

For 2, Agi 2, Vig 2, Int 1, Esp 1

Ataque - Mordida 5d/Dif 2/Dano 3d/Velocidade 3

Perícias – Sobrevivência 3, Esquiva 2, Mordida 3

Armadura 2

Total das Esferas da Vida - 33

Aconselhamos ao narrador utilizar manobras de investida

com os lobos e ainda de imobilizar, realizando testes de força resistidos.

Lupus Umbra

É muito provável que o medo irracional da noite e dos lobos, que todo homem são possui, tenha se originado de encontro com as criaturas conhecidas como Lupus Turpis. Plínio, o Velho, descreveu-os em seu antigo bestário como uma clara dicotomia entre a Sombra e o Criador. Enquanto representa o predador por excelência, o olhar do Lupus Turpis é paralisante. Todos que o encaram uma primeira vez devem ter uma vontade férrea para conseguirem se mover antes que seja tarde. Como um pleno lembrete do Criador para aqueles que chegam perto de mais da escuridão e veem-se sem a menor chance de voltar atrás.

For 3, Agi 3, Vig 3, Int 2, Esp 3

Ataque - Mordida 8d/Dif 3/Dano 5d+2/Velocidade 3(5)

Perícias - Sobrevivência 4, Esquiva 4, Mordida 5

Armadura 4(6)

Total das Esferas da Vida - 39

Olhar Aterrorizante

Os olhos amarelos do Lupus falam àquilo que há de mais primitivo dentro dos homens, fazendo-os compreenderem que, diante deste ser nefasto, não possuem outro papel que não o de presas indefesas. O primeiro olhar direcionado a um Lupus gera uma um medo terrível e paralisante. Deve-se fazer um teste disputado de Espírito, aqueles que falharem ficam paralisados, incapazes até mesmo de falar.

O efeito só é quebrado quando a criatura parte, ou quando um ataque do mesmo é desferido contra a própria pessoa, ou alguém próximo.

Alfa

Para todos os efeitos, entre os lobos comuns, o Lupus é sempre o alfa da matilha.

Benção da Sombra

Envolto de uma energia sinistra, o Lupus recebe +2 Velocidade, Armadura e Dano.

Aldeões

For 2, Agi 1, Vig 2, Int 1, Esp 1

Ataque - Desarmado 3d/Dif 1/Dano 2d/Velocidade 3

Perícias - Sobrevivência 3, Esquiva 2, Briga 2

Armadura - 2

Total das Esferas da Vida - 33

Sacerdotes

For 1, Agi 2, Vig 1, Int 2, Esp 3

Ataque - Desarmado 2d/Dif 1/Dano 1d/Velocidade 3

Perícias - Esquiva 1, Religião 2, Oratória 2

Armadura 2

Total das Esferas da Vida - 30

Soldados

For 2, Agi 1, Vig 2, Int 1, Esp 1

Ataque - Espada 4d/Dif 1/Dano 4d/Velocidade 5

Perícias - Espada 3, Esquiva 2, Briga 1, Escudo 2

Armadura - 5

Total das Esferas da Vida - 33



Bem vindo a Belregard...

Uma terra abandonada à própria sorte, dominada pelo medo e vigiada pela fé cega de sacerdotes de discursos autoritários, mas vazios. Lar de homens que não são heróis infalíveis e nem mesmo vilões irrecuperáveis.

O antro de gente temerosa, que olha para o céu em busca de alento e da certeza de um destino melhor longe das amarras e dos grilhões de uma sociedade brutal. Mas eles estão sozinhos, abandonados. Ninguém lhes olha com apreço. A Abóbada Celeste está vazia...

Deus está MORTO!

