



Aymer :: Cenário de Campanha

O Reino de Bruntoll



Alessandro Jean Loro

O Reino de Bruntoll

Cenário de Campanha



Idealização e Criação
ALESSANDRO JEAN LORO

Editoração e Diagramação
ANTONIO SÁ NETO

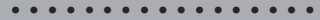
Revisão
ALESSANDRO JEAN LORO E
BRUNA CRISTINA LAMPERT

Ilustrações e Arte
GUSTAVE DORÉ, GOYA, FRANZ
VON STUCK, KARL EDUARD
BIERMANN E JAIRO LOPES

março / 2011

Distribuído sob a licença
Creative Commons v.3.0

OLDDRAGON.com.br



INDICE

4 Introdução

7 Considerações Iniciais

12 Criação de Personagens

19 A História

35 A Vida em Aymer

43 O Reino de Bruntoll

110 Aymer

113 Deuses

123 Usando Bruntoll

Agradecimentos

- Ao Antonio, Neme e Dan pelo Old Dragon.
- Ao Clérigo e seus jogadores pela parceria e divulgação do cenário.
- Ao pessoal do fórum (liderados pelo Beltrame) e da lista de e-mail que lapidam dia após dia nosso amado jogo.
- À Bruna pela ajuda na revisão e por aturar um noivo RPGísta (e jogar com sua elfa druida de vez em quando).
- Ao meu grupo de jogo (Daniel, Diego, Maurício, Maiquel, Gilvonei, Odair e Uésler) pelo estímulo e auxílio na criação de um mundo.
- Ao primo Jonathan por ter me apresentado ao RPG.
- À família pelo apoio constante em tudo o que me meto.
- Aos alunos que suportam esse professor excêntrico.
- A você que baixou esse livro.

O Reino de Bruntoll

Capítulo 1

Introdução

Old Dragon... Old School

Há quinze anos, eu comecei a jogar RPG. Na verdade, algo parecido com RPG: a adaptação de um livro-jogo para a mesa. Eram regras bem caseiras, sem muito requinte, a maioria delas inventada na hora. Bons tempos aqueles...

Mas, as coisas evoluem, como se diz, e o RPG também. De lá para cá, adotamos (eu e meu grupo) os mais variados sistemas, nos mais variados cenários. Mesmo assim, sempre restava uma pontinha de saudades daquelas regras mais simples, caóticas e, principalmente, caseiras. Em nossa última campanha, eram tantos livros de referência, tanto material, tanto número e tanta tática que um combate virava um cerco militar. Não era mais a mesma coisa. Até mesmo nosso cenário próprio, Aymer, já estava se tornando algo bem diferente do que era. Estávamos indo em direção ao fracasso e, por quatro longos anos,

nos afastamos da mesa.

Eis que surgiu uma luz no fim do túnel: uma luz não, uma baforada! Vasculhando a internet pelo antigo OD&D, acabei chegando ao Old Dragon. Vi que era quase aquilo que tínhamos no passado, mas um pouco mais organizado. Chamei aqueles que podiam e começamos uma campanha em Aymer usando o sistema. Éramos apenas três. Ontem, na última sessão, éramos sete. Estamos de volta ao RPG.

Aos que se perguntam o que isso tem a ver com o presente livro, digo -lhes que tudo. Como o sistema é *old school*, precisamos readaptar todo nosso cenário, tarefa bastante simples: cortamos a frescura e a descrição de regras e fichas de monstros e PDMs. Voltamos unicamente a descrição e nos *remaravilhamos*. Aí, surgiu a ideia: por que não disponibilizar Aymer para os demais jogadores? Assim, há um ano, saiu a primeira edição de “O Reino de Bruntoll”, um

pouco diferente dessa, mas com o mesmo espírito.

Hoje, o Old Dragon é comercializado e discutido pela comunidade RPGista brasileira e possui um nome forte, sinônimo de qualidade e preocupação com os jogadores, e é isso que queremos perpetuar com Aymer. Um forte abraço e muitos acertos críticos em suas vidas.

Prof. Alessandro

O QUE É UM CENÁRIO DE CAMPANHA?

O Cenário de Campanha compreende a descrição de um mundo fictício para jogos de RPG. “O Reino de Bruntoll” (o livro que está lendo) limita-se a um reino localizado ao Norte do mundo de Aymer, um planeta semelhante a nossa Terra.

Aqui você encontrará cidades, locais e personagens para criar as mais variadas aventuras e campanhas para seu grupo. No entanto, nada do que é descrito precisa, necessariamente, ser seguido: o mundo é seu, mude o que quiser.

AYMER

Você está prestes a adentrar em Aymer e viajar através de seus reinos, povos e histórias. Antes de começarmos, no entanto, é preciso esclarecer algumas coisas. Aymer é um cenário *old school* destinado a um jogo também *old school*. Isso significa que nossa preocupação não é com regras.

Você não encontrará tabelas de encontros aleatórios, fichas de PDMs ou regras para o controle do clima. Nem mesmo traremos informações detalhadas sobre tudo: o que você lerá são informações gerais, alguns pontos interessantes e vários ganchos para aventuras e campanhas.

Você poderá encontrar algum trecho falando sobre uma Guerra Mercante, mas não encontrará nada detalhando como, onde e por que tal evento ocorreu. Isso é um erro? Não, é intencional.

Não estamos aqui para dar respostas a tudo, estamos aqui para fornecer ideias para que você construa um mundo compatível com seu grupo e com seu estilo de jogo.

Aymer não foi criado para ser um mundo completo e detalhado ao extremo. Fomos criando o cenário conforme nossas necessidades e prosseguimos assim até hoje, passados dez anos desde o princípio de nossa campanha. Nosso próprio

O Reino de Bruntoll

grupo não possui uma “versão oficial” sobre a Guerra Mercante, por exemplo. Sabemos que ela aconteceu no passado, mas ainda não teve influência em nossas aventuras, logo, para que preocuparmo-nos com ela?

A carência de detalhes (em nossa opinião, alguns cenários pecam justamente pelo excesso deles) pode assustar alguns Mestres, mas não se preocupe: esse é o grande truque.

Não podemos evitar que os jogadores também leiam esse livro e descubram várias informações antecipadamente, assim, cabe ao Mestre preencher essas lacunas descritivas e históricas a seu modo, conforme necessitará para sua campanha.

Se nada foi dito sobre a Guerra Mercante e ela é importante para sua campanha, nada melhor do que você mesmo criá-la e decidir o que aconteceu. Assim, você terá uma história dentro daquilo que necessita, sem medo de “errar” em alguma data ou local, e manterá o elemento surpresa para seus jogadores. Aliás, por que não surpreendê-los e usar os personagens antigos de seus jogadores como membros importantes no conflito?

Em Aymer, o mundo é realmente seu. Faça um bom uso desse livro e lembre: aqui, o poder também é

todo seu! Transforme seu grupo de jogadores em lendas! Sê bem-vindo a Aymer!

O REINO DE BRUNTOLL

O que você tem em mãos é a descrição de um dos reinos que compõem o mundo de Aymer. Bruntoll é uma ilha-continente ao norte do mundo, um microcosmo dele mesmo.

Há material suficiente aqui para muitas e muitas campanhas. Com o tempo, lançaremos ainda mais material para o Reino, sempre de forma gratuita.

Pretendemos lançar uma versão impressa com todos os reinos que compõem Aymer no futuro, assim que houver público para tal empreitada.

Em breve, lançaremos um conjunto de aventuras elaboradas por Rafael Barcellos Machado, mais conhecido como o blogueiro por trás do blog “[O Clérigo](#)”. Ele utilizou o Old Dragon e o Reino de Bruntoll para sua campanha on-line, criando uma série de aventuras que, agora, serão publicadas de forma gratuita.

Uma das ideias mais legais é que publicaremos as aventuras para serem usadas tanto na mesa de jogo como nas mesas virtuais.

Considerações Iniciais

Comparado a outros cenários de fantasia, Aymer possui algumas diferenças marcantes que influenciarão todas as campanhas.

Quando criamos Aymer, não tínhamos em mente criar um mundo de alta fantasia, pelo contrário: nossa inspiração foram as novelas de cavalaria (*A Canção de Rolando*, *Orlando Furioso*), o ciclo arturiano, as lendas sobre Ricardo Coração de Leão e Robin Hood, além da influência de Tolkien, comum a todos os fãs de fantasia.

Dessa mistura surgiu um mundo diferente, onde a magia existe, mas é mais rara e misteriosa, onde existem deuses, apesar da distância desses para com o mundo, onde os Povos Livres, os homens, elfos, anões e halflings quem comandam o destino do mundo.

Com isso em mente, os principais pontos a serem observados são:

2.1 – MAGIA

Aymer é um mundo mágico, mas isso não significa que a magia esteja em todo e qualquer canto. A maioria das pessoas sequer viu algum efeito, criatura ou objeto mágico diante de si. Os magos são figuras raras e temidas, não por serem considerados malignos, mas misteriosos.

Em Aymer, ninguém usará a magia levemente, seja um “enfeitiçar pessoas” contra o dono da taverna para conseguir um desconto ou um “ressuscitar” no fazendeiro que caiu da carroça. Imagine a magia em Aymer assim como ela aparece nas sagas do Rei Arthur: quando Merlin ou Morgana utilizam seus poderes,

O Reino de Bruntoll

pode ter certeza que algo grande vem aí.

Outro exemplo é o próprio Gandalf, de “O Senhor dos Anéis”: quantas bolas de fogo você o viu lançando no livro? Nenhuma? Pois é, nem nós.

Gandalf usa sua magia, mas com outros fins e sempre em último caso (e, se fosse um personagem de RPG, imagine o nível épico que ele teria).

Magos de níveis baixos geralmente são fraquíssimos em tudo: são péssimos lutadores, ainda piores como defensores e possuem duas ou três magias (geralmente sem muita utilidade) por dia. Mas, passados alguns níveis, tornam-se uma arma de destruição em massa difícil de deter. Isso também não está certo.

Voltemos a Merlin e Gandalf: ambos sabem o mínimo para se defender, usam a magia com sabedoria e não saem por aí arremessando relâmpagos e bolas de fogo pelos cantos.

Assim sendo, em Aymer os magos sabem lutar (embora ainda não usem armadura e não lutem tão bem), mas sofrerão um pouco mais para aprender novas magias.

Estudo sério é o mínimo esperado. Falaremos mais sobre isso no capítulo sobre criação de personagens.

Outro problema é o enorme número de magos existente em mundos fantásticos.

São tantos senhores de robe e chapéu pontudo que fica até difícil compreender como exista mana em um mundo como esse. Magos são raríssimos e isso se deve:

- **Tempo:** ser mago demanda anos de estudo e dedicação. Com uma expectativa de vida de 50 anos (para um humano), quem deseja pensar a tão longo prazo?

- **Falta de tutores:** para ser mago não basta achar um caderninho, chamá-lo de grimório e sair por aí estalando os dedos: é preciso achar um mago disposto a ensinar um discípulo nas artes arcanas e depois sobreviver ao estudo.

Tutores costumam ser, na melhor das hipóteses, chatos e intolerantes com novatos.

- **A magia é incomum:** as pessoas temem os magos. Como alguém gostaria de trilhar um caminho tão complicado e difícil? Brandir uma espada é muito mais fácil e seguro.

- **Perseguição:** usar magia sempre atrairá a atenção e é até mesmo proibido em alguns reinos. Isso não significa que o povo sairá gritando “queimem o feiticeiro!”, com exceção de Trendor como veremos adiante. Ser um mago significa ser diferente das demais pessoas.

O povo consegue refletir-se no guerreiro, no ladrão e, devido às crenças, até mesmo no clérigo, mas não conseguem identificar-se com alguém que trilhe caminhos tão complexos e, ao menos para eles, obscuros.

Outro ponto é o mercado de itens mágicos. Em alguns mundos, para onde você olhar estarão heróis portando anéis de proteção, espadas longas +4, varinhas mágicas, etc. Ora, criar um item mágico exige trabalho, dinheiro e poder!

Nenhum mago de Aymer venderia um item desses em um mercado qualquer! Bom, até poderia, mas exigiria um preço BEM salgado. Vender itens mágicos aqui não é vantajoso: mesmo que você prefira usar espadas, guarde aquela lança +1 que encontrou; ela será valiosíssima até o final da campanha.

O mesmo vale para poções. Não conseguimos imaginar um clérigo perdendo seu tempo para criar poções de cura... claro, um gibão com algumas ervas medicinais, um pouco de vinho, algumas sanguessugas e uma faca afiada podem ser úteis para curativos, baseando-se na medicina da época... poções existem, mas só serão usadas em casos extremos.

Por fim, falaremos sobre a população de bestas mágicas.

Animais ferozes e bestas não-mágicas são muito comuns em qualquer reino, mas seres fantásticos como medusas, dragões, banshes, etc, são muito, muito raros.

Poucas são as pessoas que encontraram esses seres (e menos ainda as que sobreviveram para descrevê-las). Em Aymer, todas as bestas mágicas estão relacionadas aos Três Caídos, a tríade de deuses que foi corrompida pelo mal, ou aos Filhos de Todo.

2.2 – RELIGIÃO

Todo, o deus supremo de Aymer, e seus vinte e cinco filhos formam o panteão aymeriano. Três desses filhos traíram seu pai há muitas eras e até hoje são considerados a origem de todo o mal que povoa o mundo.

Para minimizar o estrago causado por seus filhos, Todo se sacrificou, dividindo o cosmos de Aymer em quatro orbes: o Mundo Inferior, também chamado Inferno, lar dos Três Caídos e suas legiões demoníacas; o Reino Eterno, também conhecido como Paraíso, lar dos Eternos, os filhos de Todo que não traíram seu pai; o Mundo Material, Aymer em si, e o Limbo, lar de Drago, Senhor das Guerras; Craban, Mestre dos Espíritos e Thoron, o Mediador, onde os

O Reino de Bruntoll

espíritos aguardam seu julgamento para serem conduzidos ao Paraíso ou ao Inferno.

A principal diferença de Aymer para com outros mundos é a inexistência de diversas religiões: a religião aymeriana é monoteísta, centrada em Todo, o Criador de Tudo.

Em uma analogia simples com nosso mundo, seus Filhos, chamados Eternos, seriam como santos, personificações menores de uma mesma e única fé.

Evidentemente, assim como em nosso mundo, a maioria dos templos possui uma divindade patrona, um elo entre os Povos Livres e a essência de Todo que permeia o universo.

Desse modo, os clérigos de Aymer não veneram a deuses diferentes, embora geralmente, mas nem sempre, se tornem devotos de um dos Eternos.

O deus a quem todos veneram é Todo, seus Filhos são, digamos, intermediários da fé. Veja como interpretar um clérigo em Aymer no capítulo “Criação de Personagens”.

As últimas décadas foram conturbadas no campo religioso: a Igreja de Todo, unificada e poderosa, sofreu uma ruptura.

O alto-clero de Trender, seguindo

as orientações de seu monarca, rompeu com os demais sacerdotes e fundou uma nova igreja, chamada Igreja Aymeriana. Seus preceitos são muito mais rígidos que os da Igreja de Todo.

A magia em seus domínios foi proibida sob pena de morte: apenas os magos batizados e autorizados pela Igreja Aymeriana podem atuar em Trender.

As criaturas mágicas foram declaradas seguidoras de Udûn e perseguidas, o que o povo acabou estendendo a tudo o que não for humano, incluindo elfos, anões e halflings. Trender mergulhou em uma era de perseguição religiosa sem precedentes e aqueles que ousam não curvarem-se diante da Igreja Aymeriana e seu monarca certamente sofrerão as conseqüências.

A Igreja de Todo admite o uso da magia, desde que essa não seja usada com fins que prejudiquem o mundo de alguma forma.

Cultos aos Eternos são permitidos, uma vez que eles são filhos de Todo e, indiretamente, representam a mesma fé. Assim, com exceção de Trender, é possível ver druidas e curandeiros que prestam ritos aos mais variados deuses.

O culto a qualquer um dos Três Caídos é proibido sob pena de

morte: os cultistas são perseguidos, levados aos chamados Tribunais Sagrados e, se confirmada a heresia, são enforcados e queimados.

2.3 RAÇAS NÃO-HUMANAS

A raça humana é predominante em todo o mundo. Mesmo a soma da população élfica, anã e halfling não alcançaria o total da população humana.

Raças não-humanas são mais comuns no Sul, devido à proximidade de Erynedhel, o reino élfico; Karum, o reino anão; e Perianoth, o lar dos halflings.

Em Bruntoll, elfos e anões são comuns devido ao mesmo motivo: o Principado Élfico e os Montes Nederlfenn surgiram de imigrantes de Erynedhel e Karum, respectivamente. Halflings são raríssimos: a raça prefere não abandonar a segurança de seu lar, além de possuírem pouquíssimos membros.

Os raros halflings que habitam outros reinos são aventureiros ou filhos desses e, apesar dos protestos de ambas as raças, são confundidos com os anões.

Com o surgimento da Igreja Aymeriana, a vida para os não-humanos de Trendor tornou-se muito difícil.

O decreto oficial que declarou todas

as criaturas mágicas servas dos Três Caídos acabou por instigar a população trendoriana contra os não-humanos.

Os poucos anões, elfos e halflings que ali viviam fugiram para outros reinos, mas alguns foram linchados por religiosos fanáticos.

Existem meio-elfos em Aymer: a união entre humanos e elfos não é comum, devido a



O Reino de Bruntoll

Capítulo 3

Criação de Personagens

diferença cultural, mas pode ocorrer.

3.1 – RAÇAS

As raças apresentadas no módulo básico do Old Dragon também estão presentes em Aymer, com acréscimo dos meio-elfos.

3.1.1 – HUMANOS

Os Filhos de Adan, como os elfos e anões os chamam, possuem uma curta expectativa de vida, raramente superando os cinquenta anos. Tal fato, aliado à alta taxa de natalidade, os torna versáteis e acostumados com mudanças.

Os Sulistas de Rochtalf tendem a ter a pele um pouco mais escura, com cabelos pretos ou castanhos. Os Menadanenses são uma miríade dos vários subtipos humanos, portanto, variam da mesma forma. Os Homens do Norte, provenientes de Ringtunn, possuem olhos,

Detalhes sobre meio-elfos e demais raças são encontradas no capítulo

cabelos e pele clara, indo do loiro ao ruivo e com olhos verdes ou azuis. Os Trendorianos e Bruntollenses tendem a ter a pele clara e o cabelo castanho, embora tonalidades um pouco mais escuras ou mais claras também sejam comuns. O Povo do Deserto, em Parchsad, possui a pele morena, sempre bronzeada pelo Sol escaldante. Por fim, os Insulares, da ilha de Laugardh, possuem a pele macia e negra, com cabelos encaracolados. As diferenças culturais são apresentadas em cada reino.

3.2.2 – ELFOS

Existem dois tipos de elfos em Aymer: os Edhel, habitantes do reino élfico de Erynedhel, e os Principados, habitantes do Principado Élfico, ao Norte. Na verdade, a raça é a mesma, a

diferença é puramente filosófica. Os Edhel tendem a ser mais reservados, mais familiarizados com as florestas e com as magias divinas, pouco afeitos a centros urbanos. Os Principados, por viverem em um reino povoado por diversas raças, tendem a serem mais receptivos, mais habilidosos em combate ou com as magias arcanas, além de não possuírem o famoso ódio racial por anões.

Os elfos de Aymer possuem a mesma altura dos humanos, embora sejam mais magros. Suas orelhas são levemente pontudas, mas não maiores que as de um humano. Seus olhos são mais arredondados e com pupilas menores. A pele geralmente é clara, embora alguns apresentem tonalidades mais escuras devido à exposição ao Sol, como os marinheiros de Brethil, em Erynedhel. Os cabelos são loiros, negros ou castanho claro. Os olhos são verdes, castanhos ou negros. Não existem “tonalidades não-humanas” em Aymer (cabelos azuis, olhos lilases, etc).

3.2.3 – ANÕES

Os anões de Aymer diferenciam-se apenas entre Nortistas e Sulistas. Os habitantes dos Montes Nederlfenn, no Norte, suportam a presença de

elfos e até mesmo comercializam com esse povo, já os anões de Karum, ao Sul, convivem com elfos, mas deixam claro sua antiga rixa. Além disso, entrar nos reinos anões não é fácil para seres de outras raças: apenas aqueles convidados pelo Rei Sob a Montanha podem adentrar em suas fortalezas subterrâneas. Nos demais aspectos, os anões são os mesmos apresentados no módulo básico.

3.2.4 – HALFLINGS

Essas fabulosas criaturinhas de pés peludos são extremamente raras no Norte, sendo praticamente desconhecidas nessas regiões. Já no Sul, sua presença é marcante, principalmente no “reino” (os halflings não gostam desse termo) halfling de Perianoth. O motivo da raridade no Norte é simples: os halflings, diferentemente do que alguns dizem, não gostam de viagens. Preferem curtir o conforto de seu lar e só deixam sua terra natal para os raros negócios que fazem com os povos do Sul. Os halflings do Norte são, certamente, descendentes dos aventureiros surgidos nessa raça. Essa também é a única diferença entre os halflings de Aymer e os das Regras Básicas.

3.2.5 – MEIO-ELFOS

O Reino de Bruntoll

Ainda mais raros do que os halflings, os meio-elfos são filhos de um humano com uma elfa ou de uma humana com um elfo. Assim, possuem características de ambas as raças, conforme abaixo. Geralmente são nativos de Bruntoll, já que os elfos Edhel, nativos de Erynedhel, não possuem muita intimidade com os humanos. A escolha dessa raça exige uma explicação mais detalhada na história do personagem.

- Tendem a neutralidade;
- Medem entre 1,60m e 1,80m e pesam entre 55kg e 80kg;
- Maturidade aos 20 e chegam até os 120 anos;
- Aprende o idioma Élfico, Comum e de povos aliados;
- Visão na Penumbra 25m;
- Imune a magias de sono.
- Movimento base: 9m;
- Adaptável: +1 e -1 em dois atributos a escolha do jogador.

3.2 - CLASSES

As quatro classes apresentadas no módulo básico são as mesmas existentes em Aymer. A classe, mais do que uma escolha tática

para as regras, define o modo como seu personagem vê o mundo e até mesmo como o mundo o vê. As especializações também estão presentes.

4.1 – HOMENS DE ARMAS

Soldados trendorianos guardando fronteiras, cavaleiros rochtalfenses perseguindo orcs, mercenários menadenses vendendo sua proteção às caravanas, gladiadores lutando pela glória em Parchsad... há muito espaço para os Homens de Armas em Aymer. Embora seja a classe mais abundante, sempre há



"Homem" de armas?

mercado de trabalho para os especialistas em combates. Eles também são os heróis mais próximos ao povo: ao ver um grupo de aventureiros, geralmente será aos Homens de Armas que o povo dará mais atenção. É difícil comparar-se a um clérigo, com toda a sua devoção, ou a um mago, com seus estudos obscuros, mais difícil ainda comparar-se a um ladrão e seus hábitos pouco honrados. É a figura de um guerreiro brandindo sua espada que vem a cabeça de todos quando a palavra herói é pronunciada.

4.2 – MAGOS

Os pesquisadores da Torre Leste em Bruntoll, o solitário mago em sua torre perdida nos ermos do mundo, o sombrio necromante que se esconde da sociedade, o aprendiz decorando os rituais ensinados por seu mestre, o mago aventureiro buscando tomos antigos em tumbas infestadas de maldições e criaturas aterroradoras... todos eles partilham de um mesmo poder: a magia. Ser um mago em Aymer é permanecer a vida toda estudando e praticando rituais. Embora a maioria da população acredite que a magia seja um dom, é apenas através de muito trabalho e estudo que um mago consegue conjurar suas magias. Um famoso mago menadense certa vez

disse que a magia “é simples, basta saber dizer as palavras certas, no momento certo, portando os componentes certos”.

As magias atualmente conhecidas são fruto de séculos de estudo e trabalho de antigos magos. Através das eras, essas magias foram passadas de mestre para discípulo até chegarem aos dias de hoje.

Tornar-se um mago em Aymer é muito mais difícil que em outros mundos. Primeiramente, é preciso encontrar um mestre disposto a compartilhar seu conhecimento, algo difícil devido ao zelo com que os magos guardam seus saberes. Em termos de regras, assume-se que todo o mago de primeiro nível seja discípulo de outro mago de, no mínimo, quinto nível. Depois, caberá ao Mestre (de jogo) decidir em que momento o personagem está pronto para deixar a condição de discípulo e decidir seu próprio rumo em busca do conhecimento mágico.

Segundo, todas as magias exigem alguma citação, uma palavra-chave que liberta o efeito mágico: cabe ao jogador definir uma fala apropriada para cada magia, entoando-a quando decidir lançá-la (por exemplo, o jogador decidiu que seu personagem aprendeu a magia “míssil mágico” e que, para lançá-la, ele precisa pronunciar “Ishtái”.

O Reino de Bruntoll

Toda a vez que lançar um “míssil mágico”, o Jogador, interpretando seu personagem, dirá “Ishtái!”). O fanzine “Encounter” nº 3 (apenas em inglês) traz uma lista com o nome de várias magias em latim, pode ser uma boa dica.

Terceiro: o mago não aprende



Mago: uma vida dedicada ao estudo arcano.

magias unicamente porque passou de nível. Imagine a cena: o grupo acaba de vencer o grupo de ogros que dominava uma vila, o jogador que interpreta o mago soma os XPs e exclama: “passei de nível, vou colocar ‘bola de fogo’ e ‘relâmpago’ em meu grimório”. Bom, e de onde o mago aprendeu essas magias? Elas estavam em sua mente e ele simplesmente lembrou-se delas?

Nananinanão: o jogador deverá aprender novas magias copiando-as de outros grimórios ou pergaminhos, ou ainda aprendê-las com algum outro mago (geralmente por um custo em ouro ou favores).

Alguns podem estar pensando que, diante desses três fatores, seja desvantajoso ser um mago em Aymer. Calma, vamos às vantagens de ser mago por aqui (não são muitas, mas é melhor do que nada):

- Todos os magos de Aymer sabem usar espadas curtas ou bestas, além da adaga e do bordão.

- Os magos que possuem um tutor, seja um mestre ou uma escola, aprendem duas magias a cada novo nível automaticamente (a escolha do Mestre de jogo), representando os ensinamentos obtidos (lembre do custo em ouro ou serviços pago a esse tutor).

- Todos os magos recebem +5% a cada novo nível nos testes de Aprender Magia, independente de seu valor em Inteligência. Os magos aymerianos dedicam suas vidas ao estudo arcano, lembre-se disso ao interpretar seu mago.

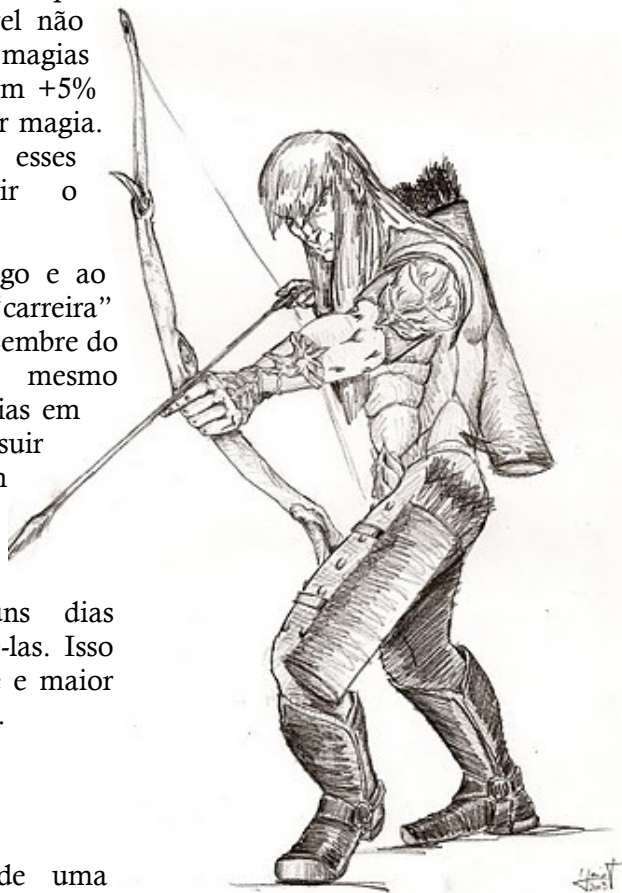
Obs.: perceba que os dois últimos itens possuem os dizeres “a cada novo nível”, isso significa que magos de primeiro nível não desfrutam de mais três magias em seus grimórios e nem +5% em Chance de Aprender magia. Eles só conquistarão esses benefícios ao atingir o segundo nível.

Cabe ao Mestre de Jogo e ao Jogador construírem a “carreira” do personagem mago. Lembre do exemplo acima: mesmo recebendo as duas magias em seu grimório por possuir um tutor, o personagem não deveria recebê-las imediatamente; ele deveria procurar seu tutor e passar alguns dias dedicando-se a aprendê-las. Isso dá importância à classe e maior verossimilhança ao jogo.

4.3 – LADRÕES

A tripulação pirata de uma embarcação das Ilhas Pártacas, o bandoleiro que ataca

caravanas na Rota do Comércio, o ranger que vaga silenciosamente pelas florestas, o assassino dos becos de Annuntill, o espião trendoriano infiltrado na corte de Menadan... nem todos os membros dessa classe gostam de serem chamados de ladrões, mas todos compartilham o sigilo e o



Ranger elfo e a versatilidade da classe “ladrão”

O Reino de Bruntoll

oportunismo como ferramentas de trabalho.

A classe Ladrão oferece muitas oportunidades para trabalhos em que a inteligência e o sigilo são muito mais importantes que a força. Quando é necessário que um trabalho seja feito sem deixar rastros, como conseguir aquela informação armazenada no forte inimigo ou assassinar o mensageiro hospedado na cidade, geralmente é a esses especialistas que os poderosos recorrem.

Há, ainda, os rangers e exploradores, que não são versados nesses tipos de trabalho, mas são essenciais para encontrar o rastro de um fugitivo ou recuperar uma relíquia do covil de um dragão.

Existem muitas guildas de ladrões em Aymer. Embora secretamente organizadas, todas mantêm olheiros atentos, dispostos a oferecer uma vaga aos que se destaquem.

CLÉRIGOS

O missionário auxiliando uma vila assolada por uma peste, o inquisidor da Igreja Aymeriana caçando os infiéis em Adancaras, o cavaleiro da Ordo Draconis que brande sua maça contra os mortos-vivos nas ruínas de um templo abandonado, o xamã orc que incita a tribo a invadir o povoado humano mais próximo em nome de Udûn... são muitos os caminhos daqueles que devotam sua vida a uma divindade.

A principal diferença entre um clérigo devoto de Aymer para os de outros mundos é a escolha de sua divindade patrona: a menos que ele cultue os Três Caídos, sendo, portanto, um cultista mal-visto pela sociedade, o clérigo adorará a Todo, o Criador de Tudo. Evidentemente, ele poderá escolher um dos Eternos, os Filhos de Todo, para ser devoto. É importante frisar que não existem



4.4 –

Clérigos: fé em Todo e devoção a seus filhos

A História do mundo segundo o Livro das Eras

“clérigos de determinado deus”: todos são clérigos de Todo, embora sejam devotos de determinado Eterno,

5.1 – DA CRIAÇÃO DO MUNDO POR TODO E SEUS FILHOS

Conta-se que tudo começou quando Todo, o Criador de Tudo, decidiu criar um novo mundo. Criou oito planetas (“Parthas, o Azul”, “Andrelas, o Vermelho”, “Ornimo, o Enorme”, “Ésprido, o Distante”, “Laom, o Brilhante”, “Mirka, o Anelado”, “Folnest, o Pequeno” e “Aymer, o Mundo”), os juntou em um sistema orbital em torno de um único sol e escolheu Aymer para povoar. Todo então reuniu 25 entidades, compostas apenas por matéria divina, sem personalidade ou dom algum, e as presenteou com a Centelha Criadora.

A primeira entidade a tomar forma foi Anor, o Sol, Senhor da Luz, que

A escolha do Eterno de que o clérigo será devoto não trará poderes ou magias adicionais, mas auxiliará na interpretação e permitirá uma customização maior

nasceu de uma enorme explosão de luz e calor provocada por Todo que os sábios chamam de Princípio. No momento em que a luz de Anor tocou o mundo, projetou uma sombra e esta permaneceu escurecendo uma das faces do planeta. Dessa sombra surgiu Daw, a Noite, Senhora do Repouso. Da união de Anor com Daw, surgiu Ithil, a Lua, também conhecida como a Senhora Prateada, ou Dama do Pranto.

Mas o mundo estava quente, composto apenas por fogo e rocha derretida. Todo, então, criou Rhiw, o Frio, Senhor do Inverno e dos Ventos, e este soprou seu hálito gelado, resfriando o mundo. Das rochas e do solo, Todo moldou Iavas, a Terra, Senhora da Colheita. Mas Rhiw ainda não tinha controle de seus poderes e, por pouco, não

O Reino de Bruntoll



Surgimento de Anor, o Sol

congelou o mundo. não fosse Todo ter criado Laer, a Chama, Senhora do Fogo e do Verão.

O mundo era seco, apenas um grande globo de terra e pedra, um planeta sem vida. Para que a vida surgisse, Todo derramou uma gota de Seu sangue sobre o mundo e eis que nasceu Eithel, Mãe das Águas, Senhora das Chuvas.

Depois, Todo moldou Naneth, a Deusa-Mãe, Senhora da Vida, e lhe deu imensos poderes, pois a ela foi designado o dever de povoar o mundo conforme os preceitos de Todo. O mundo encheu-se de vida, na forma das mais variadas plantas e animais.

Os deuses estavam maravilhados diante de seu novo mundo. Mas Todo ainda não estava satisfeito. Decidiu que este seria o lar da raça mais perfeita que jamais criara. Levaram longas eras, mas finalmente surgiram os elfos, os Primogênitos, e sua própria deusa Rienedhel, a Princesa Élfica. O mundo estava pronto e, de toda essa beleza, Todo criou Echuir, a Bela, Senhora do Amor. Por fim, para celebrar o trabalho de todos, Todo criou Efring, Deus dos Prazeres e da Diversão.

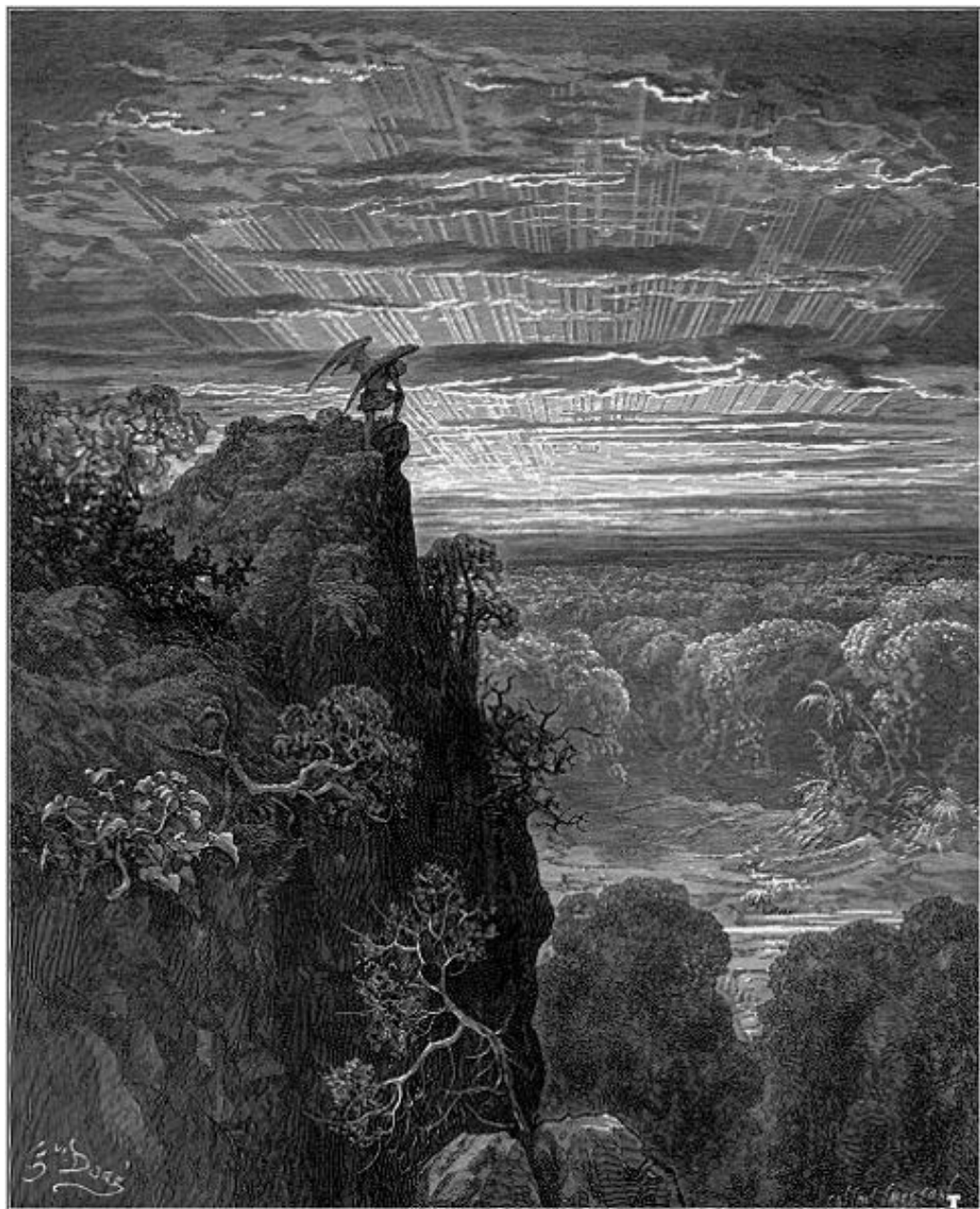
Mas o frio do Inverno e o calor do Verão eram extremos e a mudança de um para outro era brusca, de modo que muitas espécies não

suportavam os rigores do clima e morriam, inclusive os elfos. Todo reparou rapidamente Seu erro, criando o Outono, a Estação dos Frutos, entre o Verão e o Inverno, confiando-o a Iavas, e a Primavera, a Estação das Flores e da Renovação, entre o Inverno e o Verão, confiando-a a Echuir.

Por muitos anos os elfos viveram desse modo, alimentando-se dos frutos e das raízes e vivendo de forma primitiva. Mas Todo havia lhes reservado um grande futuro e não pretendia ver Sua criação vivendo como os demais animais. Para que os elfos prosperassem e evoluíssem, Todo criou Talagand, Senhor do Conhecimento, e esse desceu ao mundo e ensinou aos elfos o dom da fala, da escrita e de todas as artes, principalmente da música.

Além disso, Todo criou Heledir, Senhor da Caça e da Pesca, para que os elfos matassem os animais apenas para sustento próprio e pudessem criá-los próximos de si. Heledir ensinou-os o uso dos arcos, de modo que até hoje os elfos são conhecidos por sua habilidade com essas armas. Iavas ensinou a eles a agricultura, para que parassem de viver como nômades e fixassem seus povos em um único lugar. Surgiam os primeiros reinos élficos, em meio às florestas, nos topos das árvores.

O Reino de Bruntoll



Udûn contempla o mundo de que fora excluído

Todo estava muito satisfeito e, para guardar os feitos dos deuses e dos elfos ao longo do tempo, exigiu que cada uma das divindades escrevesse um livro onde constasse tudo o que haviam feito e como haviam feito. Surgiram os Livros dos Saberes. Todo então criou Thoron, o Mediador, responsável pela manutenção, avaliação e guarda dos livros. Nenhum deus poderia modificar as criações do outro e cada nova criação deveria ser aprovada por Todo.

Assim, o mundo prosperava e tudo corria conforme Todo havia planejado. Para melhor apreciar e auxiliar o mundo que crescia, os deuses construíram um magnífico castelo, próximo aos reinos élficos, denominado Salão dos Eternos, pois era por esse nome que eram conhecidos. E esse foi o Princípio, os Tempos Imemoráveis, segundo os poucos relatos que permaneceram sob as areias do tempo.

5.2 – A PRIMEIRA REVOLTA

Mas uma das entidades que ainda não possuía forma acordou inesperadamente de seu sono. Vagou pelo mundo e viu tudo de que fora excluída. Uma raiva sem tamanho a tomou. Na forma de um espectro intangível, escondeu-se

além das montanhas, no Leste Desconhecido. Nomeou a si mesma Udûn, o Deus Esquecido, tomando uma forma assustadora: seu corpo, apesar de esbelto e de feições parecidas com os elfos, era azulado e escuro, como o de um cadáver putrefato, seus olhos eram amarelos e sem brilho, possuía três asas de penas amarelas no lado esquerdo e três asas de morcego no lado direito. Em sua cabeça, um par de chifres.

Assim como os outros Filhos de Todo, Udûn possuía em si a Centelha Criadora, mas não dependia Dele para libertá-la, sendo, portanto, muito mais poderoso que os demais. Moldou o terreno ao seu redor, formando o que chamou de Campos de Lis e ali tramou sua vingança contra aqueles que o excluíram. Toda a raiva que sentira refletia-se em um insaciável prazer por destruição.

Udûn raptou um ser de cada espécie e os moldou com dor e sofrimento, dando origem aos seus filhos. Surgiram os orcs, os trolls, os wargs, goblins e centenas de outros monstros que ainda hoje vagam e conspiram o mundo. Por muitas eras Udûn permaneceu escondido em seu próprio reino, apenas esperando o momento certo para atacar.

Quando decidiu que o momento

O Reino de Bruntoll

havia chegado, Udûn avançou com seus exércitos contra os Primogênitos. Os elfos eram pacíficos, usavam apenas o arco como arma de caça e jamais haviam batalhado. Também não havia doenças no mundo e, até então, os elfos não conheciam a morte. Assim que o sangue do primeiro elfo tocou o solo, uma das entidades sentiu algo dentro de si: o prazer de ver um corpo morto por assassinato. Nascia Yrch, a Morte, Senhora das Trevas, que fugiu dos salões dos eternos para os braços de Udûn.

Udûn uniu-se a Yrch, e os dois comandavam a destruição do mundo. Massacrados pelos seres malignos, o povo élfico se extinguiu. Todo então se enfureceu e enfrentou Seus dois filhos rebeldes. Mesmo poderosos, Yrch e Udûn nada podiam contra Todo e, acuados, fugiram, juntamente com seus exércitos, para os Campos de Lis, onde Todo não seria páreo devido a imensa força maligna ali armazenada.

Todo recolheu as dez entidades restantes e as guardou em um dos aposentos do Salão dos Eternos. Com uma delas, moldou Nogothe, o Mestre Artífice, o Pai Anão, e confiou-lhe a criação de uma nova raça, mais resistente que os elfos, embora não tão graciosos. Essa raça surgiu próxima ao principal reino

élfico. Excelentes mineradores e forjadores, os anões ensinaram sua arte aos elfos, e esses lhes ensinaram tudo o que já haviam aprendido. Anões e elfos aperfeiçoaram-se na criação de armas e armaduras. Finalmente, com a ajuda dos Eternos, marcharam contra os Campos de Lis, liderados por Arandor, o rei élfico, e Maethor, o rei anão. Após uma terrível batalha contra os dois reis, auxiliados por poderes concedidos por Todo, Yrch e Udûn foram capturados e seus exércitos debandaram, espalhando-se pelo Leste Desconhecido.

Os deuses desgarrados não poderiam ser mortos, uma vez que os Eternos são imortais. Portanto, foram condenados a prisão eterna. Para vigiá-los, Todo criou Lhûg, o Senhor dos Dragões Metálicos, e Lyg, o Senhor dos Dragões Cromáticos. Assim termina a história da Primeira Revolta.

5.3 – A SEGUNDA REVOLTA

Com o tempo, anões e elfos voltaram a se distanciar, devido, principalmente a diferença de culturas. Os anões ergueram seu Reino Sob a Montanha (Karum, na língua deles) e ali prosperaram sob a coroa de Maethor. Os elfos concentraram seu povo em um

único reino, Erynedhel, o “Reino Élfico” em sua língua, liderados por Arandor.

Yrch e Udûn permaneciam presos, enquanto seus servos fugiam dos elfos e anões, aguardando o dia em que a “Mãe Morte” e o “Pai Ódio” voltariam a reinar. Para infelicidade dos demais Eternos, Lyg possuía um coração fraco e acabou corrompido por Yrch, libertando-a. Esta sabia que a força de seus servos não seria o suficiente para derrotar os elfos e anões. Assim que saiu de sua prisão, Yrch tomou a forma de Naneth e foi até Thoron, requisitando o Livro da Vida, em que estavam escritas todas as obras da Deusa Mãe. Thoron não notou a farsa e concedeu o Livro a Yrch.

Com a ajuda de Lyg e seus dragões cromáticos, Yrch derrotou Lhûg e os dragões metálicos, após uma imensa batalha, libertando Udûn. Os três deuses fugiram, deixando Lhûg preso em seu lugar. Quando Todo descobriu a farsa, removeu o Salão dos Eternos para além dos círculos do mundo, onde os três rebeldes jamais pisariam. Em seu lugar, surgiu o que depois seria chamado de Golfo do Tritão. Depois, queimou os olhos de Thoron como punição por seu erro. Thoron aceitou seu castigo, jurando a Todo total servidão. Todo então o nomeou Senhor da Justiça, responsável por mediar as reuniões

e decisões dos Eternos. Lhûg e os dragões metálicos receberam ordens de zelar pela segurança do Salão e pelos povos do mundo. Lyg e os dragões cromáticos foram amaldiçoados e Lyg passou a ser conhecido como o Deus Traidor, Senhor dos Seres Inferiores.

O lugar onde o Salão dos Eternos passou a existir foi chamado Outro Mundo e era para lá que iam as almas dos mortos. Para administrar essas almas, Todo criou Craban, Senhor dos Espíritos. Por isso é importante um sepultamento adequado: sem isso, a alma do morto fica presa a terra, dando origem aos temidos fantasmas e mortos-vivos, servos de Yrch.

De volta aos Campos de Lis, Yrch e Udûn restauraram seu antigo poder. Com o conhecimento do Livro da Vida, criaram duas das raças mais odiadas pelos Povos Livres: os elfos negros e os duergar, corruptelas dos elfos e anões, respectivamente. Com mais esses servos em suas fileiras os Três Caídos aguardavam o momento do ataque. Mas era preciso enfraquecer os Filhos de Todo. Através de magia, um grupo de elfos negros infiltrou-se na sociedade élfica, espalhando o boato de que os anões planejavam um ataque contra Erynedhel. Em seguida, auxiliados por Lyg, um grupo de duergares atacou um povoado élfico das fronteiras,

O Reino de Bruntoll

dizimando barbaramente sua população. Com relatos sobre ataques de anões, as palavras venenosas dos Três Caídos enganaram o Belo Povo. Udûn ordenou um ataque a Karum, forçando Maethor a pedir auxílio a Arandor. Arandor negou ajuda, expulsando os enviados do rei anão sob ameaça de morte se visse um anão novamente em suas florestas. Os anões trancaram-se nos mais profundos salões de seu reino subterrâneo, sobrevivendo muitos meses graças a suas criações de animais e fungos comestíveis. Finalmente, os Exércitos Negros chegaram a Erynedhel, iniciando seu ataque.

Mas Todo havia preparado algo que Udûn e Yrch não esperavam: havia criado mais uma divindade e um novo povo: Adan, o Guerreiro, e seu povo, os humanos, antes mesmo do fim da Primeira Revolta, em duas ilhas, fora do alcance dos Três Caídos. Antes que os exércitos orcs atacassem, milhares de barcos cheios de homens e mulheres aportaram em diversas partes dos reinos, unindo suas forças na batalha contra os Campos de Lis.

Foram anos sangrentos, e do calor da batalha e do cheiro do sangue derramado nasceu Drago, Senhor da Guerra. Essa nova divindade não possuía aliados: apenas fomentava a batalha. Nenhum dos

lados parecia propenso a vencer. Foi então que Todo interveio: liberando seu poder e sacrificando sua própria essência, em quatro orbes: o Mundo Inferior, também chamado inferno, lar dos Três Caídos e suas legiões demoníacas; o Reino Eterno, também conhecido como paraíso, lar dos Eternos, os filhos de Todo que não traíram seu pai; o Mundo Material, Aymer em si, e o Limbo, lar de Drago, Senhor das Guerras, Craban, Mestre dos Espíritos e Thoron, o Mediador, onde os espíritos aguardam seu julgamento para serem conduzidos ao paraíso ou ao inferno. Assim, nenhum deus poderia por os pés no mundo novamente e só atuariam nele por intermédio de seus representantes terrenos, os clérigos.

Elfos, anões e humanos formaram os Povos Livres, enquanto que o Leste Desconhecido passou a ser conhecido como as Terras Mortas, um lugar amaldiçoado e estéril.

Com o fim da guerra, surgiu Vargo, Senhor da Paz, e Efring ganhou o direito de ter um povo a sua semelhança; nasciam os halflings, entre Erynedhel e Karum. Além disso, grandes heróis morreram nas Batalhas Escuras e suas almas ascenderam aos céus, formando as estrelas. Para comandar as estrelas, surgiu Menelvagor, Pastor das Estrelas e Senhor das Viagens. Com os homens também surgiu à

navegação marítima, nunca antes realizada. Para proteger os navegadores bem como os segredos dos mares, surgiu Trímio, Senhor do Oceano.

Aymer estava agora nas mãos de seus vinte e cinco deuses e de seus filhos. A lição dada por Todo, dando a própria vida para salvar o mundo, perpetua-se até os dias de hoje e a data de sua morte marca o início do Calendário Todriano.

5.4 – A IDADE DOS

HOMENS

Maethor e Arandor sucumbiram durante a Segunda Revolta. Torval e Eldaril, respectivos herdeiros dos tronos, deram continuidade a seus reinos, embora o rancor entre os dois povos jamais tenha se apagado por completo.

Ainda durante a Revolta, Eldaril enviou seus filhos ao Norte, para que vivessem em segurança em uma das ilhas onde os humanos haviam surgido, mas que agora permanecia desabitada. Ali, seu filho Carducil criou o Principado Élfico, dando início ao que hoje conhecemos como Bruntoll.

Torval permitiu que vários membros de seu povo vagassem pelo mundo. Famílias anãs partiram para o Norte, criando pequenos vilarejos ou mesclando-se

às recentes comunidades humanas. Um grupo, porém, foi mais longe: vencendo o medo das embarcações, um grupo com mais de quarenta anões cruzou o Mar Sífion, que separa o continente de Bruntoll, estabelecendo-se em uma cadeia de montanhas que, anos mais tarde, ficaria conhecida como Montes Nederlfenn. Obalin era seu líder e, com o apoio de Torval, declarou a independência da Forja do Norte, tornando-se o rei sob a montanha.

Os halflings não desejavam grandes preocupações. Percebendo serem mais parecidos com os elfos, encontraram nas proximidades de Erynedhel um conjunto de colinas perfeito para sua comunidade. Surgia Perianoth, um aglomerado de pequenos vilarejos unidos por um prefeito escolhido entre o povo. Tarin Dedos nos Bolsos foi o primeiro prefeito, responsável por efetuar tratados de paz com Torval e Carducil. Até os dias de hoje, os halflings tentam reatar os antigos laços entre anões e elfos no Sul, embora sem sucesso. Pouquíssimos seres dessa raça rumaram para o Norte, já que eles são conhecidos por sua indisposição a grandes viagens, preferindo o conforto e mordomia de suas tocas.

Enquanto as raças primogênicas reorganizavam seus reinos e os recém-chegados halflings optavam pela vida simples dos povoados nas

O Reino de Bruntoll

colinas, os homens espalhavam-se pelo Norte. Devido à baixa expectativa de vida (na época, não mais do que quarenta anos), os humanos possuíam uma altíssima taxa de natalidade. Logo, havia mais seres humanos em Aymer do que todas as demais raças juntas.

A primeira cidade humana a surgir foi Adancaras, a Cidade Humana, em um dos locais em que os humanos aportaram para lutar na Segunda Revolta. Inspirados nos anões e nos elfos, esses primeiros moradores criaram uma cidade murada e fortificada. Os benefícios desse estilo de vida logo foram percebidos e os muros ampliados. Trender, o Escudo de Adan, um dos grandes heróis da Segunda Revolta, foi um dos idealizadores da cidade e nomeado seu soberano. Contando com o auxílio de vários de seus companheiros que haviam sobrevivido à Revolta, Trender fundou o reino de Adangardh, que, após sua morte, passou a ser chamado Trender.

Dois grupos de humanos partiram para o Sul. O primeiro deles chegou ao deserto e ali parou, criando o reino de Parshad às margens de um imenso rio que cruza o deserto. O segundo atingiu as planícies ao Norte de Karum, às margens de Virgo, o Rio Imenso. Encontraram nessas terras fabulosos cavalos selvagens, que domaram e

domesticaram. No entanto, o local era constantemente atacado por hordas goblinóides e órquicas. Nep, o Crespo, líder de um povoado, erigiu ao redor das casas uma muralha de pedras e treinou algumas dezenas de cavaleiros para que os protegessem. Aos poucos novos moradores foram surgindo ao redor das muralhas, esperançosos por socorro em caso de ataque. Nep reuniu seus homens de confiança e declarou-se rei de Rochtalf, a Planície dos Cavalos, conclamando os líderes dos povoados a serem seus súditos e, assim, contar com sua segurança.

Dos homens que foram ao Norte, nem todos tomaram o caminho seguido por Trender, o Escudo de Adan. Alguns seguiram Fior Lâmina Larga, um sanguinário que, reza a lenda, deu conta sozinho de trinta orcs. Fior seguiu a Nordeste, perseguindo um grupo maior de orcs fugitivos da Revolta. Chegou com seu povo ao Mar de Krisium e ali parou e os organizou, unindo forças para combater os orcs. Nomearam seu reino como Authgardh, As Terras da Guerra.

Os que não foram junto com Fior nem Trender permaneceram à margem Norte de Virgo, formando pequenas comunidades rurais, beneficiadas pelas terras férteis e pelos raros ataques dos servos dos Três Caídos.

E foi assim que os Povos Livres se espalharam e era esse o mundo de Aymer até o ano 800 do Calendário Todriano.

5.5 – A IDADE DO IMPÉRIO.

O novo século viu a ascensão das caravanas de comércio: Trendor prosperava sob a coroa de Hivanir Palma de Prata, aumentando a produção de alimento e de produtos. Hivanir decidiu enviar representantes até os reinos do Sul, desejando um tratado de comércio entre Norte e Sul. Surgiu a Estrada do Comércio, até hoje a mais usada e conhecida de todo o mundo.

O comércio entre Trendor e os reinos do Sul movimentava uma Aymer esperançosa de um futuro próspero e pacífico. Caravanas seguiam pela Estrada do Comércio, ligando os quatro principais reinos do mundo, uma vez que Authgardh ainda estava dividido por guerras entre as tribos. Os demais povos os chamavam de bárbaros, ou incultos. Alguns desses atacavam os viajantes, roubando suas mercadorias, o que deu origem a um novo tipo de trabalho: os mercenários. Preocupados com suas caravanas, os comerciantes contratavam pessoas bem armadas para proteger seus enviados. O

termo “mercenário” parecia muito ofensivo, sendo aos poucos mudado para “aventureiro”. Depois, “aventureiro” passou a designar toda e qualquer pessoa contratada para realizar um serviço envolvendo algum tipo de perigo à vida.

Apenas um obstáculo separava o Norte do Sul: Virgo, o Rio Imenso. Alguns fazendeiros que viviam às margens do rio viram nesse obstáculo uma oportunidade de lucro e iniciaram as travessias por balsa. Quanto mais as economias dos reinos cresciam, mais barqueiros surgiam nas duas margens. Logo, a ideia se espalhou: ao longo da Estrada do Comércio, inúmeras estalagens, ferreiros, estábulos e tavernas foram surgindo, impulsionadas pelo dinheiro dos mercadores.

Em 978, Gilbert, o Altivo, inaugurou o povoado de Averloon, próximo a foz de Virgo. Gilbert era dono de uma das maiores tavernas do mundo, “O Almirante Belbrow”, ainda hoje em funcionamento. Aos poucos, várias construções foram surgindo em torno do “Almirante”. Gilbert conversou com os moradores sobre fundar um povoado e a ideia foi aceita imediatamente. Novos moradores foram chegando, uma milícia foi organizada e, logo, outros povoados vieram a fazer

O Reino de Bruntoll

parte do que ficou conhecido como “o feudo do almirante”. Finalmente, com apoio dos reinos do Sul, surgiu o reino de “Menadan”, “O Meio do Caminho”. Telperion I, herdeiro de Gilbert, foi o primeiro rei, em 1032.

Telperion era responsável por patrulhar e pavimentar o trecho da Estrada do Comércio que cruzava seu reino, logo, cobrava tributos daqueles que passavam por suas terras. Com uma terra ainda mais fértil que as de Trendor, Menadan não só prosperava no comércio como também na agricultura. O reino de Trendor não ficou feliz com a emancipação do novo reino, vendo grande parte de seus lucros perdida nas taxas cobradas por Menadan. Apesar de tudo, Faradrim, rei de Trendor, permaneceu calado.

Foi em 1066 que a grande praga assolou Aymer. Milhares de pessoas morriam vítimas da chamada Praga Negra. Bulbos surgiam sob a pele, causando hemorragias e pústulas impossíveis de serem curadas. Magos e clérigos de todo o mundo procuravam uma cura, mas nenhuma era encontrada. Apenas um reino permaneceu praticamente intocado pela peste: Authgardh. Talvez pelo frio de sua peste ou pelo vigor de seu povo, Authgardh permaneceu imune à Praga Negra.

Em 1123, a Praga finalmente começou a enfraquecer. Logo, Aymer voltava ao seu normal. Mas foi nessa época que uma nova desgraça varreu o mundo. Seu nome era Hilmer, seu lar, Authgardh.

Naquele tempo, Authgardh ainda era um conglomerado de pequenos clãs bárbaros que viviam entre as montanhas e florestas, guerreando e promovendo saques entre si. Hilmer nasceu em um desses clãs, filho do chefe local. Cresceu ouvindo as histórias de luta de seu pai, e foi treinado no manejo de diversas armas. Aos 14 anos comandou seu primeiro exército: um grupo de dezesseis homens que atacaram um vilarejo onde viviam cerca de dez famílias. Apenas dois de seus homens morreram. Os homens da vila foram mortos ou escravizados, as mulheres foram aprisionadas para servirem de diversão aos soldados, as crianças foram separadas de seus pais e treinadas para as fileiras dos exércitos.

Assim, com o passar dos anos, Hilmer conseguiu cada vez mais aliados, a maioria por temor ao seu exército impiedoso. Quando seu pai morreu, Hilmer não só herdou o comando de todo o clã como também os aliados de seu pai. Com um exército maior e com maiores poderes políticos, em pouco tempo toda Authgardh estava em suas

mãos.

Apesar de sua brutalidade contra aqueles que se opunham ao seu poder, Hilmer era leal ao seu povo e procurava mantê-lo da melhor forma possível. Então, tendo o povo ao seu lado e conseguindo unificar todos os exércitos bárbaros, Hilmer decidiu aumentar seus territórios. Nascido durante os anos da Praga Negra, Hilmer viu seu território crescer enquanto notícias do enfraquecimento dos reinos do Sul chegavam aos seus ouvidos.

Em 1124, após certificar-se de que a Praga realmente havia acabado, o rei bárbaro decidiu que era chegada a hora do ataque. Deveria ser um ataque “rápido e poderoso, como o de um machado”, disse ele. E assim foi. Após dois meses, Menadan já havia caído perante o poderio do exército bárbaro.

Durante a invasão, Trender manteve-se isolada: não enviou reforços a Menadan e nenhuma caravana rumava para o Sul. O reino ainda estava abalado pela Praga e reunia forças para reerguer-se. Rochtalf, Karum e Erynedhel enviaram soldados, mas também não possuíam o número suficiente. Numa tentativa desesperada de salvar o maior número de vidas possível, frotas élficas aportaram em Averloon dias antes da chegada de Hilmer, levando toda a corte e

toda a população que desejava partir. Todos cruzaram Virgo e ali permaneceram, fortificando-se para o possível ataque bárbaro.

Hilmer não conseguiu a vitória apenas pela força: seus espíões foram os mais perspicazes de todos os tempos. As notícias da fuga de Averloon não surpreendeu o rei bárbaro, muito pelo contrário, Hilmer inverteu a fuga a seu favor: sabendo que as forças sulistas estariam aguardando na margem oposta de Virgo, Hilmer levou a maioria de seus soldados para o Leste, planejando cruzar Virgo e atacar Rochtalf, que estaria enfraquecida pelo envio de tropas para a resistência.

Existem momentos em que um homem precisa tomar atitudes covardes para defender aquilo que considera correto. Foi com isso em mente que Heliumk, um dos espíões de Hilmer, decidiu assassinar seu rei. Ele havia visto muita dor e sofrimento, incluindo a destruição de sua própria vila. Havia entrado para as fileiras bárbaras por obrigação, para manter-se vivo.

O ano de 1124 estava chegando ao fim. Hilmer decidiu comemorar a chegada de um ano que cheirava a vitória com uma grande festa às margens do rio que o conduziria à vitória mais importante: se Rochtalf caísse, os anões trancar-se-iam em

O Reino de Bruntoll

seus salões e os elfos fugiriam para suas florestas. Heliumk era um conhecido bardo que usava seu talento e diplomacia para conseguir informações dos reinos além da fronteira. Por exigência de seus superiores, ele foi escalado para uma apresentação especial diante dos oficiais de guerra e do próprio Hilmer. A princípio, Heliumk detestou a ordem, mas, após refletir consigo mesmo, decidiu que era hora de dar um basta àquilo. Heliumk sabia que sem Hilmer o exército debandaria. Então, despediu-se de sua mulher e de seus filhos, sobreviventes do massacre devido à subserviência do pai, e partiu, com seu alaúde sob os braços.

Heliumk sabia que não seria fácil, que o revistariam antes de adentrar a câmara. Mais do que isso, sabia que morreria, conseguindo matar Hilmer ou não. Dentro do instrumento, uma adaga, presa ao braço e imperceptível aos olhares mais atentos. O bardo passou pela revista: sequer tocaram em seu alaúde.

Diante dos oficiais, Heliumk tocou duas músicas e, intencionalmente, rompeu uma das cordas num movimento mais agitado. Com desculpas, pediu para trocar o encordoamento. Hilmer assentiu, fazendo uma série de perguntas ao bardo enquanto esse,

sorrateiramente, soltava a arma escondida. Assim contam as lendas sobre o que ocorreu:

- E por que se tornou um artista? – perguntou Hilmer. Heliumk, sorrindo, olhou-o nos olhos e disse:

- Para aproximar-me dos poderosos e mantê-los em seu verdadeiro caminho. – disse isso e lançou a adaga. A lâmina chispou pelo ar, pegando o rei bárbaro desprevenido e atravessando-lhe o crânio, exatamente entre os olhos.

Dezenas de soldados atacaram Heliumk assim que seu braço desceu. Seque olharam para Hilmer, que caiu sobre a mesa do banquete, o corpo ainda tremendo, a alma deixando seu corpo.

Outro bardo assistiu a tudo e, aproveitando a confusão, fugiu da festa, atirando-se nas águas de Virgo e seguindo a correnteza. Quando se considerou distante o suficiente, voltou para a margem e foi recebido por uma família de pescadores. Declarou-se um traidor de Hilmer e que este estava morto, mas que era preciso avisar a outra margem sobre o ataque a Rochtalf. Fandofar era o nome desse bardo e Linmor era o pescador que o conduziu em seu barco durante três dias. Descobrimo os planos, os exércitos e Rochtalf, Karum, Erynedhel e o que havia restado de Menadan marcharam para o Leste,

aguardando o ataque.

Sem Hilmer, o exército bárbaro entrou em uma completa desordem. Líderes lutavam entre si para ver quem comandaria o ataque, quem levaria a honra de continuar o trabalho de Hilmer. Além disso, dissidentes dentro do próprio exército desertaram, em honra aos feitos de Heliumk, como disseram, e até mesmo ameaçaram um ataque. Após muita luta, cruzaram o rio, liderados por Eremonth, o Calvo. Assim que tocaram a margem oposta, os exércitos do Sul os atacou, banhando as águas de Virgo com o sangue dos guerreiros.

Menadan foi reconstruída aos poucos. A família de Heliumk foi recompensada e seu filho mais novo recebeu o título de barão, recebendo a fortaleza em que seu pai exterminou o “mal dos homens”, como Hilmer ficou conhecido. Algumas famílias que haviam cruzado o rio permaneceram à margem sul de Virgo e, anos depois, vieram a fundar Mithpardh, o Reino das Brumas.

Trendor foi o único reino não atingido pelas invasões bárbaras. Mais ao Norte, isolado por uma cadeia de montanhas, Trendor assistiu aos ataques de Hilmer sem enviar nenhuma ajuda a Menadan. Poucos entendiam o motivo de tal covardia, mas compreenderam com

a chegada do ano de 1157.

Mais de vinte anos após a morte de Hilmer, Menadan ainda era um reino frágil e em reconstrução. Mal haviam acabado de resistir à Praga, foram dizimados pelas hordas bárbaras. Querendo ajudar seu povo, Adornimas, então, rei de Menadan, decretou um aumento nas taxas das caravanas estrangeiras que cruzavam seu reino. Verth da Floresta Oeste, rei de Trendor nessa época, recusou-se a pagar as taxas e exigiu que a lei fosse revista por Adornimas sob ameaça de uma invasão ao reino de Menadan. Adornimas tentou negociar, mas Verth recusou qualquer acordo, invadindo e conquistando o reino vizinho em 1159.

Por cem anos, Trendor governou Menadan. Os reinos do Sul tentaram impedir, mas não podiam competir com o poderio bélico de Trendor, agora, um império. Novos ventos só foram soprar em 1268, quando Heitor Lobos, patriarca de uma das mais importantes famílias da nobreza trendoriana, expôs seu repúdio a dominação imposta a Menadan por seu reino. Apoiado por outras famílias, Heitor exigia a libertação das terras do Sul ou a abdicação do trono por parte de Altaor, o imperador trendoriano daquele tempo. Altaor não tolerou aquilo que chamou de “insolência” e “tentativa de golpe

O Reino de Bruntoll

revolucionista”, exigindo a prisão de Heitor e seus apoiadores. Estourava a Guerra Civil de Trender.

O rei Altaor saiu vitorioso, exilando seus opositores em uma ilha desconhecida ao Norte do continente. Ao contrário do que o rei esperava, a ilha era habitada havia muito por elfos e anões.

Os habitantes da ilha receberam bem os humanos e, juntos, fundaram Bruntoll, o Reino Sob as Três Coroas.

Heitor Lobos conseguiu o apoio dos demais reinos em 1275, quando Menadan foi declarada livre de Trender. Altaor foi obrigado a assinar a libertação da colônia, temendo uma invasão a seu reino. Até hoje o reino de Trender vive dividido entre seguidores de Altaor e Heitor.

A Guerra Civil trendoriana, apesar de oficialmente acabada, parece estar longe de ter um fim.

5.6 – A ATUALIDADE

Nos anos seguintes, dois fatos abalariam Aymer, mas dessa vez focados no Norte: em Bruntoll, no ano de 1323, uma revoada de dragões arrasou Villalobos, a capital humana no reino insular.

Após intensa batalha, o Exército dos Três Povos, auxiliados por

membros da Ordo Draconis e pelo próprio Hirglaur, Mestre d’Ouro, um dragão ancião dourado, venceu os dragões cromáticos.

Uma enorme estátua foi construída em homenagem ao Mestre d’Ouro e hoje é um local de peregrinação dos guerreiros da Ordo Draconis.

Por fim, o evento mais recente ocorreu em Trender: no ano de 1340, após inúmeras brigas, a Igreja de Todo dividiu-se em duas: a Igreja Trendoriana, com sede e atuação em Trender, e a Igreja Ortodoxa de Todo, mantenedora do culto a Todo no restante do mundo.

A cisma foi aceita sem muito alarde nos campos religiosos, juma vez que o clero trendoriano já havia cortado relações com os demais membros da Igreja havia anos.

No entanto, a nova Igreja surgida em Trender prega a proibição da magia por pessoas fora do clero. Magos de todo o reino de Trender revoltaram-se, enquanto outros viram na perseguição uma oportunidade de eliminar antigos rivais, entrando para o clero o mais rápido possível.

A Guerra dos Arcanos, como ficou conhecida, resultou na morte de vários magos trendorianos. Alguns fugiram, procurando exílio em outros reinos, outros se uniram a

A Vida em Aymmer

Antes de apresentarmos o Reino de Bruntoll, é necessário traçar alguns pontos interessantes. Tenha certeza que esse capítulo facilitará sua vida na hora de criar suas Aventuras, Campanhas ou reinos próprios. Old School envolve muita interpretação e improviso, mas uma fundamentação sempre é válida: ela será o alicerce tanto para jogadores como para mestres.

Se você quer um mundo apenas para encher de masmorras e magos insanos, calcular danos e



Uma típica família de Bruntoll

O Reino de Bruntoll

consultar tabelas de encontros aleatórios, pule esse capítulo. Aliás, procure outro livro. Mas, se por outro lado, seu desejo é envolver-se em um mundo fantástico, que pareça real, onde as ações dos Personagens mudem a história dos reinos e que seus feitos sejam cantados pelos bardos mundo afora, vá em frente; você está no caminho certo.

6.1 – POLÍTICA

Ao longo desse capítulo, trataremos de como os reinos que compõe o mundo são administrados e como as relações diplomáticas ocorrem de um modo geral.

6.1.1 – OS REINOS HUMANOS

Os reinos humanos compreendem Bruntoll, Parshsad, Trendor, Rochtalf, Ringtunn, Menadan, Mithparth e Laugardh. Trataremos mais tarde dos aspectos físicos e culturais de cada um deles separadamente.

Com exceção de Bruntoll e Parchsad, todos os demais reinos são liderados por um rei, título hereditário que remonta linhagens antiquíssimas. Partindo do monarca, temos a seguinte hierarquia:

Rei: responsável por comandar o reino como um todo.

Duque: normalmente um general ou conselheiro importante, às vezes comanda uma cidade de grande porte.

Marquês: administrador de áreas fronteiriças ou pouco pacíficas, ou seja, zonas que envolvam a defesa do reino.

Conde: são governadores dos distritos, como os governadores de hoje em dia.

Visconde: simplesmente o "vice-conde" (do latim "*vicecome*"). Responde pelo conde quando este não está presente.

Barão: título oferecido a pessoas de destaque no comando de exércitos ou no comando de territórios.

Quanto à divisão política dos reinos, segue-se a seguinte conduta, do maior ao menor: reino > distrito > feudo > vilarejo. Ou seja, o líder do vilarejo deve subserviência ao líder do feudo, que por sua vez deve ao líder do distrito, que por fim deve subserviência ao rei. E, logicamente, um líder de posto menor sempre deve submissão ao líder de posto maior, ou seja, o líder do feudo deve acatar primeiramente a ordem do rei, depois a do líder do distrito.

Como dissemos, os reinos de

Bruntoll e Parchsad são exceções. Em Parchsad, o poder é exercido pelo tarcaã (feminino tarcaína), um título hereditário parecido com a monarquia, porém, o tarcaã possui plenos poderes em seu reino. Além disso, esses nobres possuem o auxílio de algum vizír ou grã-vizír. E em Bruntoll, o governo é exercido pelo Trino Concílio, composto por um rei de cada uma das três raças presentes na ilha reino: humanos, elfos e anões.

6.1.2 – OS REINOS ÉLFICOS

Dois são os reinos élficos conhecidos no mundo. Um deles, na verdade, é um principado dentro do reino de Bruntoll: o Principado Élfico, comandado pelo príncipe Inramil, o Exilado. O outro reino é conhecido como Erynedhel, localizado nas Terras do Sul. Essa verdadeira nação élfica segue sob os cuidados de um patriarca escolhido pelo povo. O cargo é vitalício e, devido à longevidade da raça, é possível que um patriarca elfo veja dezenas de reinados de uma nação humana.

6.1.3 – OS REINOS ANÕES

Os reinos anões, assim como os élficos, também são dois: os imensos reinos de Karum, nas Terras do Sul, o berço de todos os anões, e os Montes Nederlfenn, em

Bruntoll, conhecido entre o povo anão por “Forjas do Norte”. Em ambos existe o regime monárquico. O título de Rei da Montanha é hereditário, e tanto anões como anãs podem exercê-lo.

6.1.4 – O REINO HALFLING

Na verdade, não há um “reino” halfling. Esses seres não se preocupam em erguer impérios ou enviar emissários ao resto do mundo. Pelo contrário, preferem manter-se a par do resto da sociedade. Mas, é claro, não vivem em anarquia. A cada dez anos, um burgo-mestre é escolhido pela população para representar sua cidade. Esses burgos-mestre formam um parlamento que comanda Perianoth.

6.2 – A VIDA COMUM

Relataremos aqui o modo de vida humano, uma vez que essa é, atualmente, a raça dominante no mundo. Os humanos vivem em média 50 anos, aqueles que passam dessa idade são raros e muito respeitados dentro das comunidades. Vejamos agora uma pequena linha cronológica da vida de um humano do sexo masculino e outra do sexo feminino.

Masculino

O Reino de Bruntoll

0 aos 5 anos: a criança permanece com a mãe ou alguém responsável o tempo todo, sendo iniciada nos costumes e tradições de seu povo.

6 aos 10 anos: os filhos de nobres ou outras pessoas de posse são encaminhados para professores para serem letrados. Os nobres geralmente são treinados no uso de armas, no estudo da heráldica e da etiqueta. Já os jovens da plebe geralmente começam a aprender a profissão do pai ou de algum mestre que o aceite como aprendiz.

11 aos 16 anos: prosseguimento da aprendizagem, agora com cada vez mais cobranças, exigências e provas. Ao completar 17 anos, o jovem já deverá ter aprendido o básico de sua profissão e poderá exercê-la independentemente.

17 aos 25 anos: início da idade adulta. O homem deverá constituir sua família, encontrando uma esposa e construindo seu lar. A escolha dos parceiros geralmente se dá de livre e espontânea vontade, mas casos de casamentos arranjados são extremamente comuns. A maioria das leis só permite a monogamia. Divórcios são aceitos mediante acordo entre ambas as partes, embora que casais que adotem tal acordo geralmente sofram de estigma social.

26 aos 35 anos: o homem prosseguirá em seu trabalho e o

ensinará a seus filhos. Se for um lorde, deverá cumprir com suas obrigações e deveres, zelando pelo bem estar do povo e de sua própria família.

36 aos 45 anos: ajudará seu filho a ingressar na sociedade, auxiliando-o em seu início de vida adulta. Os membros de milícia são aposentados ou encarregados de funções burocráticas. Os nobres devem ensinar seu sucessor tudo pertinente ao seu cargo.

46 aos 55 anos: a grande maioria não é capaz de exercer o trabalho como antes. Alguns ficam dependentes de seus filhos.

56 aos 70: Como a medicina em nosso mundo é praticamente inexistente, grande parte da população morre a partir dos cinquenta e poucos são os que passam dos sessenta. Os que possuem posses para isso, utilizam meios mágicos para prolongar por mais alguns anos sua vida. Como a morte por velhice é considerada uma dádiva em todo o mundo, poucos são aqueles que ousam fazer isso.

Feminino

0 aos 5 anos: a criança permanece com a mãe ou alguém responsável o tempo todo, sendo iniciada nos costumes e tradições de seu povo.

6 aos 12 anos: a menina aprende com sua mãe todo o trabalho doméstico. Antes que as feministas de nossos tempos modernos ergam sua voz em protesto, não sem motivo, eu admito, estamos relatando os costumes de uma sociedade medieval, em que o homem é visto como mantenedor da casa e a mulher como chefe da mesma. Embora as mulheres tenham o costume de permanecer a vida toda apenas como donas de casa, essa função na sociedade aymeriana é muito valorizada. Uma casa sem uma mulher para comandar é algo inadmissível. Do mesmo modo, o homem possui igual valor por manter os suprimentos necessários para seu lar. Homem e mulher são duas partes indistintas de um mesmo todo. Se for nobre, a menina aprenderá à escrita e as normas de comportamento de uma verdadeira dama.

13 aos 18 anos: a moça aprenderá sobre as origens da vida, sendo instruída sobre sua dádiva de ser mãe e do processo pelo qual engravidará. Os valores de nossa sociedade são bem diferentes do que os vistos nesse mundo: aqui, uma moça permanecerá pura não por obrigação, mas por determinação própria. Perder a pureza antes dos 21 anos (e não antes do casamento, como em

nossa cultura) é algo impensável por praticamente todas as donzelas, sejam elas da nobreza ou da plebe. Além disso, aprenderá mais sobre a sociedade em que vive, incluindo a importância da mulher e da família.

19 aos 25 anos: começo da fase adulta. A mulher encontra seu parceiro e se casa. Além disso, a partir dos 21 anos, tem início a sua vida sexual. Como líder de seu lar, cabe a mulher organizar seus mantimentos, zelar pela ordem e instruir os moradores de sua casa para as tarefas de manutenção e limpeza da mesma.

26 aos 36 anos: ensinará a seus filhos tudo o que aprendeu sobre a vida, mostrando a eles tudo sobre o mundo.

37 aos 45 anos: a mulher estará ciente de que sua vida está encaminhada. Viverá em paz ao lado do marido ou dos filhos. São consideradas matronas na sociedade e sempre consultadas pelas moças mais jovens

46 aos 70: considerada certamente uma das mulheres mais velhas de sua comunidade, receberá seu devido respeito, até que Craban ou Daw a levem para além dos círculos do mundo.

6.3 – TEMPO, LÍNGUAS E

O Reino de Bruntoll

DINHEIRO

O tempo em Aymer é marcado em anos de doze meses, cada um com trinta dias. Entre esses meses, temos cinco dias especiais, os feriados. Eles coincidem com os equinócios e solstícios que marcam as passagens das estações.

Então, temos o Equinócio Vernal, que marca a início da Primavera. Nesse dia, as festas em comemoração ao fim do inverno ocorrem em todos os reinos. O Festival de Echuir, como é conhecido, é colorido e repleto de música. As pessoas utilizam coroas de flores sobre a cabeça, casamentos são realizados e pessoas solteiras, reconhecidas pelos lenços purpúreos, procuram seu par. Nas fazendas, é hora de iniciar o plantio.

O Equinócio Outonal marca a chegada do Outono. É o dia do Festival da Colheita. Sacerdotes de Iavas percorrem os campos abençoando as terras para que a colheita seja farta. Um suntuoso banquete é servido à noite, servindo para reanimar as forças dos agricultores para a colheita.

No Solstício de Verão ocorre a Noite de Laer, uma comemoração a chegada do verão, a época mais quente do ano e a melhor para viagens. É uma época de trabalho

duro para os agricultores, sempre as voltas com as plantações que estão quase prontas para a colheita.

Por fim, o Solstício de Inverno marca a chegada dos ventos gelados de Rhîw ao mundo. É época de verificar os últimos preparativos para o Inverno e a neve. É comum que agricultores enterrem em seu jardim uma das rodas da carroça utilizada durante a colheita, para que Iavas proteja a terra de Rhîw. A Noite Longa é comemorada com moderação, é preciso guardar os alimentos para a estação gelada.

Há mais um feriado, no último dia do ano. Na véspera, as pessoas visitam os túmulos de seus familiares e decorram as ruas com lanternas, para que Craban possa passar e levar suas mensagens até os espíritos.

O Último Dia do Ano é, de longe, a data mais comemorada do ano. Grandes fogos são preparados pelos alquimistas e, durante a noite, as explosões brilham no céu. As pessoas comemoram a chegada de um novo ano e enchem-se de esperanças. Promessas são feitas e grandes mudanças são esperadas, embora, geralmente, pouca coisa mude no fim das contas. Estamos no ano 1353 após a Divisão do Mundo.

Os meses são divididos em cinco semanas de seis dias, a chamada

Um cenário para **OLD DRAGON**

Sextina. Assim, segundo um costume antigo, temos a primeira-feira, a segunda-feira, a terça-feira, a quarta-feira, a quinta-feira e a sexta-feira. A sexta-feira é um dia de descanso, o único da semana.

As línguas dos reinos normalmente dividem-se em três principais, subdivididas em dialetos. São elas a língua comum, falada por todos, a élfica e a anã. Os dragões possuem sua língua própria, assim como os orcs. Várias raças possuem suas



A cunhagem das moedas em Bruntoll

O Reino de Bruntoll

próprias línguas, mas elas não exercem tanta influência como as três principais.

A moeda oficial em todos os reinos é o Dinar. O Dinar é uma moeda cunhada em três tipos de metais: cobre, prata e ouro. O Dinar de cobre equivale a D\$1,00, ou seja, um Dinar. O de prata equivale a D\$10,00 e o de ouro D\$100,00. Em alguns reinos, podemos encontrar o Dinar de bronze, valendo D\$5,00, e o Dinar de electro, uma liga de ouro e prata, valendo D\$50,00.

As moedas são cunhadas pelos governos de cada reino e possuem o brasão real em um lado e o valor correspondente à moeda do outro. Moedas de outros reinos são aceitas em qualquer lugar. As únicas que costumam causar problemas são os Dinares de bronze e electro, geralmente não aceitos fora dos reinos que o produzem.

6.4 – DADOS DOS PDMs

Optamos por não fornecer a ficha completa de cada um dos principais PDMs existentes em Bruntoll. Isso nos poupa tempo, que podemos aplicar em mais descrições e material de campanha, evita erros grosseiros e fornece ao Mestre uma liberdade maior para descrevê-los. No entanto, apenas para auxiliar o Mestre na construção do PDM,

resumimos o principal em pequenas abreviações que virão entre parênteses ao lado de sua descrição. Essas abreviações são bem populares em outros cenários de campanha, basta seguir o exemplo abaixo. PDMs que não possuem níveis em classes serão apenas descritos.

Primeiro, em maiúsculo, temos o alinhamento do personagem:

O = Ordeiro

N = Neutro

C = Caótico

Depois, em minúsculo, temos a raça do personagem e o sexo:

h = humano

a = anão

e = elfo

me = meio-elfo

half = halfling

m = masculino

f = feminino

Por fim, temos a classe, em maiúscula, e o nível do personagem:

H – Homem de Armas

P – Paladino

G – Guerreiro

B - Bárbaro

M – Mago

O Reino de Bruntoll

Localizada no extremo Norte do mundo, Bruntoll é um dos mais novos reinos de Aymer. Mas isso apenas em termos oficiais, já que pelo nome (“Ilha Antiga”) podemos perceber o quão antigo seus domínios são.

Certamente, esse é um dos melhores reinos para se viver. O clima é frio, é verdade, mas as ameaças que pairam sobre o Continente não são tão ameaçadoras, ao menos não eram. Elfos, anões e humanos vivem em relativa paz e não há rivalidade entre as raças, nem mesmo entre elfos e anões.

O povo de Bruntoll orgulha-se por ser um povo auto-suficiente: o reino importa somente alguns artigos de luxo, apenas coisas supérfluas. Alimentos, minérios, peles e madeiras são conseguidos com facilidade na enorme ilha.

Além disso, são hospitaleiros por natureza, desde que saibam as intenções do visitante em seu reino.

Os moradores da ilha chamam-se a si próprios de Povo do Norte e vivem pacificamente em pequenas comunidades agrícolas ou trabalhando como artesãos nas cidades maiores.

O governo do reino fica a cargo do Trino Concílio, uma aliança entre os três reis de cada povo. Atualmente, os governantes são Inramil, o Príncipe Exilado (elfo); Petro Lobos, o Rei da Presa (humano) e Pindio, o Rei Sob a Forja do Norte (anão).

Os três reúnem-se duas vezes por ano em Villalobos (Nawgwaith, em élfico. Pronuncia-se “nôguaith”), considerada a capital oficial de Bruntoll.

O Reino de Bruntoll

7.1 – HISTÓRIA

A história de Bruntoll remonta os primeiros anos após a Segunda Revolta. O patriarca Eldaril, após a morte de seu pai Arandor durante a guerra contra Udûn, enviou seus filhos para essa imensa ilha ao Norte, um local seguro, longe da guerra que devastava o Sul. O Principado Élfico, como é conhecido até hoje, formou-se ao Oeste da ilha, ao lado de um porto, já que o único caminho entre as duas casas era o imenso mar aberto.

A guerra acabou, os homens surgiram, e o patriarca Eldaril resolveu deixar a seus filhos a escolha de voltar ou não a Erynedhel. No entanto, aconselhou-os a ficar. A presença da guerreira raça dos homens, embora vinda em boa hora, assustava o patriarca. A ambição humana, desmedida e sanguinária, já lavrava o mundo com suas espadas. Assim, os filhos de Eldaril resolveram estabelecer ali o segundo reino élfico do mundo, o Principado Élfico. O Príncipe Carducil foi o primeiro líder desse principado.

Do outro lado da imensa ilha, outro povo também construiu sua morada. Anões, vindos de Karum, após a guerra, encontraram nos

Montes Nederlfenn. Ali, iniciaram a mineração, encontrando incríveis reservas de mithral. A princípio, ambas as raças permaneceram afastadas, embora soubessem da presença uma da outra. Foi com uma invasão de corsários que as coisas mudaram.

Os piratas humanos que povoaram as Ilhas Pártacas precisavam de um novo local para pilhar e dominar. Os Portos Élficos já eram bem guarnecidos e sua frota era capaz de dizimar os barcos piratas em poucos ataques. Portanto, os corsários contornaram a ilha e aportaram mais ao Sul, próximo a Ilha Folcom. Dali, partiram para o Norte e fundaram pequenos acampamentos, organizando pequenos saques tanto a viajantes elfos quanto anões.

Logo depois, já havia vilarejos espalhados pelo Sul da ilha. Os corsários aos poucos abandonavam as Ilhas Pártacas para invadir de vez o novo território. Foi quando cometeram um erro terrível.

Um grupo de saltimbancos emboscou um anão de nome Kork Schagatsi, que viajava para o Leste em busca de mantimentos para os Montes Nederlfenn. Eles capturaram Kork e o amarraram. Depois, o levaram para o alto de uma cadeia de montanhas, de onde pudesse ver, mesmo que distantes,

os picos de sua terra natal.

– Veja sua terra, nanico! – eles o insultavam – Vamos deixar você ir com vida, mas, leve uma lembrança dos corsários para seu povo. – e, dizendo isso, raspam a barba do anão, roubaram todos os seus pertences e o espancaram. Deixaram seu corpo inconsciente ali, jazendo ao sereno.

Um elfo de nome Ergaloth e sua companheira, Lenora, avistaram o corpo do anão algumas horas depois e o socorreram. Kork estava muito ferido e pediu para ser levado para casa. Os elfos a princípio relutavam, temiam ser responsabilizados pelo ato, mas o anão já estava consciente e prometeu que tudo correria bem. Assim, Ergaloth e Lenora levaram Kork até sua gente. O povo anão não acreditou no que via: dois elfos carregando um dos seus até as portas da montanha.

– Khazad! Oh Povo da Montanha, vejam que ultraje esses malditos bandidos fizeram a mim! – disse Kork.

Como todos sabem, os anões possuem extremo orgulho de sua barba. O ato dos corsários mexeu fundo com a honra do povo anão. Obalin, o Rei Sob a Montanha daquela época, agradeceu aos elfos e lhes ofereceu uma quantia elevada em moedas e bens. Os elfos

recusaram, mas Lenora aproximou-se e ajoelhou-se perante Obalin:

– O senhor sabe que nosso maior presente seria uma união entre as duas raças. Yrch nos enganou há muitos anos. Que esse seja um primeiro passo rumo à paz.

– Juntos podemos enxotar esses marinheiros daqui, senhora elfa. – respondeu Obalin – e fortificar nossa terra. Eu, Obalin, Sangue de Torval, em nome dos anões da Forja do Norte, desejo uma nova aliança com os elfos.

E assim foi feito. Elfos e anões voltaram a comercializar e atuar juntos no Norte, após anos de rixa entre as duas raças. Comandaram um exército com pouco mais de quinhentos soldados e marcharam até as terras tomadas pelos corsários. Doze vilas foram incendiadas, dezenas de corsários foram feitos prisioneiros, os sobreviventes refugiaram-se na única cidadela fortificada. Os prisioneiros feitos foram chacinados diante dos portões e seus corpos foram lançados no rio que abastecia a cidade. Diante dos portões, um anão prostrou-se e bradou:

– Sou eu, Kork Schagatsi, Sangue de Boarski, a quem vocês covardemente cortaram a barba. A barba anã tem valor, não tem? – os anões presentes bradaram, batendo os machados uns nos outros –

O Reino de Bruntoll

Saiam e voltem para suas ilhas! Nós, anões e elfos, vigiaremos seus passos e navios! Fora!

E foi assim que os corsários voltaram a habitar as Ilhas Pártacas e que os elfos e anões do Norte se reconciliaram. Até hoje as montanhas que dividem Parthceredir e Montes Nederlfenn são chamadas Montanhas de Kork, pois foi ali que ele perdeu sua barba para que as duas raças se unissem.

Finalmente, há cerca de duzentos e cinquenta anos, outro povo chegou até Bruntoll. Depois de uma guerra civil que arrasou Trendor, o rei Altaor expulsou a família Lobos do reino, condenando-os ao exílio em uma ilha além mar, no Norte gelado.

Óbvio que Altaor não conhecia a ilha: nenhum humano, sem contar os corsários, havia pisado naquelas terras até então.

A família Lobos e seus apoiadores aportaram em uma praia rochosa durante uma nevasca terrível. Os navios que os trouxeram, partiram, deixando-os para que morressem na brancura infinita do inverno.

As quase cinquenta pessoas sentaram sobre a neve e esperaram a morte. Mas uma caravana anã, acompanhada por um grupo de elfos, passava pelo local e os ajudaram, levando-os até Inramil, o

Príncipe Exilado.

O príncipe élfico acolheu-os e ofereceu-lhes as terras do Sul e do Leste da imensa ilha. A única condição era o auxílio mútuo.

Foi assim que Bruntoll tornou-se o “reino sob as três coroas”.

7.2 – PRINCIPAIS CIDADES DE BRUNTOLL

O Reino de Bruntoll situa-se em uma ilha continente ao Norte do mundo. A quantidade de vilarejos e povoados existente em uma área como essa é enorme. Desde o acampamento de caçadores nômades de Gardhorod até a metrópole de Villalobos, centenas e centenas de páginas seriam necessárias para descrever cada local. Por isso, a seguir estão as descrições das cidades de Bruntoll, os pontos em que há maior quantidade de habitantes, enfim, o centro comercial de cada área.

Cada cidade atua como um feudo liderado por um senhor (ou mesmo um rei, como no caso dos Montes Nederlfenn) que deve subserviência direta ao Trino Concílio. Apenas 3% da população de Bruntoll vive nas cidades: os outros 97% vivem em pequenas comunidades rurais espalhadas nas imediações das comunidades maiores.



Homens, elfos e anões comemoram a fundação do Reino sob as Três Coroas"

O Reino de Bruntoll

7.2.1 – VILLALOBOS (NAWGWAITH)

Villalobos (Nawgwaith) é a maior cidade do reino insular e também a mais jovem, fundada há pouco mais de cem anos, em 1231, após a Guerra dos Arcanos. A cidade está localizada sobre um promontório rochoso, o mesmo em que a família Lobos havia sido abandonada pelo rei Altaor duzentos anos atrás e é considerada capital de Bruntoll por abrigar o Castelo das Três Coroas, local em que os três reis reúnem-se duas vezes por ano. O nome Nawgwaith significa “local do povo civilizado” em élfico.

A organização é algo impar para uma cidade com quase cinquenta mil habitantes: como foi criada para ser a capital de Bruntoll, suas ruas seguiram um plano piloto e formam um desenho concêntrico com as muralhas da cidade.

7.2.1.1 – PONTOS DE INTERESSE:

“**O Potro Sorridente**”: essa taverna simples e pequena serve como ponto de encontro para marinheiros e viajantes. O nome deve-se a cabeçorra de cavalo empalhada exposta atrás do balcão, um objeto de decoração de gosto duvidoso adorado por Elvio Olhos Brilhantes,

o dono da taverna. Com certeza o local certo para quem quer gastar pouco (e para quem não se importa com copos gordurosos, risadas altas e uma ou outra briguinha entre bêbados).

“**O Nariz Adunco**”: quando Barduk Tronco Forte abriu sua taverna há trinta anos, a cidade toda duvidou do futuro de seus negócios. Vindo dos Montes Nederlfenn após o ataque orc que dizimou a Casa do Martelo, o anão bonachão apostou seu pouco dinheiro em uma taverna especializada em bebidas anãs. Apesar dos comentários, o negócio foi um sucesso e o local é visitado por pessoas de todo o canto do mundo, atraídos pelas bebidas diferentes, como o vinho de fungos azuis (cuja cor e o aroma encantam as damas. Não é uma bebida recomendável para homens, esteja avisado. Apelidos como “florzinha azul” ou “vinho fresco” podem vir acompanhados de uma gargalhada coletiva), a aguardente de bagas de zimbro (fortíssima, recomendamos o uso moderado. Um pequeno cálice é suficiente para o mais forte dos fígados) e a fabulosa cerveja Barra Malte, de fabricação própria da taverna e de longe o produto mais consumido no local.

O nome da taverna, obviamente,

deve-se ao generoso septo nasal do anfitrião, embora piadinhas acerca disso sejam recebidas com um duelo ao meio-dia.

“Três Copos”: a taverna mais bem frequentada (e, conseqüentemente, mais cara) leva esse nome por receber com frequência o Trino Concílio: os três reis possuem uma cadeira cativa no segundo andar do local. Bebidas importadas podem ser encontradas pelo preço certo, mas é melhor trajar uma roupa adequada ao local, ou será barrado na porta de entrada. Para a maioria das pessoas, o “Três Copos” é um local de esnobes e “queridinhos dos reis”. O dono do local é Astol Merin, um sujeito magro, de bigodes finos e nariz comprido.

“O Lar da Senhora”: Teodora Verdemanto é uma clériga devota de Daw que se deixou atrair pelo dinheiro fácil. Sua estalagem é confortável, com salas escuras, mobiliadas com camas macias e adaptadas para os mais variados tamanhos. Pessoas com dificuldade para dormir podem receber auxílio da sacerdotisa para, literalmente, apagar sobre os lençóis perfumados (pagando uma quantia módica adicional, evidentemente). Hóspedes barulhentos são convidados a se retirar. O Lar da

Senhora é um local de silêncio absoluto.

“A Torre dos Três Reis”: se você deseja boas acomodações, conforto e certos luxos (bem como gastar uma boa quantia de dinheiro), esse é o local certo para você passar a noite. Todos os quartos são verdadeiras suítes, com direito a lareira e uma pequena sala de banhos. O nome deve-se, novamente, a visita dos três reis, que utilizam a estalagem como moradia durante as reuniões do concílio. Os quartos dos três reis ficam no alto da torre e não são abertos ao público (exceto para visita rápida, por algumas moedas, é claro, e se estiverem desocupados).

A comida na Torre dos Três Reis é servida em fartos banquetes: um pela manhã, um ao meio-dia e um a noite. O preço está incluso na diária e não há como descontá-lo do total. Perlilo Gorfan, um ostentoso homem gordo, comanda o local e sua cozinha.

“O Arco Sibilante”: sem sombra de dúvida, o destino certo de oito em cada dez aventureiros que desejam descansar (e os outros dois geralmente são rangers ou druidas que preferem o relento). Preços

O Reino de Bruntoll

baixos, acomodações razoáveis e muito limpas, bem como a existência de uma pequena taverna no hall central, transformaram o Arco Sibilante na estalagem padrão para viajantes que passam por Villalobos. Seu nome deve-se a seu proprietário, Glianor Arco Certoiro, um elfo arqueiro perito em tiros de longa distância. Apostar que ele acerta uma maça sobre a cabeça de alguém a cinquenta metros é comum e raramente resulta em acidentes graves.

Há um segundo ponto importante a respeito do Arco Sibilante, mas esse é conhecido por poucos. É no subsolo da estalagem que a organização conhecida como “Defensores Insulares” mantém sua base. Esse grupo de aventureiros luta constantemente contra os males que ameaçam o reino de Bruntoll. Reuniões mensais são realizadas durante o silêncio da madrugada, presididas pelo próprio Glianor, mentor do grupo. Aventureiros novatos são convidados a juntar-se à organização se provarem seu valor de algum modo.

“Sangue de Kayers”: Todos sabem o quanto os anões são excelentes forjadores e grandíssimos ourives. O que se dirá então de uma família inteira de anões... nesta

distinta ferraria trabalham os três irmãos anões, filhos de Kayers Uma Mão, antigo líder da Casa do Martelo, morto durante o ataque orc ocorrido há trinta anos. Odain, Kris e Bogas vieram ganhar a vida na capital, abrindo uma pequena tenda para reparos em carroças e armas. Logo, seu renome cresceu e atualmente eles são considerados os maiores mestres da arte de forjar metais (fora dos reinos anões, é claro). Cada um deles é especialista em um tipo de artifice: Odain é chamado de Mestre das Armas, Kris é o Mestre das Armaduras e Bogas o Mestre das Jóias. Todas as obras dos Irmãos Mestres, como são conhecidas, levam uma assinatura reluzente, a marca do Sangue de Kayers.

Odain da Casa do Martelo (O a m G14) é o mais velho dos três, seguido de Kris, o irmão do meio; e Bogas, o irmão caçula. Sua família, os Kayers, originou-se nos Montes Nederlfenn, mais precisamente na Casa do Martelo (por isso Odain adotou esse nome, mas também costuma usar o título Odain, Sangue de Kayers, quando algo envolve sua família ou sua honra...). Há muitos anos, quando Odain ainda era praticamente uma criança, um grupo de orcs das montanhas invadiu a Casa do Martelo, chacinando a comunidade anã. Odain conseguiu proteger seus

dois irmãos, na época, pequenos infantes, escondendo-os em um nicho na caverna e guardando ferozmente a entrada com o machado de seu pai, que havia tombado no começo do ataque. Assim que a Casa da Bigorna tomou conhecimento, soou os Sinos das Montanhas, fazendo com que todos os anões corressem em defesa da comunidade atacada. Os orcs foram dizimados e a comunidade salva.

Órfão e com seus dois irmãos pequenos, Odain tinha poucas esperanças em seu futuro. Decidiu abrir um negócio em um reino humano, onde seus serviços certamente seriam úteis. Começou com uma humilde ferraria, comprada com a venda dos pertences de sua família. Assim que Krist teve forças de segurar o cabo do martelo, Odain lhe ensinou a arte de transformar os metais em coisas úteis e belas. Com o aumento da produção, aumentou também a procura e o dinheiro arrecadado. A ferraria foi reformada e ampliada, Bogas tornou-se aprendiz de um mestre ourives anão, com quem aprendeu a arte das jóias.

O nome dos irmãos correu o reino, tanto que eles venderam tudo que tinham e apostaram tudo em uma nova loja, no centro de Villalobos. Surgia assim a “Sangue de Kayers”, reconhecidíssima por seus trabalhos

em jóias e cutelarias diversas. Uma peça original com a marca “Sangue de Kayers” (um machado e um martelo cruzados sob uma coroa) atinge altos preços no mercado e é digna de confiança quanto a sua qualidade e procedência.

Durante muitos anos, Odain deixou a forja para seus dois irmãos e correu o mundo com a companhia de aventureiros Cavaleiros do Conclave, que estavam de passagem pelo vilarejo. Foram anos de glória, em que o anão pode levar o nome de sua família aos mais distantes cantos de Aymer. Mas o tempo e o cansaço abateram grande parte do grupo, principalmente os humanos. Sem a presença de seus companheiros, Odain resolveu voltar para sua ferraria e prosseguir com seu trabalho.

Hoje, podemos ver o alegre anão trabalhando arduamente na forja. Quem não o conhece, pensa que Odain não fez outra coisa em sua vida, tamanha a habilidade como armeiro. Mas, no fundo de sua memória, o ódio pelos orcs ainda está vivo, e seu antigo machado, “Rachacrânios”, herança de seu pai assassinado pelas criaturas, continua afiado, apenas esperando o momento certo para ser brandido ao som de um grande grito de guerra no calor da batalha.

O Reino de Bruntoll

“O Caneco de Prata”: muitas vezes confundida com uma taverna (o que irrita Gerrard dos Machados, dono do estabelecimento), essa ferraria cobra preços bem mais em conta do que a Sangue de Kayers. Evidentemente, a qualidade é um pouco inferior, mas não a ponto de gerar problemas. Com a vinda dos irmãos anões, os negócios de Gerrard decaíram e ele especializou-se na criação de utensílios domésticos e na ferragem de cavalos. O nome “Caneco de Prata” vem justamente dessa habilidade.

“O Castelo da Matilha”: sobre uma colina alta, próximo ao porto,



O Rei Petro Lobos

está localizado um castelo de proporções não muito grandes, lar do rei Petro Lobos, atual governante humano de Bruntoll. A construção foi feita com blocos de granito escuro, cujos diminutos cristais de quartzo reluzem durante o dia.

Petro Lobos (O h m P8) é quarto rei humano de Bruntoll, herdeiro direto de Heitor, o Dissidente. Ele mantém com honra a linhagem de governantes humanos. Seus cabelos e barbas grisalhas demonstram a sabedoria que esse homem de 43 anos adquiriu durante sua vida, principalmente como herança de seu pai e de seu avô.

A família Lobos presa muito pela honra e pela lealdade, valores que continuam passando de pai para filho. O próprio Petro hoje educa seus filhos (Marian, uma linda moça de quinze anos, e Harold, um menino de nove anos, extremamente apegado ao pai). Alguns dizem que o rei demorou muito para ter filhos, o que de fato é verdade. Petro só constituiu família após a morte de seu pai, há cerca de vinte anos. Antes disso, o então príncipe viveu em Menadan, com um padrinho escolhido por seu pai, aprendendo o combate montado e a seguir a Ordem de Cavalaria.

Depois, Petro retornou a Bruntoll, mas o fato não chegou ao

conhecimento da população. O jovem príncipe queria conhecer o dia-a-dia de seus súditos e viveu como um andarilho durante alguns anos, viagem em que conheceu Beiniaeth, sobrinha do príncipe élfico Inramil, por quem se apaixonou e para quem contou sua verdadeira identidade.

Finalmente, retornou ao castelo e foi recebido com festa, pouco tempo antes da morte de seu pai. Seu casamento com a princesa Beiniaeth foi celebrado no mesmo dia de sua coroação. Celebrado não é o termo correto, uma vez que não

houve festa nem noite de núpcias, devido ao luto pela morte do rei.

Em nossos dias, a figura do rei Petro Lobos é reverenciada pela maioria de seus súditos. Durante as festas, Petro costuma subir a um palco montado no meio do paço público para discursar ao povo e, depois, comemorar com todos. Petro procura ser o mais justo possível em suas decisões e sempre está em busca do que seja benéfico para todos. O rei já conviveu com e como o povo, portanto, sabe de suas necessidades e desejos.

Durante seus treinamentos e



O Castelo da Matilha

O Reino de Bruntoll

viagens, Petro aprendeu a manejar a espada, o arco e a lança de cavalaria. Em caso de guerra, todos sabem que verão seu rei em frente às tropas, brandindo espadas lado a lado com seus soldados, seus irmãos, seu povo.

Seu governo começa a enfrentar diversos problemas: ameaça de um ataque orc vindo pelo mar de Krisium, as tropas do general orc Ocklorck, as atividades dos Filhos de Udûn ao Norte. Sua força está na união com os demais reis, já que seu relacionamento com os outros dois reis é extremamente forte, sendo um aliado honrado e defensor fervoroso do atual sistema de governo. Nas palavras do próprio rei Petro: “aquele que sobe ao poder e conclama a si o direito de comandar os demais é um tolo. Apenas a união de poderes é capaz de gerar a imparcialidade”.

O nome do castelo não se deve unicamente ao nome da nobre família Lobos; o local também é a sede da Matilha, a milícia da cidade. Os soldados são chamados de Lobos e andam em grupos de quatro ou cinco, liderados por um Lobo Cinzento, um soldado veterano reconhecido por sua capa de cor cinza escuro. Os guardas da Matilha geralmente patrulham a região e a cidade montados em cavalos, armados com maças e bestas, trajando cotas de malha com

uma capa de algodão cru sobreposta.

Uma das alas do castelo também abriga a sede da sociedade arcana “A Mão e a Luva”, responsável pelo senso e cadastramento dos magos ativos em Bruntoll. Seu líder, Raulino Teurcis, auxilia Petro Lobos nos casos em que a magia se faz necessária.

“O Porto”: O porto de Villalobos é utilizado principalmente para o comércio com Trender, já que a rixa entre os dois reinos foi amenizada, mas não extinta, com o tempo. No entanto, não há um grande movimento de mercadorias, já que o reino insular orgulha-se de ser auto-suficiente e os constantes ataques piratas advindos das Ilhas Pártacas às embarcações que cruzam o canal de Folcom.

Durante a noite, nos arredores do porto, escondidos entre a sujeira dos becos mal iluminados, encontram-se alguns mercadores e “prestadores de serviços” ilegais, vendendo de tudo a um preço certo. Visitantes incautos podem sofrer as consequências, terem seus bolsos (e talvez veias) esvaziados.

“O Paço Público”: entre o porto e o Castelo da Matilha, encontra-se uma construção impar em todo o mundo: um mercado coberto,

cercado por paredes de pedra entalhada. Os três povos de Bruntoll uniram-se para a criação desse lugar magnífico: os anões ergueram suas quatro paredes de pedra (cada uma com 500m de comprimento, formando um espaço de 250000m²) todas esculpidas com guerreiros das três raças combatendo criaturas bizarras (algumas nunca vistas, certamente inventadas) e a suntuosa abóbada, repleta de vitrais e rosáceas feitas de cristal, que protegem o Paço das intempéries sem prejuízo da iluminação e da sensação de se estar em um local aberto. Os elfos foram responsáveis pelos jardins que permeiam o Paço, bem como pela pavimentação das estradas com pedras de jade, dando certo ar florestal ao ambiente. Tanto é assim que há um santuário a Naneth, a Deusa Mãe e um a Heledir, o Caçador, dentro das paredes do Paço. Por fim, os humanos foram responsáveis pelas construções internas, todas valorizando o trabalho feito por seus irmãos elfos e anões.

O Paço possui inúmeras lojas, vendendo os mais variados gêneros. No centro da construção há um palco, rodeado por uma praça. Nessa praça, uma vez por semana, ocorre o mercado público, dia em que qualquer um pode vender o que quiser (somente produtos

legalizados, membros da Matilha patrulham o mercado em busca de negociadores de produtos ilegais).

“O Castelo das Três Coroas”: com suas três torres circulares e o imenso farol central, esse é o castelo utilizado para os Concílios dos Três Reis. Como normalmente ocorrem apenas dois Concílios por ano, o castelo assume outras funções durante a maior parte do tempo.

A Torre Norte abriga salas para reuniões, o Salão das Três Coroas, onde os três reis realizam o Concílio, e o Tribunal, onde os malfeitores são julgados e condenados diante do juiz Cirion, Servo de Thoron. Um júri popular é formado para auxiliar nas decisões e a segurança é feita pela Ordo Draconis.

A Torre Leste abriga salas de estudos e a maior biblioteca do Norte de Aymer (alguns acreditam que seja a maior do mundo). A organização da biblioteca e das salas de estudo fica a cargo de Domenico Delimor, Servo de Talagand. Na Torre Leste também está localizada uma escola pública, onde os interessados aprendem a ler e a escrever bem como lições rudimentares de história e geografia. Como a maior parte da população não necessita de estudo além de contar moedas e pesos, a



O Castelo das Três Coroas

procura geralmente é feita por comerciantes e nobres.

A Torre Oeste foi concedida a Ordo Draconis, uma ordem de clérigos e paladinos devotos de Lhûg, Senhor dos Dragões Metálicos, que a utiliza como sede mundial da organização. O líder da ordem é Eored Fingolfin, um paladino de Lhûg já cansado pela idade avançada. Novos recrutas são selecionados de tempos em tempos e levados para o Sul, onde são treinados pelos elfos no manejo da espada longa e do arco composto e pelos homens de Rochtalf na arte de cavalgar. Por fim, os recrutas passam um tempo em Mithpardh, onde aprendem as doutrinas de seu deus e fazem o teste final para adentrar a ordem.

A relação entre os reis de Bruntoll e a Ordo Draconis iniciou-se há 230 anos, quando Hirglaur, Mestre d'Ouro, um dragão dourado, auxiliou a família Lobos na defesa do reino perante uma revoada de dragões. Hirglaur pereceu no combate e, em sua homenagem, uma enorme estatua dourada foi erguida no centro da cidade, próxima ao Paço.

Entre as três torres do Castelo das Três Coroas há um farol, cuja luz pode ser vista há quilômetros de distância pelos navios que se aproximam da costa. O farol é

controlado por Eorin Mestre da Luz, um senhor solitário que acende a chama diariamente ao entardecer. O farol de Villalobos é conhecido como a Luz do Norte.

7.2.1.2 – ORGANIZAÇÕES E PDMS IMPORTANTES

“Os Defensores Insulares”: liderados por Glianor Arco Certoiro (O e m R12), esse grupo concentra-se em defender Bruntoll secretamente, sem o apoio (ao menos não direto) dos governantes. A base da organização é o subsolo da pousada “O Arco Sibilante”.

Glianor possui uma aparência jovial, mas um olhar mais aprofundado aos olhos do elfo revela sua sabedoria que apenas os anos de maturidade podem fornecer. Ele nasceu no Principado Élfico, há pelo menos 450 anos. Em sua vida, já viu de tudo: as incursões corsárias, a chegada dos humanos, a criação do Reino Sob as Três Coroas, invasões orcs vindas pelo mar, enfim, fatos que sua mente recorda diariamente.

Após tantos anos vivendo em Bruntoll, Glianor percebeu que a ilha, embora isolada da maioria dos

O Reino de Bruntoll

problemas do Continente, não seria um local seguro se alguém não a defendesse. Estava claro que as patrulhas e exércitos comandados pelos três reis apenas seguiriam a vontade do governo, e isso talvez não fosse suficiente. A ideia de uma organização para defender Bruntoll começava a ganhar forma.

Quando Villalobos foi construída e proclamada o centro político do reino, o elfo sabia que ali seria o local ideal para a formação de seu grupo. Glianor é um entusiasta da união dos povos, adora a presença dos humanos e até mesmo dos anões, isso sem falar dos halflings e sua alegria característica.

O primeiro grupo dos Defensores Insulares não passava de um diminuto grupo de aventureiros. Com sede na casa do próprio Glianor, o grupo participou de inúmeras aventuras, embora nenhuma tenha sido crucial para a defesa do reino.

Após anos e anos aventurando-se pelas redondezas, Glianor percebeu que precisava fornecer mais informações do que força bruta. Precisava criar um recanto onde os aventureiros voltados para o bem de Bruntoll pudessem reunir-se. A ideia de uma taverna surgiu imediatamente. Logo após a inauguração, o grupo dos Defensores Insulares foi ganhando

novos adeptos, não oficiais, mas visitantes ocasionais e leais ao grupo.

Atualmente, Glianor lidere um grupo de pelo menos cinquenta pessoas, das mais variadas raças e classes, espalhados por Bruntoll. Quando um membro dos Defensores passa por Villalobos trazendo notícias do restante do reino, a taverna “Arco Sibilante” fecha suas portas mais cedo para uma reunião extraordinária. Os membros mais antigos também se reúnem anualmente, geralmente no verão, para debater o andamento da organização.

Glianor recebe bem os visitantes e ajudará aventureiros bem intencionados da forma que puder. Se estes conquistarem uma boa fama, podem até mesmo virem a fazer parte dos defensores insulares. O elfo é alto, esguio, com cabelos negros na altura dos ombros. Costuma usar roupas verdes e falar em voz alta e clara, sempre de modo tranquilo e apaziguador. Seu arco curto composto, “Hithgannel”, “a harpa das névoas”, é um artefato élfico que adiciona um bônus de +2 às jogadas de ataque e dano, bem como incrementa a distância máxima das flechas em 20 metros. Foi presente de seu avô quando Glianor ainda era uma criança.

“A Matilha”: a milícia de Villalobos é composta por soldados bem treinados (possivelmente, a maioria possui dois níveis na classe Homem de Armas) e comandada por Eomund, o Alto. Eomund (O h m G10) passou a vida inteira atuando nas fileiras da milícia, galgando postos devido a sua disciplina e discernimento. Ele faz jus ao nome, possuindo quase dois metros de altura. Usa barba fechada, embora não comprida, além de uma trança nos cabelos. Sua voz é rouca e forte, embora raramente seja ouvida. Eomund não gosta de conversas e contenta-se em usar sua voz apenas para informar o rei ou dar ordens a suas tropas.

“Cirion, Servo de Thoron (O h m C12)”: Cirion é um dos mais renomados clérigos devotos de Thoron de todo o mundo conhecido. Ele é o temor dos malfetores espalhados por Bruntoll. Sua fama por ser imparcial, justo e cruel com os culpados, costuma surtir muito efeito para o declínio da criminalidade.

Cirion nasceu na própria Villalobos, filho de comerciantes de lã. Aos doze anos, fugiu de casa, cansado de ver as brigas conjugais de seus pais. Sem um trabalho e sem comida, o jovem iniciou uma vida

de pequenos furtos no centro da capital, até tentar roubar os bolsos de Halessan, o Corvo das Tempestades.

O druida peregrino percebeu imediatamente as mãos do pequeno ladino tocando sua túnica. Agarrou pelas mãos e o ergueu do chão, olhando bem em seus olhos. O menino, em choque devido ao susto de ser surpreendido, ficou paralisado ao ver os pequenos raios que cintilavam nos verdes olhos de Halessan, “verdes como uma tempestade terrível”, segundo o próprio Cirion conta.

– Então você acha que furtar bolsos é um bom modo de viver? Que as coisas ruins que aconteceram em sua vida são boas desculpas para que cometa crimes? Você realmente pensa que não pode ser mais do que isso, mais do que um batedor de carteiras sujo e maltrapilho? – disse o druida para ele. – Eu deveria punir-lhe, cortar-lhe fora as mãos, como faço com a maioria dos ladrões de bolsos que encontrei em meu caminho, mas sei que seu destino não é esse. Você agora, me deve um favor imenso. Venha comigo.

Foram três anos vivendo ao lado de Halessan. Três anos percorrendo Bruntoll. Três anos sem paradeiro, passando um dia em cada cidade. Mas, principalmente, foram três

O Reino de Bruntoll

anos vendo as mais atrozes injustiças que os Povos Livres podem fazer. Inúmeras vezes, Cirion chorou. Halessan sempre sorriu.

– Esse é o nosso mal, pequeno Cirion. Um antigo sábio disse-me certa vez: “o homem é o lobo do homem”. – disse-lhe Halessan certa vez.

– Não deveria ser assim. – respondeu Cirion.

– E o que você pode fazer? Consegue mudar o mundo, pequeno?

– Não, obviamente que não.

– Exato, mas pode mudar as pessoas, corrigi-las. Eu preciso apresentar-lhe um amigo.

Foi assim que Cirion viajou com Halessan até Menadan, onde conheceu Mestre Borlas, o Ancião. A sabedoria do velho clérigo causou comoção no jovem Cirion. Halessan partiu, deixando Cirion como discípulo de Mestre Borlas por cinco anos. Então, voltou, e encontrou não mais um jovem chorão, mas um homem justo, leal e honrado.

– É hora de voltar, Cirion, Servo de Thoron. – disse-lhe o druida, com um sorriso.

Cirion adotou o título como seu próprio nome e voltou com

Halessan para Bruntoll. De volta à ilha natal, foi indicado pelo próprio druida para ser um dos magistrados do tribunal. Em poucos anos, Cirion recebeu o título de juiz.

O ar frio e as poucas palavras do Servo de Thoron podem fazê-lo parecer arrogante ou até mesmo prepotente. Quando percebe que os outros lhe vêm assim, apenas diz ser mais uma herança de seus antigos mestres, exibindo um largo sorriso.

O atual juiz de Villalobos julga os crimes com a ajuda de um júri popular, mas sempre cabe a ele a decisão final. Em casos em que não restam dúvidas quanto à culpabilidade do réu, Cirion é justo e cruel. Açoites, amputações e até mesmo a pena de morte são sentenças para os casos mais graves. Retratação, pagamento de indenizações e trabalhos forçados a serviço do rei são as penas mais brandas e mais comuns para crimes mais leves.

“Domenico Delimor (N h m C13)”: Com seus noventa e dois anos de estudos e ensino, Domenico hoje parece tão frágil como as páginas dos livros pelos quais zela. Seu corpo minguado, magro ao extremo, a cabeça enorme e coroada por longos cabelos brancos, descuidados e

despenteados, revelam o ar de um homem dedicado unicamente ao conhecimento. E isso é a mais pura verdade.

O velho senhor estudou boa parte de sua juventude em Erynedhel e Mithpardh, ao Sul do mundo. Alguns dizem que ele e Halessan tiveram os mesmos mestres e estudaram na mesma época. Na verdade, Halessan estudou em Erynedhel na mesma época que Domenico, mas seus mestres foram outros. Isso explica a diferença de comportamento e também de aparência física entre ambos. O fato é que ambos são muito amigos e o druida peregrino com frequência visita seu velho companheiro de

estudos em busca de alguma informação ou livro antigo.

Domenico possui diversos ajudantes que o auxiliam no trabalho com a biblioteca. O sábio passa boa parte de seu tempo lendo e pesquisando, rodeando mesas de estudantes auxiliado por suas duas bengalas e passando adiante seus vastos conhecimentos nas mais variadas áreas.

A saúde do velho homem não parece muito bem. Halessan foi chamado pelo rei Petro, mas negou-se a tratar do amigo, dizendo que Domenico deseja conhecer seu deus pessoalmente e que ninguém deve manter sua vida por mais tempo do que ele mesmo deseja.

“Ordo Draconis”: certamente a mais famosa ordem de cavalaria de Aymer, a Ordo Draconis surgiu há muitos e muitos séculos, logo após a Divisão do Mundo, onde hoje está o reino de Menadan. Seus clérigos e paladinos são recrutados entre os mais proeminentes defensores da justiça e devotos de Lhûg, Senhor dos Dragões Metálicos.

A Ordem dos Dragões, como também é conhecida, foi liderada por Hirglaur, Mestre d’Ouro, um dragão dourado ancião, remanescente dos primeiros dragões metálicos. Hirglaur morreu há 230



O Reino de Bruntoll

anos, enquanto defendia o reino de Bruntoll de uma revoada de dragões. Desde então, a Ordo Draconis transferiu sua base para Villalobos e sua liderança coube aos mais valorosos paladinos do Dragão.

Para entrar na Ordo Draconis, o candidato deve preencher os seguintes requisitos:

- ser devoto de Lhûg ou, em raros casos, de Thoron, o Mediador.
- ser ordeiro.
- dedicar-se integralmente à Ordem, atendendo os chamados e

convocações sempre que necessário for.

- cumprir o seguinte juramento, feito durante o ritual de iniciação, conforme os preceitos do Sagrado Livro da Cavalaria, um compêndio seguido por todas as ordens de cavalaria de Aymer:

O brasão da ordem é composto por duas partes principais: o elmo e o escudo. O elmo, ornado com chifres e envolto em um manto azul, representa a valentia e honra dos dragões metálicos. O escudo vermelho, rodeado por um dragão



Eored cavalga e recorda os feitos de sua vida

dourado e com uma fênix prateada, representa a proteção que os membros da ordem devem dar aos Povos Livres.

O líder da Ordo Draconis nos dias de hoje é Eored Fingolfin (O h m P17). Poucos paladinos chegam a atingir a velhice: a eterna guerra pela justiça normalmente se encarrega de levá-los cedo demais do convívio dos vivos. Com Eored isso não aconteceu. Hoje, com seus 67 anos, o paladino atua não somente como líder da maior ordem de cavalaria do mundo como também é conselheiro real de Petro Lobos.

Eored foi discípulo do Grão-mestre Demeter Ith, o maior clérigo devoto de Lhûg de todo o mundo.

Com ele, aprendeu as doutrinas de seu deus e alguns elementos do uso das armas. Depois, Eored entrou para a Ordo Draconis, concluindo as provas necessárias para adentrar na ordem quando tinha 23 anos.

Ao lado de alguns amigos, fundou a companhia Cavaleiros do Conclave, um grupo de aventureiros que viajou pelo mundo, atuando em diversas ocasiões em que o destino de vários reinos foram decididos.

O renome dos Cavaleiros logo ganhou mundo e a imagem do paladino passou a fazer parte dos objetivos de qualquer menino.

Após longos anos de lutas pela paz e justiça, Eored sentiu que seu corpo não respondia mais ao tamanho das lutas que enfrentava. Voltou para Bruntoll e resolveu aposentar-se da vida peregrina, mas, com a morte do então líder da Ordo Draconis, Eored foi convidado a tomar o posto mais alto da sua ordem, ao qual aceitou emocionado e honrado.

Novos recrutas ou pessoas interessadas em assuntos ligados à ordem podem procurá-lo na Torre Oeste do Castelo das Três Coroas, em Villalobos, onde Sir Eored os receberá, trajando seu uniforme azul e vermelho e com um sorriso no meio do cavanhaque perfeitamente delineado todas as manhãs.

“A Mão e a Luva”: desde que os reinos humanos começaram a organizar-se, houve uma preocupação enorme com os magos e a magia em si: como controlar um poder tão forte, capaz de dizimar reinos e dominar populações inteiras?

Organizações capazes de cadastrar e analisar os trabalhos dos magos logo foram surgindo.

Em Bruntoll, a sociedade responsável pela organização dos arcanos é “A Mão e a Luva”, com

Magos da “Mão e a Luva” realizam um ritual à luz da lua.



sede em Villalobos, no Castelo da Matilha.

Todo o mago que atingir o terceiro círculo de poder (capaz de conjurar magias de tal círculo) deve cadastrar-se na sociedade, sob pena de não poder praticar as artes arcanas em todo o reino.

O cadastro é feito mediante a doação de uma magia escrita em um pergaminho (magias mais desconhecidas também dão direito a recompensas) e o pagamento anual de D\$5000,00.

Embora tenha um custo elevado, fazer parte da ordem traz algumas vantagens, como acesso aos grimórios (sempre mediante uma taxa extra e autorização do líder da sociedade para magias mais poderosas) e aliados nos mais variados lugares.

O grão-mestre da sociedade é Raulino Teurcis (N h m I16), um ilusionista humano dedicado exclusivamente ao trabalho.

Dentre suas atribuições estão a visita aos laboratórios dos magos cadastrados na sociedade periodicamente, aceitação de novos membros e a liberação do acesso às magias mais poderosas guardadas na biblioteca da sociedade.

7.2.2 – PARTHCEREDIR

Localizada a apenas 40 km de Villalobos, Parthceredir é uma cidade pequena, um centro comercial para os agricultores da região. Parthceredir significa “campos da colheita” em élfico e o nome é perfeito para a região, a mais fértil de Bruntoll e que exporta legumes, grãos, verduras, carnes e leites para todo o reino. Ataques de monstros errantes às fazendas são comuns e aventureiros bem armados serão bem-vindos.

Parthceredir foi fundada pela família Campolargo, aliada da família Lobo durante a Guerra Civil de Trender.

Os Campolargo possuíam enorme quantidade de terras próxima a Hornstread, uma das mais importantes cidades de Trender e responsável pela maior parte da produção de alimentos do reino.

Hornstread era comandada por duas famílias rivais: os Campolargo e os Vacarianos.

Durante a Guerra Civil, cada família aliou-se a um dos lados, sendo os primeiros aliados aos revolucionários da família Lobos e os segundos aliados ao rei Altaor.

A rivalidade aumentou e grandes contendas entre as famílias desorganizaram completamente a bucólica região de Hornstread.

Com a vitória do rei Altaor sobre a

O Reino de Bruntoll

família Lobos e o exílio dessa para Bruntoll, os Campolargo foram obrigados a retirar-se de suas terras e refugiar-se em Welico, uma cidade ao Norte do reino de Trendor.

Ali, após alguns anos, receberam a notícia de que os Lobos haviam sobrevivido e organizado um reino na ilha onde haviam sido exilados. Então, Vitório Campolargo organizou uma frota e navegou até Bruntoll, onde contou com a ajuda dos Lobos e do Principado Élfico para trazer sua família e aliados para o Reino Sob as Três Coroas.

Sendo advindos da vida campesina, os novos imigrantes não se acostumaram com a vida cosmopolita de Villalobos e subiram rumo ao Norte. Ali encontraram vastas planícies irrigadas por pequenos córregos, com algumas lagoas e campos encharcados, pontilhados aqui e ali por florestas de carvalhos e freixos. Surgia Parthceredir.

Hoje, inúmeras vilas margeiam os córregos ou situam-se nos limites de algum pequeno bosque, sempre próximos à cidade, de modo a escoar a produção com mais facilidade. O meio de transporte é o carro de boi e caravanas cruzam os campos férteis levando os produtos até o centro, onde outras caravanas os despacham para o resto do reino.

Embora pequena, Parthceredir possui um comércio e um setor de prestação de serviços muito próspero, fato devido a localização da cidade, um entreposto entre Villalobos e as terras dos elfos e dos anões mais ao Noroeste.

A relação desses povos com a comunidade rural é excelente e é até mesmo possível encontrar elfos e anões vivendo na cidade.

7.2.2.1 – PONTOS DE INTERESSE

“O Ombro do Gigante”: ao lado da Casa do Duque, está a única estalagem existente em Parthceredir, sendo parada obrigatória para a maioria dos viajantes.

Os quartos são modestos, mas limpos e aconchegantes. O valor por noite varia de 1PP (primeiro andar, quarto pequeno) a 5PO (segundo andar, suíte, sacada com vista para a praça central).

O administrador da estalagem é Leônidas Testalvo, um homem de barba bem feita, cabelos curtos e repartidos (embora já escassos) e um humor seco. Ele é auxiliado por Daria Longatrança, sua esposa, uma mulher belíssima, de cabelos ruivos e olhos verdes, alegre e apaixonada por seu marido. Alguns

boatos dizem que ela é uma bruxa, devido à aparência jovial apesar de seus mais de quarenta anos.

Beornidas, o filho do casal, também auxilia nos negócios da família. É um rapaz jovem, curioso e metido a aventureiro, para desespero de seus pais. É comum vê-lo importunando os viajantes sobre histórias e lendas de outros recantos dos Reinos.

O nome da estalagem deve-se ao antigo dono, um senhor solitário vindo da longínqua Parchsad chamado Jabbar Sailf. Ele chamava o local de “Ibt al Jauzah”, que em sua língua materna significa, justamente, “O Ombro do Gigante”. Como a população local considerava o nome impronunciável, o velho senhor decidiu traduzi-lo para a língua comum. “Jauzah” é o nome de Menelvagor, o Pastor de Estrelas, em Parchsad, sendo “Ibt al Jauzah” o nome da estrela mais brilhante de sua constelação, que forma o ombro direito de Menelvagor. Jabbar faleceu há cerca de três anos e jamais foi casado nem sequer teve filhos. A estalagem ficou para seu empregado, Leônidas, que até hoje prossegue com os negócios.

Ao que parece, Jabbar não era apenas um senhor solitário. Várias pessoas estranhas já vieram até Parthceredir a sua procura, mas todas retornaram com apenas com

a notícia de sua morte. O que o homem de pele castanha e sotaque carregado fazia em sua terra natal continua sendo um mistério.

“As Botas do Gigante”: Loto Torco é um halfling para lá de bem humorado. Quando decidiu abrir sua taverna, auxiliado por dois amigos humanos, não hesitou em fazer uma pequena piada com o nome da estalagem da cidade, “O Ombro do Gigante”. Os amigos ainda lembram-se da inscrição na placa de entrada, retirada após uma intervenção do Duque: “Se você quer dormir, vá para o ombro do gigante. Mas se quer diversão, fique aqui na bota”.

Atualmente, a taverna é a mais frequentada da região, embora existam outras de menor importância pela cidade e pelos campos de Parthceredir. Sua bebida local, a cerveja “O Suor do Gigante”, é servida em canecas de barro modeladas com o formato de uma bota. A animação fica por conta de um grupo de bardos conhecidos como “Os Barbantes”, composto por três músicos humanos e um cantor halfling, que permanece sempre correndo em cima das mesas enquanto canta.

Leônidas, dono da estalagem “O Ombro do Gigante”, odeia Loto e sua “taverna mal-cheirosa”, como

O Reino de Bruntoll

diz. Loto, por sua vez, chama-o de “dono do Sovaco”, o que deixa o pequeno homem realmente irritado.

As pessoas da cidade conhecem a briga entre os dois, mas sabem que tudo não passa de pirraça. Enquanto um não se meter nos negócios um do outro, tudo estará em paz, mas com algumas piadas e ofensas pessoais, é claro.

“O Maltrapilho”: Rub Ruivão é mesmo uma figura notória: com seus dois metros de altura e quase o

mesmo tamanho de largura, esse homenzarrão de longas barbas ruivas e ar debochado é dono da única ferraria especializada em armas da região. As demais se preocupam em ferrar cavalos e produzir instrumentos agrícolas e utensílios para o lar, que possuem menor valor, mas maior procura.

Rub nasceu e cresceu em Gardhorod, portanto, possui sangue bárbaro em suas veias. Suas roupas surradas, sempre sujas de fuligem, seu comportamento sem etiqueta e seus cabelos sempre desgrenhados



A Torre de Willard

mostram bem sua ascendência.

Ele aprendeu com os anões a arte da forja e da cutelaria, após auxiliá-los em um ataque contra gigantes, e instalou-se em Parthceredir poucos anos depois. Sem ideia para um nome, mandou colocar apenas uma placa com os dizeres “ferreiro”. Com o tempo, os viajantes que perguntavam por um ferreiro geralmente recebiam a resposta: “está vendo aquela construção ali? Pois é, vá até lá e fale com um homem maltrapilho”. Os anos passaram e Rub Ruivão recebeu o apelido oficial de “Maltrapilho”. Ao contrário do que possa parecer, ele adorou e orgulha-se da alcunha. Até mesmo mandou pintar outra placa, com os dizeres: “O Maltrapilho, Armas e Armaduras”.

Sua perícia como armeiro é impressionante: suas armas são belíssimas e extremamente resistentes ao ponto de gerar lendas, como a de uma espada forjada por ele que cortou a lâmina de outra durante um duelo. Lendas e boatos a parte, a verdade é que Rub é realmente um excelente ferreiro. Sua obra prima é um machado de guerra, o Portador da Carnificina, uma arma feita sob encomenda e que hoje possui grande valor sentimental, portanto, jamais será vendida. O machado é considerado um machado +2, vorpal (em caso de um Acerto Decisivo, o alvo deve

ser bem sucedido em uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou perde o membro atingido). A arma tornou-se conhecida no mundo todo pelas mãos de Sirius, o Minotauro, um bárbaro que fez parte dos Cavaleiros do Conclave e que hoje é um governante em Ringtunn.

“A Torre de Willard”: Willard Castanho é um mago de poder considerável que se instalou em Parthceredir assim que a vila surgiu. O arcano procurava um lugar calmo para prosseguir com seus estudos sem ser importunado e resolveu erguer uma torre não muito longe da cidade. A Torre de Willard pode ser vista sob a encosta de uma colina ao Nordeste da cidade, um pináculo de marfim cintilando em meio à mata verde escura.

Willard não gosta de visitas, como qualquer mago, mas aceita discípulos, se esses estiverem dispostos a arcar com os estudos. Sua exigência e modo turrão geralmente afastam os pretensos candidatos. Apesar disso, Willard não se mantém afastado da comunidade. Constantemente ele auxilia o Duque quando alguma ajuda mágica é necessária.

Recentes ataques de mortos-vivos nas fazendas da região estão sendo

O Reino de Bruntoll

investigados pelo mago, que acredita serem sinais de um possível culto a Yrch nas redondezas. As investigações prosseguem em ritmo lento, com exumação de corpos e extensas pesquisas no laboratório para identificar a origem dos zumbis.

“A Casa do Duque”: desde que a família Campolargo veio até Bruntoll, sempre contou com grande apoio da família Lobos. Sendo uma família nobre, Vitório Campolargo recebeu o título de Duque e a concessão das terras ao Norte de Villalobos para a fundação do Ducado de Parthceredir.

Atualmente, o Duque Terésio Campolargo (C h m G4) administra Parthceredir. O atual Duque de Parthceredir é um homem de fartos bigodes e ar sério, embora seu sorriso seja visto com frequência. A família dos Campolargo há séculos lida com a terra, iniciando como simples camponeses, crescendo como senhores de terras, até atingir a nobreza após a Guerra Civil em Trendor. Isso enche de orgulho o coração de Terésio, que não mede esforços para manter o poder da família.

Recentemente, Terésio foi acusado de corrupção por ter cedido alguns lotes de terras a novos imigrantes vindos de Trendor. O comentário é

que Terésio teria lucrado com a venda, declarando muito menos do que o valor cobrado dos colonos. O Duque contra-atacou dizendo que os preços cobrados foram os mesmos cobrados para qualquer família. Seja como for, o povo continua confiando em seu líder, mas com uma orelha em pé, como se diz.

Mais de uma vez Terésio convocou os homens de Parthceredir para atacar as tribos orcs das Montanhas de Kork, que constantemente atacam a região. Nesses momentos, ele monta em seu corcel e lidera tanto homens quanto soldados na luta contra os invasores. O Duque não é um bom combatente, dizem até mesmo ser meio covarde, fugindo da luta quando essa fica muito séria e voltando depois para celebrar a vitória.

Terésio é como todos os homens de sua família: um homem do campo. Suas habilidades com armas realmente são péssimas e o mesmo pode-se dizer de sua capacidade diplomática. A família Campolargo ainda está se acostumando à posição social em que está.

A Casa do Duque é o edifício mais resistente do local, além da Torre de Willard. Durante alguns ataques dos orcs vindos das montanhas, a população refugiou-se no local para safar-se. A mansão conta com

alguns quartos para visitas importantes ou convidados do Duque.

“O Rei Outono”: sendo um ducado movido pela agricultura, fica claro porque Iavas possui um santuário em Parthceredir. Ao lado da praça central está localizado “O Rei do Outono”, um templo circular que, se pudesse ser visto de cima, possui o formato de uma roda de carroça, símbolo da Senhora das Colheitas. Faet das Folhas Douradas é o clérigo local, auxiliado por alguns acólitos.

O principal evento de Parthceredir ocorre durante a festa da colheita, momento em que Faet abençoa a terra e suntuosos banquetes são servidos em homenagem a Iavas. O culto do plantio, uma celebração religiosa ocorrida no início da primavera também é popular, mas não conta com nenhuma festa. Apenas um momento de orar por boas colheitas, que serão celebradas depois.

7.2.2.2 ORGANIZAÇÕES E PDMS IMPORTANTES

“A Seta Prateada”: Parthceredir é um dos poucos locais do mundo que possui uma guarnição

exclusivamente composta por arqueiros. Sejam montados ou caminhando, os Setas de Prata, como são conhecidos, patrulham e garantem segurança a região.

Uma patrulha regular de Setas de Prata é composta por 1d6 arqueiros (ladrões de nível um) e um comandante ranger (ladrão de nível cinco ou seis) e pode ser encontrada em todos os cantos de Parthceredir. Seu método de abordagem consiste em cercar o suspeito a distância e enviar um dos soldados para questioná-lo, alertando-o sobre as leis que possa estar infringindo.

A sede da guarda fica no centro de Parthceredir, entre a Casa do Duque e os estábulos, e conta com treze celas em seu subsolo.

O capitão da guarda atual é Gilvo Seta de Prata, (N e m R14). Outro antigo membro dos Cavaleiros do Conclave, Gilvo mudou-se para Parthceredir após o fim da companhia, onde ofereceu seus serviços ao Duque local. Hoje, o elfo é o responsável pelo treinamento e pela liderança dos Setas de Prata, recebendo ordens diretamente do Duque de Parthceredir e reportando a ele tudo o que seus patrulheiros descobrem pela região.

Gilvo nasceu no Principado Élfico, onde morou até atingir a maturidade. Depois, viajou por

O Reino de Bruntoll

Bruntoll conhecendo as demais regiões do reino como um andarilho. Em uma de suas andanças, encontrou Eored e Odain, e, com eles, derrotou Vondelius, um clérigo de Udûn que atuava próximo as Montanhas de Kork. A partir daí, Gilvo viajou com seus novos companheiros para o Sul, a fim de conhecer o restante de Aymer. O arqueiro tomou notas dos principais lugares que ia, sendo que suas anotações foram copiadas e hoje fazem parte do acervo da biblioteca nacional, em Villalobos, em um tomo conhecido como “As Viagens de Gilvo”.

Os pais de Gilvo ainda vivem no Principado Élfico e orgulham-se muito da posição atual do filho. Às vezes, ele consegue uma licença para visitá-los, bem como a seus amigos. Esses últimos receberam com alegria o convite para o casamento de Gilvo com uma humana de Parthceredir. A celebração está marcada para a próxima primavera.

As habilidades de Gilvo com o arco são notórias, mas a sua capacidade de rastrear é ainda mais impressionante. É quase como um sexto sentido, que muito ajudou seu antigo grupo e que hoje é essencial na caça e captura dos fora da lei que atormentam Parthceredir.

Gilvo possui uma aparência

peculiar: mesmo sendo um elfo, possui o corpo entroncado, os cabelos escuros e um jeito extrovertido, geralmente não vistos nos membros dessa raça, sempre calados e reservados. Seja como for, Gilvo é uma figura bem quista e respeitada em Parthceredir, mesmo não tendo nascido nos Campos da Colheita.

“Willard Castanho (N h m M17)”:



Willard Investiga os arredores da torre

Pouca gente conhece pessoalmente o sisudo mago Willard Castanho. O que se sabe é que ele mandou construir uma belíssima e ao mesmo tempo assustadora torre próxima ao vilarejo de Parthceredir. Suas aparições geralmente ocorrem durante alguma emergência, auxiliando o Duque com sua arte.

O olhar sério, o rosto coberto pela barba branca e o manto que cobre todo o seu corpo causa medo aos singelos moradores do Ducado. Mesmo o fato de auxiliar a população em momentos difíceis não mudou o receio que o povo tem por sua figura imponente.

O mago nasceu há 310 anos, no reino de Menadan. Aprendeu com o pai, um aprendiz de mago que desistiu da carreira, alguns pequenos truques como ilusões e faíscas. Fascinado, pediu para o pai se poderia aprender mais e assim foi feito. Willard viajou para o outro lado de Virgo e aprendeu magia com os mestres élficos.

Naquela época, uma nova sombra surgiu atrás das montanhas chamadas Dentes de Yrch: orcs atravessavam a cordilheira e promoviam saques nas fronteiras. Um vulto escuro foi visto sobrevoando as margens do rio até sua foz. Willard pesquisava muito sobre a origem de todas as coisas e sabia como poucos as histórias

sobre os Três Caídos e as Duas Revoltas. Encontrando registros de lendas antigas, chegou até uma história nefasta sobre uma mulher humana que teria amado Udûn, chegando a ter um filho com o mesmo. Segundo essa lenda, mulher e filho morreram no parto. Mas algo inquietava o coração do mago: por que um ser tão poderoso como Udûn cederia ao amor de uma humana? Certamente não por amor, sentimento que não existia no Senhor da Destruição. E, como num estalo, a resposta veio: se fosse banido para outro mundo, como realmente ocorreu, Udûn não teria forças nesse mundo, mas poderia ter descendentes para seu legado. A conclusão provocou calafrios no mago. E se esse filho realmente tivesse nascido, como seria? Teria herdado os poderes do pai?

Willard continuou sua busca, descobrindo o nome da família da tal esposa de Udûn. Poderia ser uma pista errada, uma vez que já se haviam passado muitos anos desde a queda dos Três, mas era um risco que ele precisava correr. Juntou tudo o que tinha e partiu, vasculhando Aymer de ponta a ponta. Através de várias informações, foi acompanhando a história da família, chegando finalmente a Parchsad, local em que a mulher deveria ter nascido.

O que trouxe Willard até

O Reino de Bruntoll

Parthceredir ainda é obscuro, mas parece que suas descobertas o preocupam a cada dia. Os recentes ataques de mortos-vivos que o mago vem investigando parecem tê-lo deixado ainda mais velho e cansado. O que está para acontecer ninguém sabe, mas rumores sobre uma Terceira Revolta começam a correr de boca em boca.

“Faet das Folhas Douradas (O h m C8)”: Parthceredir é conhecida como a região celeiro de Bruntoll. É de seus campos que vem boa parte dos alimentos consumidos pelo reino e, segundo alguns, a fertilidade de seu solo não se deve apenas ao rio Iavas ou aos cuidados dos camponeses, mas também ao trabalho de Faet das Folhas Douradas, um clérigo dedicado a Iavas, a Senhora das Colheitas.

Faet nasceu em uma fazenda próxima ao vilarejo e, desde muito jovem, demonstrava imensa ligação com a terra e com as plantas. Aos sete anos, possuía sua própria horta, no quintal de sua casa, onde passava boa parte de seu tempo. Semear, regar e cuidar das plantas era seu maior passatempo.

Aos oito anos, Faet começou a trabalhar nas lavouras da família. Era um trabalho pesado, mas que a criança realizava com prazer. Estar revolvendo a terra e vendo seu

esforço rendendo frutos era-lhe uma satisfação.

O culto a Iavas é muito difundido em comunidades rurais, sendo esta a divindade com maior número de devotos em qualquer lugar em que a agricultura seja a principal fonte de sustento de sua população. Assim sendo, Alari, o antigo clérigo de Iavas de Parthceredir, era uma figura de destaque na sociedade. Faet ainda lembra-se das celebrações realizadas durante o plantio e colheitas. Segundo ele, jamais chegará sequer aos pés de seu antigo mestre. Aos quinze anos, Faet adentrou no “Rei do Outono”, dizendo que sua deusa o convocava para a fé. Assim, logo Alari percebeu que Faet era o discípulo ideal para dar continuidade ao seu trabalho. O velho clérigo já estava com seus sessenta e poucos anos e não esperava por muito tempo de vida.

Há pouco mais de vinte anos, quando Faet já era um clérigo de certo respeito, Alari despediu-se de todos e seguiu até os Planos Eternos, guiado por Craban. Antes de falecer, o clérigo chamou Faet e o incumbiu de ser seu sucessor, título que ele aceitou com imensa honra.

Atualmente, Faet das Folhas Douradas amadureceu muito, do mesmo modo que os frutos que ele



O último ataque orc a Nelligel

O Reino de Bruntoll

abenção. A responsabilidade de comandar o culto a Iavas e ser o mentor espiritual da comunidade deixou-lhe com um ar mais sério, mais condizente com seus quarenta anos dedicados a terra.

7.2.3 – NELLGOBEL

Há muito tempo, embarcações orcs vindas de Yrch cruzavam o Mar de Krisium e, ao longo de alguns anos, fundaram uma forte base militar, invadindo a ilha-continente. Em uma ação conjunta, liderada pelo Trino Concílio, elfos, humanos e anões exterminaram os orcs (embora alguns tenham fugido e se espalhado pela ilha, escondendo-se, principalmente, nas Montanhas de Kork). Para evitar futuros ataques, uma fortaleza foi criada à beira mar. Como não há cidades próximas, um pequeno burgo surgiu para saciar as necessidades do exército mantido no local.

O nome da cidade advém do poderoso sino instalado sobre a mais alta torre. Ao menor sinal de perigo, o sino ressoa pelas colinas, a população abriga-se dentro das muralhas e os soldados assumem suas posições. Apesar das precauções, há trinta anos nenhum ataque ocorreu. Atualmente, é possível ver barcas com velas negras rondando a costa e a ameaça

de um novo ataque, mais forte que o anterior, paira sobre a fortaleza.

A administração fica a cargo do Marquês Calabar, um mestre de armas experiente. Sob seu comando estão cerca de cem soldados, entre elfos, homens e anões, responsáveis por proteger a fronteira mais perigosa de Bruntoll.

A população civil recebe o equivalente a 5PO mensais para trabalhar no local, devido ao perigo. A produção local destina-se unicamente ao consumo próprio: nada produzido em Nellgobel é exportado, exceto talvez um ou outro aventureiro, provavelmente um recruta que desistiu de continuar no Exército da Fronteira.

7.2.3.1 – PONTOS DE INTERESSE:

“Nellbarad”: o forte de Nellgobel permite o acesso de viajantes a seu interior desde que esses deixem suas armas no portão de entrada. As armas são nomeadas e guardadas sob cuidado da guarda. Em caso de perda, a fortaleza geralmente repõe o bem extraviado. Itens mágicos não são aceitos.

O forte foi construído com pedras vindas do Oeste, cinzas e disformes, dando um aspecto de fragilidade. Mas basta tocar as sólidas paredes

para perceber que isso não passa de impressão. As “pedras-ferro”, como são conhecidas, costumam enganar armas de cerco desavisadas.

Há cinco torres, uma em cada canto das muralhas e uma maior, central, que dá nome a todo o forte. Nellbarad, a Torre do Sino, possui um observatório bem equipado, com lunetas vindas do Sul, capazes de perceber a aproximação de barcos com extrema antecedência. Caso seja um ataque em potencial, o imenso sino de ouro maciço ressoa em um raio de trinta quilômetros. Os portões são mantidos abertos por cerca de dez minutos, o suficiente para que as pessoas que habitam o burgo ao lado da fortaleza adentrem no forte para sua proteção.

“A Garra de Lhug”: sendo Nellgobel um feudo militar, Lhug é de longe a divindade mais cultuada pelos moradores. Administrada pelo Grão-Mestre Demeter Ith, clérigo do Senhor dos Dragões Metálicos, “A Garra de Lhug” é um santuário localizado dentro da fortaleza. Alguns paladinos da Ordo Draconis costumam auxiliar Demeter em tempos de dificuldade.

Alguns dizem que Demeter é, na verdade, um dragão dourado em sua forma humana, procurando auxiliar o povo de Bruntoll a

defender seu reino. Se levarmos em conta a imensa sabedoria do Grão-mestre, isso bem pode ser verdade. Talvez um ataque ostensivo a Nellgobel faça Demeter revelar sua verdadeira forma.

“A Vila de Nellgobel”: fora dos muros de Nellbarad está a parte civil de Nellgobel, ou seja, a verdadeira Nellgobel, segundo alguns, uma vez que “Nellgobel” significa “vila do sino”. O vilarejo é pequeno, conta apenas com uma estalagem, uma taverna e um armazém, além de doze casas das famílias de agricultores que abastecem o forte. Os moradores de Nellgobel são, na verdade, funcionários do Trino Concílio e só continuam habitando a região em troca das 5PO recebidas mensalmente para cada família. Alguns, inclusive, trabalham por alguns anos, poupando o que podem, e mudam-se.

Novas construções em Nellgobel são proibidas. Assim que uma família deixa a cidade, outra família muda-se (ou melhor, é contratada...) para a casa em questão. Para ser um cidadão de Nellgobel é preciso aceitar uma vasta lista de termos, assinada diante do Marquês.

O Reino de Bruntoll

“O Orc Afogado”: levando uma vida de trabalho árduo e convivendo com perigos diariamente, ter uma noite de diversão é o objetivo diário de cada habitante de Nellgobel. Assim que o sol se põe, todas as famílias reúnem-se no “Orc Afogado”, a taverna local, e conversam, saboreando o jantar e alguma bebida, contando e ouvindo histórias.

A presença de viajantes é uma celebração a parte e alguns se sentem até mesmo incomodados pelo excesso de atenção dispensado a eles pelos moradores de Nellgobel.

O dono do “Orc Afogado” é Eruntano Orlo, um senhor careca e de barriga proeminente, sempre muito risonho.

Além do dinheiro ganho com a taverna, Eruntano recebe, também, o soldo mensal de 5PO, o que o deixa com um conforto financeiro considerável.

Apesar disso, Eruntano não vê a hora de deixar o local, ainda mais agora que novas barcaças foram avistadas e a ameaça de um ataque parece aumentar dia após dia.

“Fane dos Artigos”: Fane (O a m G5) é um anão rechonchudo, dono de um carisma raro aos membros dessa raça. Abrir um negócio em Nellgobel é algo impensável para a

maioria das pessoas de Bruntoll, devido aos rumores sobre os orcs. Exatamente por eles Fane está aqui. Filho de uma das famílias dizimadas durante a invasão à Casa do Martelo, assim como Odain Sangue de Kayers, Fane resolveu ficar o mais próximo possível de um ataque, ansioso por vingar seus pais, parentes e amigos. Seu negócio em Nellgobel lhe serve como passatempo, enquanto o anão prepara-se para a próxima invasão. Pelos rumores que tem ouvido, parece que dessa vez haverá mais diversão do que de costume: os números falam de centenas, comandados por um Filho de Udûn. Se for verdade ou não, Fane não vê a hora de “dar umas boas bifas em qualquer orc ou Filho de Udûn que cruzar meu caminho”, como ele sempre diz.

Com seu peso e indisciplina para acordar cedo, jamais seria um soldado, como resultado, a venda dos mais variados itens pareceu-lhe um bom emprego.

Em seu armazém vende-se de tudo um pouco, exceto armas, é claro. Alimentos, ferramentas, roupas, sementes e um ou outro artigo de luxo podem ser encontrados.

Fane sai a cada três meses e viaja até Villalobos, voltando carregado com novas mercadorias. Evidentemente, o anão não viaja

Um cenário para **OLD DRAGON**

sozinho. Uma caravana de três carroças é formada e viajantes aparentemente confiáveis são contratados para escoltá-lo. Alguns contam que, certa vez, um grupo desses viajantes tentou atacar e roubar Fane durante a viagem. Seus corpos foram encontrados chamuscados dois dias depois. Fane

nada comenta sobre o assunto, apenas diz: “é o que acontece com qualquer vagabundo que cruze meu caminho”. Na verdade, Fane possui um anel mágico. Conhecido como “Tosta-troll”, esse anel é capaz de lançar duas vezes por dia a magia “bola de fogo”, com o poder de um conjurador de 3º nível (3d6). Fane



Sir Guilbert encontra corpos nos arredores de Nellgobel. Ao fundo, Nellbarad.

O Reino de Bruntoll

mantém isso em segredo e só utiliza os poderes do anel caso esteja em apuros.

“A Fortaleza Alerta”: não se sabe que tipo de clientes Naurim espera conseguir com esse nome, mas o fato de ser a única estalagem de Nellgobel certamente auxilia os negócios deste homem.

Naurim é solteiro, um soldado da reserva do Exército da Fronteira. Seus cinquenta e poucos anos já pesam sob suas costas envergadas. O velho soldado costuma contratar jovens da vila para auxiliá-lo nos cuidados e atendimento aos clientes, pagando-lhes uma determinada quantia conforme o movimento.

Os quartos são bem limpos, mas não muito confortáveis. A decoração lembra uma caserna, com camas de campanha e lampiões presos às paredes escuras, pintadas com piche. Os preços são baratos e negociáveis, dependendo da procura de quartos.

O velho Naurim também é procurado por jovens soldados e guerreiros em busca de conhecimento e táticas de combate. Embora incapaz de lutar, as palavras do soldado retirado geralmente são bastante úteis.

7.2.3.2 –

ORGANIZAÇÕES E PDMS IMPORTANTES

“Sir Guilbert Calabar (O h m G12)”: hoje conhecido por Marquês Calabar, Guilbert era um cavaleiro de confiança do rei Petro Lobos. Há trinta anos, durante a última invasão orc a Bruntoll, Guilbert liderou um dos ataques que fulminou com um dos flancos do exército de Yrch. Lutou bravamente, chegando inclusive a perder o olho esquerdo durante o combate com o líder orc.

Devido a sua bravura, o rei honrou-lhe com o título de Marquês. Na época, Calabar possuía apenas 23 anos. Como havia perdido um olho, o Marquês estava dispensado de seus serviços militares e poderia voltar ao seu lar em Villalobos. Mas Guilbert recusou-se veementemente. “Não sou um inválido! A força de minha espada vai até onde meu braço alcança, não até onde meus olhos me guiam”.

Petro Lobos sorriu, sempre foi um homem apreciador da bravura em seus súditos, e confiou-lhe a ordenança de Nellgobel, para que o Marquês tomasse o lugar de Willfred da Trompa, morto durante o combate.

Guilbert é um homem calado,

exigente e corajoso. Sua habilidade em comandar tropas é comentada em todo o reino, bem como o modo como maneja a espada larga. Seu olho esquerdo perdido parece não lhe fazer falta, pelo contrário, o tapa-olho que agora usa lhe concede um ar ainda mais severo.

O marquês não mede esforços para defender sua terra e, principalmente, seu povo. Por isso, treina incessantemente seus soldados e exige a excelência. Um soldado que não cumpra suas exigências é enviado de volta para casa imediatamente.

Ultimamente, Guilbert tem costumeado ir várias vezes até Nellbarad, onde permanece horas em pé, mirando o horizonte com ar preocupado. Ele sabe que os orcs preparam um novo ataque, maior e mais bem organizado do que o anterior. Seu medo é que alguém esteja comandando e disciplinando as criaturas. Se uma horda descontrolada já causou estragos há trinta anos, o Marquês Calabar sente um frio na espinha ao imaginar o que uma turba organizada seria capaz de fazer.

“Os Fronteiriços”: o Exército das Fronteiras possui um grupo especial, formado pelos vinte melhores combatentes, conhecidos como “Os Fronteiriços”. Ser um

Fronteiriço exige muita disciplina, o manejo perfeito do arco, da espada longa, de ao menos um escudo e de uma armadura média, além de conhecimentos sobre a região, navegação e sobre orcs.

A sede desse grupo especial fica no primeiro andar de Nellbarad. Membros novatos não são aceitos: para ser um Fronteiriço é preciso prestar, pelo menos, dois anos de serviço como soldado no Exército da Fronteira. Depois disso, provas são feitas e, se o membro for aprovado, é considerado um aprendiz.

“Smiloff Wegnar (C h m D14) e os Corvos da Tempestade”: se um ataque considerável vier pelo Mar de Krisium, entram em cena essas habilidosas criaturas. Comuns em toda a região, os corvos foram domesticados pelos soldados e, na falta de pombos, foram treinados como mensageiros.

Halessan, o Corvo da Tempestade, um druida vindo das terras do Sul, presenteou o rei Petro com uma versão mágica desses pássaros, após ser bem recebido pelo monarca há cinco anos. Os corvos da tempestade são capazes de voar com o dobro da velocidade de seus parentes comuns, chegando aos incríveis oitenta quilômetros por hora. São capazes de fazer o



Smiloff e seu suposto grifo contemplam a Vila de Nellgobel.

percurso entre Nellgobel e Villalobos em pouco mais de dez horas, incluídas pausas para descanso. O mesmo percurso a cavalo (cerca de 400km) levaria, pelo menos, uma semana. Halessan partiu, deixando Smiloff, outro druida e antigo amigo, como responsável pelos pássaros.

Os dois druidas são amigos de longa data: enquanto Halessan dedicou seus estudos aos animais, plantas e ao clima, Smiloff dedicou-se somente ao mais destrutivo dos elementos: o fogo. Pode parecer estranho um druida atraído por tal elemento, mas, conhecendo-o bem, Smiloff auxiliou em inúmeros combates a incêndios. Segundo ele mesmo diz, não escondendo um largo sorriso, ele sabe como conquistar Laer, a Deusa das Chamas.

Smiloff nasceu em uma família grande e, desde criança, já possuía contato com as chamas. Casas destruídas, amigos feridos, cidades assustadas. O pequeno não sabia por que era tão odiado. Que culpa teria ele se tudo ao seu redor incendiava-se?

Foi durante sua adolescência, após fugir de casa, que Smiloff conheceu Halessan, que nessa época já era um druida. Ninguém sabe ao certo há quantos anos isso ocorreu, já que o passado de ambos continua um

mistério para todo o mundo. O Halessan percebeu o poder latente no jovem e o convidou para acompanhá-lo até o Sul, onde poderia aprender com os sábios elfos como controlar seu poder. Smiloff aceitou e logo sabia como canalizar seus poderes e até mesmo como controlar e extinguir qualquer chama.

Quando Halessan e Smiloff surgiram em Bruntoll, oferecendo auxílio ao rei Petro, todos ficaram preocupados. O Corvo da Tempestade por si só já trazia maus presságios, o fato de ter aparecido acompanhado e oferecendo ajuda causou pânico em muitas vilas. Mas, o rei aceitou a ajuda de bom grado, enviando Smiloff e os corvos para Nellbarad.

Até agora Smiloff não revelou a ninguém porque assumiu o papel de vigia de Halessan em Nellgobel. O druida, conhecido também por Naurfin (“cabelos de fogo” em élfico) entre os Fronteiriços, percorre as montanhas e florestas da região, isola-se em seu quarto na torre do sino e, pelo menos três vezes, já demonstrou sua “arte”, afugentando orcs e incendiando um navio pirata.

Os aposentos de Smiloff ficam próximos ao topo de Nellbarad. Ao lado de seu quarto, uma sala serve de ninho e abrigo para os corvos da

O Reino de Bruntoll

tempestade. O druida é respeitado, para não dizer temido, devido aos seus poderes. Seus cabelos parecem eternas chamas balançando ao vento. Seus olhos claros e profundos contrastam com o sorriso sarcástico sempre presente em seu rosto. Mais de uma vez, Smiloff foi visto com uma criatura enorme, de grandes asas. Alguns acreditam ser um corvo gigante, outros juram tê-lo visto com um grifo.

“Grão-Mestre Demeter Ith (O ? m C??)”: A história da Ordo Draconis é longa e, pelo que se sabe, Demeter a acompanha desde o início. Absolutamente nada sobre seu passado consta em qualquer registro. Demeter parece ter surgido junto com a ordem e com ela se mantém. Assim, os boatos de que ele possa ser um dragão dourado em sua forma humana talvez possam não ser tão infundados.

O cavanhaque de barbas negras sempre ostenta um sorriso alegre e jovial. Seus cabelos são longos e sempre revoltos, manchados por alguns fios prateados. Quase sempre é possível encontrá-lo trajando uma armadura de batalha completa, totalmente dourada.

Demeter é um homem sem papas na língua. Seus pensamentos, objetivos e postura sempre são claros e diretos. Dono de uma

sabedoria inacreditável, muitos o procuram em busca de conselhos ou mesmo buscando ser um aprendiz, fato que raramente ocorre. O Grão-Mestre possui muitos compromissos com a Ordo Draconis e não tem tempo para treinar discípulos.

Finalmente, é preciso dizer que Demeter fará de tudo para defender Aymer e principalmente Bruntoll. Se ele é um humano ou não, pouco importa. O importante é saber o quão poderoso esse senhor de sorriso amplo e de atitudes sérias é antes de irritá-lo.

7.2.4 – GARDHOROD

Quando, há mais de 680 anos, Hilmer o Pardo conseguiu reunir as tribos bárbaras de Ringtunn e iniciar sua invasão aos demais Reinos, houve alguns dissidentes. Esses homens negavam-se a deixar suas terras em busca de mais riquezas nas terras do Sul. Não que fugissem da batalha, até concordariam em pequenos saques e pilhagens, mas iniciar uma guerra em larga escala seria loucura, e realmente foi.

As Invasões Bárbaras mancharam o solo de Aymer com sangue. Após anos de intenções combates, Hilmer foi morto por um de seus assessores, Heliumk Seimetzherg.

As tribos bárbaras novamente foram divididas, formando três grandes grupos.

Aqueles ligados a Heliumk forjaram aliança com os demais Reinos, principalmente com os homens de Menadan, e ali fundaram uma comunidade conhecida como “A Casa de Heliumk”. Os favoráveis a Hilmer retornaram a Ringtunn, mas largaram a vida nômade de seus ancestrais e iniciaram uma relação neutra com os demais reinos, até mesmo estabelecendo comércio com Trender. E houve outros que não desejavam largar a vida nômade. Esses partiram em barcos pelo Mar de Krisium, aportando em Bruntoll há cerca de 500 anos.

Uma vez na ilha, o Povo do Norte, como passaram a se nominar, vagou rumo ao Norte, encontrando as Montanhas Ithron, um lugar semelhante ao seu antigo reino. Ali havia cabras, alces, cervos e ursos suficientes para prover-lhes carne e peles. Algumas coníferas conhecidas como “pinhas d’ouro” também são encontradas na região, bem como castanheiras e noqueiras. Durante a primavera, framboesas e amoras podem ser colhidas nos arbustos. Enfim, as Montanhas Ithron proviam tudo o que o povo bárbaro precisava.

Após 300 anos ali vivendo, um inverno terrível assolou todos os

Reinos. A comida tornou-se escassa, os animais não possuíam pasto e morriam, formando ossadas brancas misturadas com a também branca neve. O Povo do Norte quase morreu de fome. Mas Tardovar Berro de Alce os guiou para o Sul, formando uma caravana com quase duzentas pessoas, cruzando o gelo e a neve, rumo à civilização. Chegaram a Parthceredir e pediram ajuda.

O Duque nessa época era Adeliós Campolargo, bisavô de Terésio Campolargo, o Duque atual. Adeliós era um homem gentil e bom, que recebeu bem o povo estranho que batia a sua porta. Muitos pereceram durante a viagem, restando pouco mais de oitenta pessoas. Foram tempos difíceis e sombrios. A comida foi repartida com cautela, ninguém comia o suficiente para saciar a fome, apenas para a sobrevivência.

Mas, afinal, Rhîw apiedou-se dos povos e partiu, dando lugar a Echuir, a Senhora da Primavera. Os campos degelaram, a relva cresceu e as plantas novamente frutificaram. Tardovar reuniu seus homens e jurou, perante toda a cidade de Parthceredir, lealdade para com os Homens do Sul.

Adeliós convidou o líder bárbaro para conhecer Villalobos e os Três Reis. Tardovar precisava partir, mas

O Reino de Bruntoll

aceitou o convite, desde que pudesse primeiramente voltar para casa. Mas não havia mais casa. O Povo do Norte havia sucumbido ao terror do frio. Os únicos remanescentes eram os oitenta viajantes que agora voltavam. Foi um golpe duro ao líder bárbaro.

Os Três Reis em pessoa visitaram Gardhorod, oferecendo auxílio ao Povo do Norte na reconstrução de suas vidas. Uma nova vila foi fundada, mais próxima da civilização e da Floresta Manto de Neve. Não houve comemoração quando as casas ficaram prontas. Apenas um sorriso na face de Tardovar deu esperança a seu povo. Os Reis deram a Tardovar o título de Barão do Norte, título que até hoje sua família carrega, agora com Rendevar da Lança, seu bisneto.

7.2.4.1 – PONTOS DE INTERESSE:

“**Quentovic**”: o Povo do Norte adaptou-se muito bem a Bruntoll, inclusive tornando-se exímios marinheiros. Seus barcos entalhados em madeira e movidos tanto a vela quanto a remo são extremamente velozes e armados com dezenas de arqueiros bem treinados. Até mesmo os piratas das Ilhas Pártacas temem a fúria das embarcações bárbaras. Quentovic é

um minúsculo povoado às margens do Mar de Krisium. Sua população fabrica barcos e vive quase que exclusivamente da pesca, principalmente do bacalhau, peixe comum na região e apreciado por manter-se conservado durante longas viagens.

“**Hedeby**”: o Povo do Norte considera Gardhorod um reino, logo, cada pequena vila é tida como uma cidade com nome próprio. Isso lhes dá a ideia de possuírem vastas terras. Hedeby nada mais é do que a cidade de Gardhorod. Uma vila com pouco mais de mil habitantes, Hedeby fica entre a Floresta Manto de Neve e a costa do Mar de Krisium. A população prospera exportando móveis, armas e bacalhau salgado para o resto de Bruntoll.

Rendevar da Lança mantém o título de Barão do Norte e constantemente viaja até Villalobos levando notícias sobre o Norte. A última assustou os Três Reis. Caçadores do líder bárbaro teriam visto criaturas semelhantes aos elfos, mas de pele escura, vagando pelas montanhas. Se isso for verdade, pode ser que a maligna raça dos Elfos Negros não seja apenas uma lenda antiga. Talvez uma vasta civilização subterrânea realmente exista abaixo das

Montanhas Ithron.

“Norn, o Rochoso”: Norn é um habilidoso ferreiro, muito famoso entre o Povo do Norte. Suas armas e armaduras são utilizadas pelos Jarls, a guarda de Gardhorod. Também famoso é seu temperamento mal humorado, expresso pelas sobrancelhas espessas e pela barba grisalha. Seu nome, dizem, vem da cor de sua pele, sempre queimada pelo trabalho da forja, mas também reflete a dureza de seu humor.

“Salão do Hidromel”: não existem tavernas em Gardhorod. As pessoas reúnem-se por conta própria em imensas tendas improvisadas no centro das cidades, os chamados “Salões do Hidromel”, e ali partilham as comidas e bebidas produzidas em seus próprios lares. A bebida geralmente é o hidromel, um fermentado alcoólico feito com mel e água. Durante esses encontros, duelos, músicas, danças e competições variadas animam o Povo do Norte. As mais famosas são a luta sobre o tronco (em que dois lutadores armados com varas caminham sobre uma tora erguida sob uma poça de lama, sendo o objetivo derrubar o outro), o gargalo (em que o objetivo é ver quem bebe mais hidromel sem cair)

e o arremesso de troncos (cujo objetivo pitoresco é atirar um enorme tronco de madeira para o alto e fazer com que esse rodopie o maior número de vezes possível antes de cair).

“O Fiorde”: existem poucas estalagens no Norte, uma vez que o número de viajantes que vão para a região é ínfimo. Uma das mais prósperas é “O Fiorde”. Harald Hardrada (C h m B10) era um Jarl, um comandante militar do Povo do Norte. Ao perder a mobilidade da perna esquerda e ser dispensado do serviço, resolveu abrir uma estalagem como forma de ganhar a vida.

O prédio é todo feito em madeira, com troncos inteiros deitados horizontalmente. Dentro, a decoração segue o padrão bárbaro, com muitas peles, armas e cabeças de animais empalhadas. Os preços são um pouco salgados, mas é escolher entre gastar um pouco mais ou armar uma tenda no meio de um campo coberto de neve e cercado por lobos.

Harald gosta de falar da época em que lutava como um Jarl e dos monstros e vilões que picou com seu machado. Tudo isso narrado com lágrimas nos olhos e um sorriso nos lábios, normalmente terminando em uma piada suja e

O Reino de Bruntoll

uma gargalhada estrondosa.

“**Thamas Elegh**”: existem muitos templos magníficos ao redor do mundo, mas nenhum se compara a beleza de Thamas Elegh, o Salão do Gelo. Esse templo, erguido em louvor a Rhîw, foi construído com blocos de gelo esculpidos um a um. Sua localização é ao norte de Gardhorod, no pico de uma montanha, coberto por neves eternas.

Pouquíssimas pessoas conseguem

visitar o templo. É preciso aguentar o frio e a subida vertiginosa até o cume. Cerca de vinte pessoas vivem e mantêm o local, todos clérigos ou paladinos de Rhîw, capazes de suportar o frio intenso.

Além do gelo eterno do topo da montanha, a magia divina de Rhîw pode ser sentida protegendo o local. O templo é local de peregrinação dos fiéis e todo o clérigo devoto de Rhîw sente-se obrigado a visitá-lo ao menos uma vez na vida. O administrador do templo é Encaitaro, Supremo Mestre do



Pintura retratando Rendeavor empalando os três orcs.

Frio, um clérigo secular de Rhîw.

“**Mindoluin**”: perdida em algum lugar do Norte gelado encontra-se a fortaleza de um dos magos mais poderosos e malignos de Aymer: Haleth Mechas-Azuis. Haleth tornou-se famoso há cerca de duzentos anos, quando invocou um ser extra-planar que destruiu a cidade de Centralia, no reino de Menadan. Até hoje o local é assombrado por formas estranhas de magia e portais costumam carregar pessoas para uma dimensão paralela, habitada por criaturas terríveis e hostis.

Haleth foi perseguido, mas conseguiu escapar. Com a ajuda de Azleth, um elfo negro, ele conseguiu fugir em um navio e aportou em Bruntoll meses mais tarde. Então, partiu para o Norte, escravizou com seus poderes uma vila humana e construiu uma torre em meio às montanhas geladas.

O povo de Menadan, no extremo Sul do mundo, ainda procura por Haleth. Eles crêem que a criatura trazida por ele de outros planos nada mais foi do que um teste e que o mago está tentando trazer uma criatura mais poderosa que o próprio Udûn para Aymer. O povo do Norte, no entanto, sequer desconfia da existência de Haleth em seus territórios.

7.2.4.2 –

ORGANIZAÇÕES E PDMS IMPORTANTES

“**Rendevor da Lança (N h m B8)**”: Rendevor assumiu o título de Barão do Norte há vinte e cinco anos, após a morte de seu pai durante uma caçada. Apesar de ser um Barão, o povo de Gardhorod o chama de Rei e o reverencia como tal. O “Rei Bárbaro”, como é conhecido, nada faz para mudar esse costume, pois reconhece o orgulho de seu povo.

Seu título, “da Lança”, era, a princípio, um apelido pejorativo. Ao contrário da maioria dos bárbaros, Rendevor renegou o machado e preferiu utilizar a lança como arma. Seu pai ficou enfurecido e até mesmo ameaçou deserdá-lo. Porém, tudo mudou quando, aos dezessete anos, o bárbaro empalou três orcs em um só golpe. A façanha ainda hoje é contada com orgulho (e umas “leves” pitadas de exagero...) nas tavernas.

O Barão do Norte hoje é um homem experiente, com família construída e dois filhos homens já prontos para qualquer combate pelo povo de Gardhorod. Rendevor é um homem simples e rude, assim sendo, seus prazeres são igualmente

O Reino de Bruntoll

simples, como caçar com seus filhos, celebrar bebendo hidromel e cantar durante alguma batalha. A proteção de seu povo é sua devoção, e a descoberta de elfos negros nas Montanhas o deixaram com cabelos brancos nos últimos meses. Parece que o momento de uma nova guerra está surgindo diante de seu povo e o “Rei Bárbaro” aguarda ansioso para, juntamente com seus homens, brandir sua lança com os demais exércitos de Bruntoll.

“Encaitaro, Supremo Mestre do Frio (N h m C20)”: O Mestre do Frio é dono de uma paciência incrível, fala lenta, arrastada e sussurrada. Ninguém sabe ao certo o que garante a longevidade deste senhor, mas todos sabem que ele comanda o templo há, pelo menos, cento e trinta anos. Sua política é a neutralidade; Encaitaro procura evitar envolver-se com problemas que não estejam relacionados ao seu deus ou ao destino de Aymer



Haleth e Zamoreth observam a prisão de Urizen.

como um todo.

Ele vive com sua mulher, Dacilië, Dama do Inverno, igualmente secular, mas com a aparência de uma jovem de pouco mais de vinte anos. A pele de Dacilië é branquíssima, semelhante a própria neve, e seus cabelos são negros como a noite. O olhar da Dama do Inverno é tenro e acolhedor, mas seus atos são frios como as agulhas de gelo que enfeitam seus cabelos.

“Haleth Mechas-Azuis (C h m M20)”: certamente o mago mais poderoso de Aymer, Haleth perdeu-se na busca pelo poder. Em seu passado remoto, o mago era um aventureiro que acabou morrendo na exploração de uma masmorra. Seu grupo levou o corpo para que fosse ressuscitado e assim foi feito, no entanto, parece que Haleth viu mais do que devia ao cruzar o limite entre a vida e a morte.

Enquanto vagava pelo Limbo, o local onde as almas aguardam seu julgamento, Haleth encontrou Zamorett, um antigo servo de Udûn que lhe prometeu poder em troca de um favor: libertar Urizen, o Mal Adormecido. Segundo Zamorett, Urizen é uma entidade anterior a vinda de Todo e que habita um recôndito escondido entre os planos, adormecido. A vinda dele para Aymer decretaria o fim de

uma era e o início de outra, dominada pela entidade. Haleth foi consumido pela ideia de poder e aceitou a proposta. Assim que voltou ao mundo dos vivos, contatou o servo de Udûn que havia conhecido e, através das orientações dele, realizou o ritual de libertação de Urizen. Como esse jamais havia sido feito, algo saiu errado e diversos portais menores para os planos inferiores foram abertos em Centralia, a cidade em que Haleth vivia. Felizmente, nenhuma entidade que cruze os portais consegue sair dos limites da cidade. Uma visita à Centralia está entre um dos maiores desafios para um aventureiro, mas nenhum cometeria tal loucura sem motivo.

Haleth fugiu para o Norte, onde ergueu Mindoluin com a ajuda dos elfos negros, adoradores de Arak-Tachna, uma criatura poderosíssima que auxiliou Udûn durante as Revoltas. O mago escravizou uma pequena vila e recrutou todos os habitantes do subterrâneo de Bruntoll para seu exército: duergares e elfos negros vagam por Mindoluin, protegendo a fortaleza de seu mestre.

Os planos do mago consistem em procurar um modo de trazer Urizen para Aymer e pactuar com a entidade para adquirir o poder pleno, mesmo que isso signifique o fim de toda a orbe.

Dois jarls exibem a cabeça de um gigante às donzelas.



“Crias de Arak-Tachna”: a presença dos elfos negros em Aymer está na história do mundo vista no Livro das Eras, mesmo assim, a maioria da população não acredita na existência de tais seres. Mas, sob o solo de Bruntoll, um reino inteiro está escavado na rocha, ocultando segredos inimagináveis. Após a Segunda Revolta, antes mesmo da Divisão do Mundo, a criatura conhecida como Arak-Tachna levou os elfos negros consigo para o Norte, abrigo-os no subterrâneo para que não fossem dizimados. Eles, então, juraram-lhe lealdade e, até os dias de hoje, lhe prestam homenagens.

O reino subterrâneo dos elfos negros é conhecido como Svartalfheim e também é habitado pelos remanescentes dos duergares, corruptelas da raça anã criadas por Udûn. Arak-Tachna reina soberana, alimentando-se dos prisioneiros raptados pelos elfos negros.

Recentemente, uma guerra civil eclodiu em Svartalfheim: um grupo de elfos negros aliou-se a Haleth, um mago poderosíssimo e que planeja trazer Urizen, uma entidade capaz de destruir mundos inteiros, para Aymer. Arak-Tachna declarou Haleth seu maior inimigo, maior ainda do que os elfos que tanto odeia, pois, se o mago realmente

trouzer Urizen ao mundo, não somente ela como até mesmo Udûn e Yrch, seus pais, morreriam. A maligna criatura planeja um ataque a Mindoluin, mas não com suas forças: Arak-Tachna quer fazer com que o povo de Bruntoll descubra a fortaleza do mago e o ataque. Assim, ela livrar-se-ia não só de seu maior inimigo como também enfraqueceria os demais. A julgar pela inteligência da Rainha Aranha, é bem provável que ela consiga.

“As Bruxas de Aasgarim”: nas antigas lendas ringtunnianas, a morada dos Eternos era chamada Aasgarim, o lar dos deuses. Após as Invasões Bárbaras, o povo de Ringtunn perdeu muito de sua cultura, mas alguns levaram consigo tudo o que sabiam sobre a Antiga Tradição. Assim foi com Freyia, fundadora das Bruxas de Aasgarim. Essa ordem arcana aceita unicamente mulheres praticantes da magia arcana. Com sede em Hedeby, as bruxas auxiliam na defesa do Norte e prosseguem seus estudos, principalmente sobre a cultura ringtunniana e os dias antigos.

A população de Hedeby teme as bruxas, mas não ousa confrontá-las pois reconhecem seu poder e até mesmo sua utilidade em tempos difíceis. O próprio Barão Rendeavor costuma reunir-se com a já anciã

O Reino de Bruntoll

Freyia em busca de conselhos.

Freyia (N h f M17) é uma maga anciã nascida em Ringtunn e que, desde sua infância, dedica-se ao estudo das tradições de seu povo. Para ela, a magia não deve ser utilizada para o acúmulo de poder, mas sim para preservar a sabedoria dos antigos e manter as gerações futuras protegidas. No momento, a bruxa olha com preocupação a ascensão da Igreja Aymeriana, em Trendor. Sua vivência lhe previne que Trendor não ficará parado por muito tempo e que, em breve, voltará a invadir os demais reinos, em busca da reconstrução do Império Trendoriano.

“Os Jarls”: A guarda de Gardhorod é feita por soldados armados com montantes ou machados. Ser um jarl é possuir renome em toda a região, bem como a garantia de um bom futuro. Geralmente, após vinte anos servindo à organização, os soldados recebem um trecho de terra para atuarem como representantes do Barão do Norte, inclusive atraindo colnos, como um feudo em menor proporção. No entanto, para tornar-se um jarl, é preciso ser filho de um. Não são aceitos novos membros, exceto se o próprio Barão do Norte conceder o título.

Os jarls também são conhecidos por seus modos rudes com estrangeiros,

o que já trouxe muitos problemas diplomáticos a Rendevor. Além disso, costumam beber muito quando não estão em serviço, sempre comentando o que foi feito na última tarefa. Sigilo é uma palavra inexistente para esses guardas.

7.2.5 – MONTES NEDERLFENN

O reino anão do Norte é conhecido por “Forjas do Norte” pelos povos anões. Para os humanos e elfos, essas montanhas são chamadas Montes Nederlfenn, os “Montes das Nove Portas”. Esse nome deve-se aos nove acessos ao reino anão, localizados no sopé de cada uma das nove montanhas. Cada uma recebe um nome, sendo as mais conhecidas a Casa do Martelo e a Casa da Bigorna.

Há trinta anos, um ataque orc, formado pelos remanescentes dos ataques realizados no Leste da ilha, quase destruiu a Casa do Martelo. Os anões sobreviventes eliminaram os invasores e, com a ajuda das demais Casas, reconstruíram seu reino.

Entrar no reino anão é impossível sem ser anão. Mesmo os aliados do rei precisam ser escoltados para encontrar a porta certa e o caminho



Grupo de aventureiros aproxima-se dos Montes Nederlfenn.

O Reino de Bruntoll

certo. Até hoje continua um mistério como os orcs conseguiram invadir a Casa do Martelo. Boatos sobre um traidor dentro do próprio povo anão correm entre os homens, mas a população anã confia em seus irmãos e coloca a culpa em algum forasteiro em busca de dinheiro as custas do sofrimento alheio.

Viver no subsolo pode parecer estranho aos povos da superfície, mas quem visita os Salões de Pedra dos anões fica encantado. O que possivelmente era apenas uma caverna foi escavado, ampliado e, mais do que tudo, lapidado divinamente pelos anões. Construções belíssimas enchem os olhos, todas escavadas na própria rocha. Colunas descomunais sustentam o teto, portões de aço dão acesso a corredores e pontes de pedra. Enfim, cidades inteiras como uma grande escultura de pedra polida e reluzente.

O atual Rei Sob A Montanha é Pindio Centelha da Forja. Seu nome advém de sua aptidão para o trabalho como cuteleiro. Apesar de ser o rei da nação anã do Norte, Pindio ama o trabalho e sempre encontra tempo para praticar sua arte.

Os Montes Nederlfenn exportam minérios, armamento e bebidas (a cerveja e o vinho azul). Viver sob a

montanha traz alguns problemas, como a necessidade da importação de alimentos, embora algumas plantações de fungos comestíveis possam suprir o reino em caso de necessidade.

As leis anãs são muito mais rígidas que as humanas. Qualquer crime grave cometido nos Montes Nederlfenn geralmente é punido com mutilação ou morte (roubar entre os anões do Norte é um crime grave). Há um ditado bem comum entre o povo robusto: “é melhor manter as mãos no bolso”, geralmente utilizado quando há algum flagrante. Caso o avisado não perceba a indireta, a milícia anã é chamada e o crime julgado.

7.2.5.1 – PONTOS DE INTERESSE:

“**As Montanhas de Kork**”: as baixas montanhas em que o herói anão Kork Schagatsi foi assaltado e em que lhe cortaram a barba, desencadeando a nova aliança entre elfos e anões, hoje é o lar de uma tribo orc que constantemente ataca as caravanas que cruzam o caminho entre Parthceredir e os Montes Nederlfenn.

Há anos os anões tentam recuperar as Montanhas de Kork, por considerarem um local sagrado de seu povo. Infelizmente, os orcs,

Liderados pelo chamado General Ocklorck, cavaram fundo a montanha e mantêm um grande exército, incluindo até mesmo alguns trolls das cavernas escravizados e dúzias de pequenas tribos goblinóides.

“As Nove Casas Anãs”: os Montes Nederlfenn recebem esse nome devido a suas “nove portas” para as casas anãs. Cada casa possui determinada função dentro da sociedade anã do Norte, desde a produção de cerveja até o treinamento militar. Além disso, cada Casa possui um líder, um representante dentro do Conselho da Forja, mantido pelo rei Pindio na Casa do Escudo. As Nove Casas Anãs são:

“A Casa do Martelo”: antigamente, a Casa do Martelo era a mais proeminente das casas anãs. Responsável pelas armas da Forja do Norte, a Casa do Martelo progrediu e cresceu com o comércio com o restante de Bruntoll. Há trinta anos, um ataque orc em massa quase dizimou a Casa. Com a ajuda dos demais anões, o povo da Casa do Martelo conseguiu enxotar os inimigos e hoje tentam reerguer-se. Como os orcs descobriram o caminho até a Casa permanece um mistério, mas suspeitas de traição ainda hoje são

investigadas.

Além de tudo isso, a Casa do Martelo é famosa por sua guarda de elite, formada depois do ataque orc. Os Khazad-ai-menu, ou simplesmente Khazad, (o machado dos anões), são recrutados entre os melhores guerreiros anões de todas as casas. Seu número chega a quase 500 membros, todos muito bem armados e divididos entre as várias funções, como proteger a Casa do Martelo, proteger os Montes como um todo e vagar pelo mundo colhendo informações que possam interessar a Forja do Norte.

“A Casa da Bigorna”: a Casa da Bigorna recebeu respeito das demais casas ao auxiliar a vizinha Casa do Martelo durante o ataque orc. Mesmo após o ataque, muitos anões da Bigorna mudaram-se para o Martelo, tentando reestruturar a Casa. Portanto, ambas as Casas enfraqueceram. Hoje, a Casa da Bigorna parece reviver seus antigos tempos de glória, quando era conhecida como a melhor fabricante de armaduras de toda a ilha.

“A Casa do Machado”: o povo da Casa do Machado é um povo que trabalha mais fora dos Montes do que a maioria. São eles quem abastecem as fornalhas da Forja do

O Reino de Bruntoll

Norte com lenha. A Casa está sob a montanha mais ao Sul, com um clima mais ameno, fato que faz com que suas encostas sejam tomadas por árvores. Antigamente, os anões utilizavam carvão mineral, mas a utilização desse minério para a fabricação do aço o tornou mais importante como matéria-prima.

Embora retirem lenha da floresta com regularidade, o povo anão sabe da importância do plantio, normalmente plantando três árvores para cada retirada. Esse comportamento atraiu a atenção dos elfos, que costumam apreciar a presença do povo da Casa do Machado mais do que os de outras Casas. A Casa também é o lar de Artler, o Druida Anão.

“A Casa Prateada”: obviamente, os Montes Nederlfenn são ricos em minérios. Os mais abundantes são o ferro e o níquel, mas, entre os metais preciosos, a prata é o mais encontrado, especialmente na região da Casa Prateada, uma das mais ricas Casas anãs do Norte.

Os “anões prateados”, como são conhecidos os habitantes da Casa Prateada, costumam ser mais arrogantes e impacientes com estrangeiros. A boa vida que levam, garantida pela prata extraída de suas terras, “empinou seus narizes”, como dizem os demais anões.

“A Casa da Forja”: o mithral é um minério raríssimo, mesmo nas minas mais profundas. Em Nederlfenn, a maior quantidade encontrada é na Casa da Forja. Somente armamento para a própria comunidade anã é forjado com o precioso metal. Os melhores mestres ferreiros concentram sua atividade nessa Casa, fornecendo as armaduras e armas utilizadas pelo exército anão.

“A Casa do Pingente”: pedras preciosas e jóias são comuns entre os elfos, mas os anões também apreciam o trabalho de ourives. Na Casa do Pingente, magníficas jóias de ouro e prata são incrustadas com pedras preciosas e semipreciosas. Até mesmo armas são ornadas com o trabalho delicado desses artistas.

Segundo relato de alguns, a Casa produz alguns itens mágicos, mas nenhuma prova disso foi dada. O fato dos anões sempre andarem com anéis contribuiu para a lenda. O jeito é perguntar para um membro do Povo Robusto e aguardar sua boa vontade.

“A Casa das Tenazes”: a menor das Casas, porém a mais próxima dos reinos humanos. A Casa das Tenazes fica na montanha mais ao Sul dos Montes Nederlfenn. Sua

economia baseia-se na troca de mercadorias com os humanos e elfos.

Essa é a Casa de entrada para os Montes Nederlfenn, pelo menos para não anões. A milícia local, conhecidos como “Os Flamejantes”, mantém a segurança dos portões, não permitindo a entrada de visitantes indesejados.

“A Casa do Barril”: a cerveja anã é conhecida no mundo inteiro, assim como o apreço da raça pela dourada bebida. A Casa do Barril concentra os melhores mestres cervejeiros do mundo. A cevada e o lúpulo são importados, obviamente, principalmente de Parthceredir, mas o fungo utilizado pelos anões em sua cerveja (e, certamente, seu ingrediente mais secreto) nasce nas plantações de fungicultura existentes sob o solo.

Aqui também é produzido o vinho de fungos azuis, uma bebida apreciada apenas pelas anãs dentro de Nederlfenn, mas muito exportada para nobres humanos e élficos, que apreciam bebidas de sabor delicado e coloração rara.

É nessa Casa que se encontra a “Barbas Molhadas”, uma das mais tradicionais tavernas anãs do mundo. Os anões costumam orgulhar-se de dizer que já frequentaram suas mesas e nenhum,

nem mesmo outros taverneiros, discordam que ali é servida a melhor cerveja existente em Aymer.

O dono do local é Digo Barbarriga, um anão paçudo e sempre de bom humor. Ele costuma sentar-se sobre o balcão, ao lado de um fabuloso barril, e servir seus clientes dali mesmo. Apesar do corpo nada ágil, Digo é conhecido como um exímio dançarino da dança “Escalroth”, uma dança típica anã que consiste em prostrar-se de cócoras e saltar com uma perna de cada vez, algo que exige vigor físico e equilíbrio.

É raro encontrar um não-anão bebendo na taverna. Forasteiros geralmente são convidados a participar do desafio da caneca (beber uma caneca de um litro de cerveja escura sem tirá-la dos lábios). Aqueles que se recusam a participar são vistos como fracos e indignos de confiança.

“A Casa do Escudo”: o treinamento militar do exército anão é árduo, dificilmente um humano sobreviveria ao extremo dos exercícios propostos para as tropas. No entanto, toda a família anã deseja ter um filho como “Escudante”, o nome dado ao soldado anão responsável por proteger o reino.

A Casa do Escudo é a única Casa não civil dos anões, além de ser seu

O Reino de Bruntoll

centro político. Apenas soldados do exército anão têm acesso à área de treinamentos e intrusos costumam desaparecer sem deixar rastros.

A montanha em que a Casa do Escudo se posiciona é o centro geográfico de Montes Nederlfenn, tornando o deslocamento das tropas algo rápido e eficaz. Os Escudos foram de grande auxílio na última invasão orc, ocorrida há trinta anos na Casa do Martelo. Geralmente é entre eles que os generais escolhem os futuros Khazad.

7.2.5.2 – ORGANIZAÇÕES E PDMS IMPORTANTES

“Pindio Centelha da Forja (O a m G12)”: O rei anão é sério e um tanto fechado, reflexos de alguém com mais de trezentos anos e que já passou por vários problemas. Seus objetivos são apenas dois: proteger seu povo e o reino de Bruntoll. Pindio acredita que conseguindo um o outro estará automaticamente realizado.

O rei anão ainda recorda do sofrimento de seu povo durante a invasão a Casa do Martelo. Embora trinta anos tenham passado desde o ataque, ele ainda procura os culpados pela invasão, não admitindo que seu próprio povo

tenha o traído.

Pindio faz parte do Trino Concílio, a união das três coroas que governam Bruntoll. Duas vezes por ano, o rei anão deixa as montanhas e dirige-se até Villalobos, onde se reúne com Inramil e Petro para decidir o futuro do reino. Durante essas viagens, Pindio costuma levar uma parte de sua corte e vários guerreiros, bem como seu machado mágico, herança do fundador dos Montes Nederlfenn, Obalin.

“General Ocklorck (C orc m G10)”: Ocklorck nasceu e cresceu entre as Montanhas de Kork, sempre ouvindo as histórias de humilhação de seu povo e da injustiça cometida contra Udûn e Yrch. Quando ainda era muito jovem, um grupo de orcs vindos de Yrch chegou às Montanhas, tendo conseguido escapar dos soldados de Nellgobel. Esse grupo relatou a chegada de uma nova liderança em Yrch, o reino tórrido que fica a Leste do mundo. Segundo eles, uma nova rainha reunia as tribos e reerguia a soberania dos tempos de Udûn e Yrch. Como embaixadores, eles estavam ali para convocar os orcs a jurar lealdade à nova rainha e prepararem-se para uma futura Revolta.

Ocklorck guardou as palavras dos orcs vindos de Yrch e aguardou o

tempo passar. Quando já possuía idade suficiente, desafiou o comandante orc de sua tribo para substituí-lo. Após uma vitória esmagadora, o general ordenou que todas as tribos goblinóides e orcs das Montanhas de Kork enviassem um representante até o novo líder. Aqueles que não cumpriram as ordens foram dizimados e serviram de alimento durante o inverno.

Hoje, com seus quarenta e poucos anos, Ocklorck mantém um exército poderoso, contando com o apoio de todos os moradores das Montanhas, que já as chamam de Montanhas de Ocklorck. Seus planos são invadir Parthceredir, tomando as terras férteis e escravizando sua população, assim que a Terceira Revolta seja anunciada. O general também pretende viajar até Yrch para jurar lealdade à rainha de que ouviu falar, só está pensando em como sair de Bruntoll sem ser atacado.

“Khazad-ai-menu”: a guarda de elite da Casa do Martelo aceita novos membros, desde que esses sejam da raça anã e, de preferência, tenham nascido nos Montes Nederlfenn. Os recrutados recebem missões constantemente (bem como armamento e dinheiro para as viagens), envolvendo buscas por antigos artefatos da raça ou coleta de informações sobre seus inimigos.

Aqueles que não desejam deixar a Forja do Norte permanecem mantendo a guarda da Casa do Martelo. O líder dos Khazad-ai-menu é Kahirim, o Brando (O a m G12), um guerreiro anão experiente que ganhou essa alcunha justamente por ser seu antônimo.

“Artler, o Druida Anão (O a m D8)”: Artler é considerado o primeiro anão druida do mundo. Sua fama atingiu até mesmo os povos do Sul, embora a maioria duvide do fato. Artler era um dos lenhadores e foi um dos primeiros a tornar-se amigo dos elfos. Com eles, aprendeu a ciência do herbalismo e as magias de cura. Passou, então, a frequentar os círculos druídicos e hoje pretende criar um círculo composto apenas por druidas anões. Por enquanto, Artler possui três seguidores de primeiro nível.

“Os Flamejantes”: os Flamejantes atuam como alfandegários e protetores na Casa das Tenazes, a única Casa Anã que recebe a visita constante de estrangeiros. O nome da guarda deve-se às vestes e armaduras vermelhas utilizadas, de modo a destacar sua presença entre os negociantes e compradores. A milícia é liderada por Lopa Arma de Haste (O a m G9), conhecido pela utilização de uma alabarda de cabo vermelho e ornada com fitas

O Reino de Bruntoll

negras.

“**Os Escudantes**”: o exército anão possui soldados bem treinados e armados. O treinamento, feito na Casa do Escudo, certamente levaria muitos soldados humanos à morte por estafa. A liderança da casa e do exército fica a cargo de Germund, o Verdugo (O a m G15). O uniforme dos Escudantes consiste em uma armadura prateada, um machado de guerra e uma capa azul marinho.

7.2.6 – PRINCIPADO ÉLFICO

Esse é o segundo reino élfico do mundo. Embora não deva subserviência a Erynedhel, o Principado Élfico mantém uma relação fortíssima com seu reino de origem. O Príncipe Inramil sempre viaja para o Sul, seja para pedir conselhos ao Patriarca elfo ou para rever o belíssimo reino das florestas.



Uma criatura marinha auxilia os elfos no Principado

Durante a Segunda Revolta, há 1353 anos, o patriarca élfico Eldaril queria deixar seus filhos em um local seguro, longe da sombra maligna de Udûn. Sabendo que o Inimigo poderia varrer todo o continente, Eldaril enviou uma frota além mar, rumo ao Norte, buscando uma terra distante e segura. Seria uma viagem difícil e perigosa, já que os elfos dominavam apenas a navegação por cabotagem.

Primeiramente, os elfos encontraram Laugardh, nessa época uma ilha habitada por seres estranhos aos elfos, os humanos. Como não conheciam a natureza de tais criaturas, os elfos prosseguiram em direção ao Norte. Então, encontraram as Ilhas Pártacas, mas não conseguiram se aproximar da costa devido aos recifes e bancos de areia existentes próximo a costa. Finalmente, encontraram uma ilha de fácil acesso, no extremo Norte do mundo.

A princípio, o local construído não passava de um refúgio, pouco mais que um acampamento. Com o passar dos anos, construções foram sendo erguidas, sempre em harmonia com a floresta. O local foi então chamado de Edhel Setentrional, o lar dos elfos no Norte.

A Segunda Revolta terminou com a

Divisão do Mundo. Os filhos de Eldaril haviam crescido e o patriarca deixou nas mãos destes a decisão de voltar. Um deles voltou, mas Carducil, o mais jovem, e sua irmã, Rienedhel, a Princesa Élfica, decidiram ficar. Surgia o Principado Élfico, as Terras élficas do Norte.

Essa terra linda ostenta construções magníficas, incrustadas entre as árvores e desfiladeiros. Os prédios são feitos aos moldes de Erynedhel, privilegiando a natureza sem agredi-la. Os Principados, como são chamados os elfos do Norte, normalmente utilizam mais pedras em suas construções do que os elfos do Sul, dado a amizade com o povo anão, que os auxilia em seus projetos arquitetônicos.

7.2.6.1 – PONTOS DE INTERESSE:

“O Palácio Setentrional”: a sede do poder élfico no Norte é um magnífico castelo erguido no topo de uma elevação rochosa. Suas pedras brancas reluzem à luz do sol e um imenso cristal de quartzo reluz na torre mais alta. Esse cristal foi magicamente lapidado e emite uma luz que funciona como um farol para os navios élficos.

A Guarda Princesca é composta pelos melhores arqueiros e

O Reino de Bruntoll

espadachins élficos, treinados nas terras do Sul por anos antes de servirem ao Príncipe do Norte. Sempre é possível vê-los protegendo o castelo, em grupos de quatro ou cinco membros (geralmente, dois arqueiros e dois espadachins, armados com sabres).

Nas palavras do sábio mestre não Odain “a mais bela obra de arquitetura existente no mundo. É claro, foi feita por nós, anões. Ah, claro, os elfos colocaram a pedrinha em cima, ficou bonito também...”.

“Minas Anor”: a “Torre do Sol” é um templo dedicado a Anor, o Deus Sol. As pedras amarelas utilizadas na construção contrastam com o verde escuro da floresta. O sacerdote local é Andoras Mestre do Fogo Sagrado, um clérigo elfo de Anor. Juntamente com seus discípulos, Andoras é responsável pela “benção do alvorecer”, momento em que os sacerdotes saúdam a chegada de Anor à beira mar, orando em direção às montanhas.

“Portos Élficos”: os belos barcos élficos, sempre entalhados como cisnes, aportam e deixam o Principado élfico através desses portos. Barcos humanos não chegam ao porto, uma vez que os elfos não costumam negociar com

mercadores humanos que não sejam de Bruntoll.

Uma frota de navios preparada para batalhas marítimas sempre está pronta para barrar ataques, principalmente advindos das Ilhas Pártacas. Além disso, os Portos contam com defesas mágicas e algumas criaturas marinhas protegem a costa, permitindo que apenas embarcações élficas passem em segurança.

A praia em que os Portos estão localizados é linda, de areia muito clara e águas de um azul escuro, gélidas e profundas. Os elfos costumam passar o entardecer sentados em rochas pela praia, despedindo-se de Anor que se põe no horizonte.

“A Gota de Orvalho”: existem poucas tavernas pelo Principado Élfico. Os elfos são um povo recluso, que preferem o conforto de seus lares e festas públicas em grandes salões ou clareiras nas florestas. A única que perdura há alguns anos é a Gota de Orvalho.

A taverna recebe os visitantes (a maior parte da clientela são mercadores humanos e anões de passagem pelo Principado) e alguns poucos moradores, geralmente bardos em busca de inspiração para suas histórias e baladas.



Membros da Guarda Princesca vigiam a floresta.

O Reino de Bruntoll

O proprietário da Gota de Orvalho é Legornas do Braço de Aço, conhecido por essa alcunha devido à habilidade e força nos torneios de queda de braço que realiza com seus clientes. Legornas é um homem alto e encorpado, sempre trajando seu avental impecavelmente branco (“são as magias élficas”, diz ele). Sua mulher, Rosalina Água Rosada, é uma mulher a sua altura (e largura, brincam alguns). A força da senhora Água Rosada já foi comprovada por alguns espertalhões que tentaram deixar o recinto sem pagar.

“Thamas Elenath”: o Salão das Estrelas, como é conhecido entre os humanos, na verdade é uma grande clareira natural dentro da mata que circunda o principado. Ali, em dias de festa, barracas são armadas, contendo grande variedade de comidas e bebidas élficas. Menestréis entoam seus cantos e há dança em torno da fogueira acendida no meio da clareira. O céu pode ser visto, deslumbrante, por entre as copas altas das árvores. Uma noite em Thamas Elenath sempre é uma noite inesquecível.

Quando não é usado para festas, Thamas Elenath serve como local para as reuniões e ritos do círculo druídico “Naneth’oedhel”, “os Elfos de Naneth”. O arquidruida

Hendúlin administra o círculo há muitos séculos.

“Carestel”: Rienedhel, a Donzela Élfica, é a deusa do povo élfico. Assim sendo, a existência de um templo em sua homenagem não é motivo para espanto em um Principado Élfico. A Casa da Esperança fica próxima ao centro do Principado e é construída em madeira, no topo de um mallorn, uma árvore élfica vinda do Sul.

Rien Undomiel (N e f C10), filha do patriarca élfico, é a atual líder do templo. Ela administra tudo sozinha. A sacerdotisa é conhecida por sua beleza singular: ela é de estatura média, magra, de cabelos castanhos claros, um sorriso delicado e triste, de olhos verdes com manchas douradas. O que motivou Rienedhel a largar a vida na corte para tornar-se uma clériga reclusa permanece um mistério. E, se depender dela, ninguém o descobrirá.

“Taravor, o Ferreiro Anão”: os Principados não costumam comercializar armas ou armaduras. Suas forjas servem para consumo próprio. Pensando nisso, Taravor Sangue de Elior, um anão dos Montes Nederlfenn, conseguiu autorização do Príncipe para abrir uma pequena forja na fronteira da



O Reino de Bruntoll

cidade. O único termo do tratado assinado pelo anão dizia que Taravor não poderia desmatar as florestas élficas. A lenha utilizada em seu trabalho deve ser de árvores que tenham tombado de forma natural.

Taravor não costuma vender muitas armas, seu dinheiro geralmente vem dos consertos realizados em carroças e em ferraduras de cavalos, além de um ou outro pequeno reparo em alguma armadura ou afiação de alguma espada.

7.2.6.2 –

ORGANIZAÇÕES E PDMS IMPORTANTES

“Guarda Princesca”: as cidades élficas sempre mantêm longe os pretensos invasores. Isso se deve, principalmente, a eficiência de seus batedores e defensores. Não poderia ser diferente no Principado Élfico. A Guarda Princesca é dividida em três seções: os batedores, os soldados e os navegantes.

Os batedores são, em sua maioria, rangers bem treinados (nível 6, pelo menos) que se escondem nas florestas das fronteiras, principalmente em “flats” sob as copas das árvores. Se alguém se aproxima do Principado, com certeza é descoberta pelos batedores, que a seguiram,

sorratamente, até que descubram suas intenções no local.

Os soldados concentram-se no centro do Principado, principalmente no Palácio Setentrional. Sua tarefa é manter a segurança da população dentro dos limites “urbanos” do Principado e defender o príncipe Inramil e sua corte. Entre suas fileiras, encontramos Homens de Armas ou Guerreiros, embora um ou outro Mago ou Clérigo também faça parte da milícia.

Já os navegantes guardam a costa do Principado, utilizando corvetas leves para as patrulhas. Geralmente são arqueiros, capazes de incendiar embarcações inimigas à distância.

Conta-se que os navegantes possuem algumas criaturas marinhas como aliados, mas isso ainda não foi comprovado.

“Andoras Mestre do Fogo Sagrado (O e m C13)”: Andoras foi um dos primeiros elfos nativos do Principado. Assim que atingiu a maioridade, dedicou-se ao sacerdócio, tendo sido educado por Ários Coroa Dourada, um dos mais poderosos clérigos devotos de Anor em toda Aymer.

Hoje em dia, Andoras destina seu tempo e sua sabedoria ao povo do Principado, realizando os cultos e



O Reino de Bruntoll

Capítulo 8

Aymer

Esse livro contém a descrição completa do reino de Bruntoll, no entanto, o mundo de Aymer é muito maior. Nosso desejo é conseguir publicá-lo por completo, em forma de livro. Evidente que, por ser independente, isso pode demorar um pouco. Enquanto tentamos realizar nosso sonho, seguem abaixo um rápido resumo do restante do mundo, para que você tenha ideia mais ampla sobre Aymer.

8.1 – ERYNEDHEL

Sem sombra de dúvidas, o reino mais antigo existente em todo o mundo. A Nação Élfica está ali, em meio às florestas do Sul, desde o princípio dos tempos, antes mesmo da chegada de qualquer outro povo, ou mesmo da criação de alguns deuses.

Consideradas perigosas pelos humanos, exceto um ou outro que realmente as conheceram, as terras élficas são verdadeiramente mágicas, lar dos mais sábios entre os sábios.

8.2 – LAUGARDH

As Terras Quentes. Um reino insular tomado por selvas tropicais. Os habitantes locais possuem a pele negra e macia, com cabelos encaracolados.

O comércio com os elfos trouxe um crescimento enorme ao reino, sendo uma parada obrigatória para reabastecer navios e oferecer descanso aos marinheiros elfos e humanos.

8.3 – KARUM

O lar original dos anões é, até hoje,

o maior reino da raça e o maior reino subterrâneo de Aymer. Ali, as forjas e as minas não param. As melhores armas e utensílios de metal (bem como os mais rabugentos guerreiros e a melhor cerveja, segundo alguns), provêm desse império sob a montanha.

8.4 – MENADAN

O Meio do Mundo, cuja capital Averloon, possui o maior porto fluvial do mundo. Quando os homens avançaram para o Sul, encontraram Virgo, o Rio Imenso, e ali pararam sua expansão. Muitos consideram Menadan um reino mágico, talvez por fazer fronteira com as Terras do Sul, lar dos elfos, halflings e anões, mas não é nada disso.

A economia do reino se baseia no comércio, uma vez que Virgo permite o intercâmbio de mercadorias com os reinos do Sul e do Norte. Os melhores portos do mundo podem ser encontrados no Golfo do Tritão, bem como os melhores marinheiros.

8.5 – MITHPARDH

Fundado há 229 anos, por refugiados de Menadan, durante a Guerra Contra Hilmer, Mithpardh possui uma relação muito amistosa

com os reinos do Sul, que lhe ajudaram a erguer-se no terreno ao Sul de Virgo. Sua característica mais marcante são as constantes névoas que preenchem a paisagem.

8.6 – PARHSAD

O clima em Parhsad é desértico. Sua população é composta por nômades que perambulam pelo deserto a procura de água e comida.

Grandes cidades se concentram em oásis, onde riquíssimos governantes ostentam tamanho luxo que faria inveja a qualquer governante do Norte. Pouco se sabe sobre esse reino, que permanece desconhecido pela maioria, constando apenas em boatos.

8.7 – PERIANOTH

Não exatamente um reino, mas a única comunidade exclusivamente de halflings. Trata-se de um lugar calmo e tranqüilo, desconhecido por praticamente todo o mundo e citado apenas em histórias infantis.

Os halflings agradecem aos deuses por essa ignorância mundial, pois sabem que isso os protege dos gananciosos de todo o mundo.

8.8 – RINGTUNN

O Reino de Bruntoll

Muitos ainda temem o reino bárbaro, como é conhecido. Criado logo após a guerra da Segunda Revolta, o povo humano que ali se estabeleceu era rude e violento. Vivendo nas fronteiras com Yrch, seu ódio apenas aumentou. Nenhum exemplo seria melhor do que a figura de Hilmer que, há 229 anos, invadiu Menadan, quase dizimou sua população, e avançou de forma ousada contra Averloon, onde acabou perecendo nas mãos de Heliumk, seu próprio bardo. Ainda hoje, o povo de Ringtunn tenta esquecer seu passado e reconquistar a confiança dos demais reinos.

8.9 – ROCHTALF

Situado entre vastos ermos de vegetação rasteira, pequenas florestas e o Rio Virgo, o Reino dos Cavaleiros prosperou por muito tempo com a criação de equinos e bovinos. No entanto, os constantes saques do goblinóides e orcs vindos de Yrch enfraqueceram Rochtalf.

Atualmente, o reino reergue-se, prosseguindo com seus negócios com todo o mundo e mais preparado para uma eventual invasão: fortes e muralhas estão espalhados por todos os feudos, e todos os homens estão aptos a formar um poderoso exército, se for

preciso.

8.10 – TRENDOR

O primeiro reino humano fundado em Aymer. Isso acabou despertando a soberba dos governantes, que comandaram uma vasta invasão aos demais reinos. A guerra terminou com a derrota de Trendor e com uma profunda pobreza em todo o mundo. Hoje, Trendor permanece rancorosa por sua derrota.

A Igreja Aymeriana, recentemente fundada, proíbe a magia àqueles que não fazem parte da organização, caçando e perseguindo usuários de magia.

Raças não-humanas acabaram entrando para a lista de perseguição da Igreja, tornando a vida de elfos, anões e halflings um tanto quanto complicada, dentro dos limites do reino.

8.11 – YRCH

Os Campos de Lis, antigo lar de Údun e seus seguidores, são, atualmente, uma terra repleta de maldade. Segundos alguns, o Sol nunca brilha além da cordilheira Dentes de Yrch, a cadeia de montanhas que separa o território maligno do resto do mundo.

Deuses

A religião é um ponto vital em Aymer. Nada influencia tanto a vida das pessoas comuns e mesmo os grandes reis não se afastam dos assuntos teológicos, como prova Altaor III, atual rei de Trendor que permite apenas o culto a Todo e persegue “os infiéis” em seu reino.

Em Aymer, o clero divide-se em dois eixos: os clérigos (termo que também se refere à classe de personagem), guerreiros armados que vagam pelo mundo pregando sua fé e auxiliando os necessitados, e os sacerdotes, que vivem nos templos e auxiliam nos cultos locais. Geralmente, cada templo possuirá um clérigo ancião em seu comando. Isso ocorre por dois motivos: primeiro porque, após percorrer o mundo como missionário, um clérigo geralmente acumula muita sabedoria e poder, sendo capacitado a exercer a função de líder de um determinado templo; segundo, ao atingir uma idade em que aventurar-se pelo mundo já não é mais seguro, um clérigo normalmente busca edificar seu

próprio templo em louvor a seu deus e, assim, arrebanhar adeptos e sacerdotes para auxiliá-lo nos ritos.

Os paladinos de Aymer existem, mas não possuem poderes divinos. Eles são nobres cavaleiros que decidiram auxiliar determinada fé ou mesmo tentar sanar os males do mundo. Para todos os efeitos, são guerreiros comuns como qualquer outro, mas gozam de grande reputação entre toda a sociedade, principalmente fiéis ou membros eclesiásticos do deus que este defende.

Os templos também são divididos em santuários (locais de adoração sem sacerdotes fixos), igrejas (locais de adoração, geralmente sob o cargo de um clérigo, comumente chamadas de “templos”), abadias (templos maiores, onde vários sacerdotes e clérigos atuam. Contam com pousada para viajantes, hospitais para o povo e uma pequena biblioteca. Algumas funcionam quase como um pequeno feudo) e os mosteiros

O Reino de Bruntoll

(local de acesso restrito aos membros do clero em questão, utilizado para a formação dos futuros sacerdotes e preservação de documentos e livros importantes.

São construídos em locais de difícil acesso, longe da população comum. Possuem um templo, clausuras e uma vasta biblioteca).

Com exceção de Trendor, em que a Igreja Aymeriana não permite a devoção aos Filhos de Todo, qualquer um é livre para expressar sua fé.

É importante frisar que cultos aos Três Caídos são proibidos em qualquer reino e praticados somente em sigilo pelos cultistas.

Como já dissemos, Aymer não é um mundo maniqueísta, ou seja, não existe APENAS o bem e o mal. O Panteão não deve ser encarado como “Todo e seus filhos” x “Udûn, Yrch e Lyg”.

Os Três Caídos são, sim, a encarnação pura do mal. No entanto, os outros deuses tendem mais a neutralidade do que ao bem ou ao mal.

Não listamos todas as “restrições” de cada deus. Isso cabe ao bom senso dos Jogadores e do Mestre. Lembre que todos os clérigos de Aymer dedicam sua fé a Todo.

A devoção a um dos Filhos é

opcional e não se sobrepõe à devoção por Todo.

9.1 – O PANTEÃO AYMIRIANO

Aqui estão listados todos os deuses cultuados em Aymer, em ordem de surgimento no mundo. A descrição de cada deus segue o seguinte padrão:

“Nome da divindade”

(alinhamento)

Descrição da divindade.

Símbolo: símbolo que representa a divindade.

Clérigos: rápida descrição sobre como a devoção a essa divindade influencia a classe de personagem Clérigo.

“Todo, o Criador de Tudo”

(ordeiro)

Divindade superior a todas as outras, criou a essência que daria vida a todos os outros deuses. De longe o deus mais conhecido nos reinos. Durante a Segunda Revolta, Todo sacrificou sua existência para dividir o mundo em várias orbes, deixando Aymer na mão de seus vinte e dois filhos fiéis a ele, incumbidos de zelar pelo



Os Três Caídos em representação humana

G. Doré

KARRE

O Reino de Bruntoll

comportamento dos outros três deuses rebeldes.

Símbolo: uma cruz, para lembrar a primeira letra de seu nome.

Clérigos de Todo: poucos clérigos efetivamente adoram unicamente a Todo. A maior parte são sacerdotes ou clérigos que ainda não decidiram a qual dos Filhos dedicarão sua devoção. Em Trendor, esse é o único deus permitido a todos, inclusive ao clero.

O Episcopado Trendoriano, grupo responsável pela criação da Igreja Aymeriana, caça e extermina fiéis aos outros deuses e nega a existência de outras divindades.

“Anor, Senhor da Luz” (ordeiro)

Divindade responsável pela luz, pelo Sol e pelo dia. É representado como um guerreiro de longos cabelos loiros vestindo uma armadura branca e um escudo redondo em sua mão direita.

Conhecido também como Primogênito, por ter sido o primeiro deus a surgir, depois de Todo, é claro.

Símbolo: estrela de oito pontas

Clérigos de Anor: os Servidores da Luz, como são conhecidos, vagam pelo mundo espalhando os preceitos do Primogênito.

Suas orações são feitas durante o nascer do Sol. Costumam usar armaduras claras e mantos brancos, que refletem melhor a luz.

“Daw, Senhora do Repouso” (neutra)

Divindade responsável pela noite e pelo descanso. É representada como uma mulher morena de olhos claros, usando uma capa longa e negra, com um diamante preso a testa, possivelmente um presente de Anor.

Acredita-se que morrer durante o sono é uma grande dádiva, como se Daw viesse buscar a alma do falecido pessoalmente para seu descanso eterno.

Símbolo: uma pluma negra.

Clérigos de Daw: os Servidores da Dama não costumam ser aventureiros. Nos templos, atuam como curandeiros e cuidam de pessoas inconscientes. Clérigos de Daw jamais podem ser ressuscitados. A morte é uma dádiva que deve ser respeitada.

“Rhîw, Senhor do Vento” (caótico)

Divindade responsável pelo vento, pelo inverno, pelo frio e pelas tempestades. É retratado como um



Daw, Senhora do Repouso

guerreiro alado cabeça de águia, trazendo uma cimitarra em cada mão. Rhîw é conhecido por sua inconstância: embora seja responsável pelos ventos que trazem a chuva, também é ele quem congela o mundo durante o inverno.

Símbolo: um cristal de gelo

Clérigos de Rhîw: os Senhores da Tempestade (Cavaleiros da Tempestade, se paladinos) são

comuns em todos os Reinos. Existem vários tipos diferentes de clérigos de Rhîw, conforme o domínio que o clérigo devoto deseja cultivar. Clérigos do frio e inverno são mais comuns no Norte, clérigos do vento e das tempestades são mais comuns no Sul. Clérigos de Rhîw costumam conservar os cabelos longos. Paladinos geralmente utilizam a cimitarra como arma.



Uma paladina de Ithil tem uma visão de sua deusa

“Ithil, a Dama Branca” (ordeira)

Divindade da Lua, dos amantes e dos sonhos. Normalmente retratada como uma pequena fada. Dizem que dormir com o símbolo de Ithil sob o travesseiro traz bons sonhos durante a noite. Outra crença é de que se uma criança colocar um dente de leite recém perdido sob o travesseiro, Ithil o trocará por uma moeda durante a noite.

Símbolo: lua minguante.

Clérigos de Ithil: os Amantes da Dama Branca geralmente não se aventuram pelo mundo. As sacerdotisas são conhecidas por sua imensa beleza e delicadeza. Sua função na sociedade é unir os casais de namorados e zelar pelo amor. Alguns druidas costumam dirigir à Dama Branca suas preces, assim como alguns bardos a conclamam em busca de inspiração.

“Iavas, Senhora da Colheita” (neutra)

Divindade ligada a terra, plantas, o outono e a colheita. É retratada como um gigante de rocha pura. Nos dias que precedem o Outono, inúmeros eventos ocorrem ao redor do mundo e oferendas são feitas a Iavas para que ela traga uma boa colheita. De modo semelhante, é costume entre os agricultores enterrar diante de sua propriedade

uma roda de uma carroça que tenha sido usada na última colheita na noite que precede o Solstício de Inverno, buscando as dádivas da deusa.

Símbolo: roda com oito aros.

Clérigos de Iavas: geralmente concentrados na zona rural dos reinos, os Senhores da Terra são conhecidos por auxiliarem os agricultores no plantio, abençoando a terra, as plantas e a colheita. Alguns percorrem o mundo para conhecer mais a geografia de Aymer. Costumam usar um manto marrom avermelhado, lembrando cor de terra.

“Laer, Senhora das Chamas” (caótica)

Divindade ligada ao fogo, ao calor e ao verão. É representada como uma linda elemental do fogo. Os anões costumam dizer que Nogothe é filho de Laer, por isso os anões apreciam a forja e são devastadores como o fogo. Laer é mais temida do que respeitada pela maioria das pessoas: todos sabem o quanto seu calor é bem-vindo no inverno e útil em uma forja, mas também sabem os efeitos de um verão escaldante ou a fúria de um incêndio.

Símbolo: um cometa.

Clérigos de Laer: somente

O Reino de Bruntoll

personagens caóticos podem ser clérigos de Laer. Os Senhores das Chamas são temidos, devido principalmente ao temperamento inconstante de seu deus. Clérigos de Laer costumam ser aventureiros e vagam pelo mundo espalhando a fé da Senhora das Chamas.

“Eithel, a Mãe das Águas”

(neutra)

Divindade responsável pelos rios, nascentes e pela chuva. Geralmente é representada como uma elemental da água em forma de serpente. Possui inúmeros seguidores nas margens de Virgo, o Rio-Imenso e em Parchsad, onde as raras chuvas são celebradas como uma dádiva de Eithel.

Símbolo: gota de água.

Clérigos de Eithel: seja nas regiões ribeirinhas ou no mais árido deserto, a Mãe das Águas é adorada em todo o mundo. Sem água não há vida.

Seus clérigos não costumam viajar, raramente tornando-se aventureiros. Preferem fixar residência próxima a uma fonte ou em meio aos oásis dos desertos, onde seus poderes são ainda mais necessários.

“Naneth, a Deusa-Mãe” (neutra)

Divindade da vida, da maternidade

e da saúde. Representada por uma mulher com três pares de asa e um cetro, com o qual dá vida aos seres do mundo.

Um costume muito comum é o uso de uma coroa de flores por mulheres que desejam ter um filho.

Símbolo: coroa de flores.

Clérigos de Naneth: seus sacerdotes, geralmente do sexo feminino, costumam construir as famosas Casas de Naneth, onde oferecem auxílio aos doentes e feridos. Alguns percorrem o mundo em grupos de aventureiros, fornecendo seus serviços de cura.

“Rienedhel, a Princesa Élfica”

(neutra)

Divindade mãe dos elfos. Geralmente é representada por uma elfa arqueira. Se o Patriarca elfo possuir uma filha, ela receberá o nome da deusa desse povo, como prova de gratidão.

Os arqueiros élficos costumam usar pequenos pingentes com a imagem de Rienedhel atacando com seu arco.

Símbolo: um arco.

Clérigos de Rienedhel: apenas elfos ou meio-elfos podem ser clérigos de Rienedhel. Suas funções sempre estão relacionadas à vida da

comunidade élfica em que habitam.

“Echuir, Senhora do Amor”

(caótica)

Deusa da beleza, do casamento e do amor. Representada por uma bela maga, trazendo em mãos um frasco com sua poção do amor. Seu símbolo é usado pelos casais que se unem em matrimônio.

Mulheres que estejam procurando um esposo costumam usar uma fita púrpura (cor relacionada a Echuir) trançada em seus cabelos.

Símbolo: anel dourado.

Clérigos de Echuir: os Servos da Beleza dificilmente tornam-se aventureiros. Sua função principal é organizar os festejos e celebrar os matrimônios.

“Efring, Senhor dos Prazeres”

(caótico)

Deus dos prazeres, do vinho e da diversão. Normalmente é representado por um bufão. Embora seja aclamado pelo povo em praticamente todas as festividades, Efring não é levado muito a sério, e nem ao menos deseja isso.

Segundo seus sacerdotes, Efring uma vez teria dito: se todos fossem

tão despreocupados com futilidades como eu, o mundo seria maravilhoso.

Símbolo: chapéu com cinco pontas, com um pequeno guizo em cada extremidade.

Clérigos de Efring: responsáveis pela fabricação dos melhores vinhos do mundo e pelas melhores festas também, os clérigos de Efring não se tornam aventureiros. A vida viajando mundo afora é muito perigosa. Viver na segurança de uma comunidade, apenas celebrando os bons momentos é muito melhor.

“Talagand, o Escriba” (ordeiro)

Deus da música, da escrita, da poesia e das artes. Representado por um harpista trajando verde e tocando sua harpa.

A maioria dos bardos cultua esse deus e procura usar vestes parecidas com as de suas imagens. Conta-se que Talagand possui um harém repleto de musas e que essas distribuem inspirações artísticas pelo mundo afora.

Símbolo: uma pena sobre um livro.

Clérigos de Talagand: os Escribas, ou Professores, como são chamados, percorrem o mundo levando o conhecimento a todos.

O Reino de Bruntoll

O sonho de todo o clérigo devoto de Talagand é um povo alfabetizado e culto. São profundos conhecedores das mais variadas culturas e saberes.

Alguns clérigos aposentados tornam-se sábios renomados e prestam seus serviços aos que necessitam de conhecimento.

“Heledir, o Caçador” (ordeiro)

Deus da caça e da pesca. Normalmente é representado por um centauro empunhando um arco.

As vilas de tribos e caçadores ao redor do mundo costumam ter um monumento em homenagem a esse deus em suas praças.

Entre os caçadores nômades, é costume levar consigo um chifre, presa ou garra do primeiro animal abatido por ele.

Alguns xamãs costumam confeccionar colares com esses objetos, denominados “colares de bravura”, que dizem ser capazes de aumentar a fartura na caça.

Símbolo: uma trompa.

Clérigos de Heledir: justos, calados, frios e calculistas durante as caçadas (e combates, é claro), alegres e bonachões durante as conversas de taverna. Esse é o clérigo devoto de Heledir.

“Thoron, o Mediador” (ordeiro)

Divindade relacionada à justiça e à igualdade. Representado por um guerreiro cego, Thoron é geralmente clamado para julgar as atitudes dos demais deuses.

Símbolo: uma tocha.

Clérigos de Thoron: juízes, legisladores e conselheiros. Um clérigo devoto de Thoron dificilmente tornar-se-á um aventureiro. Seu ideal por justiça até poderia compeli-lo a lutar pelo bem e pela ordem, mas os paladinos de Thoron já fazem isso. Seu destino é permanecer auxiliando a comunidade com seus poderes e discernimento.

“Udûn, o Esquecido” (ordeiro)

Primeira entidade a se voltar contra Todo. Normalmente é representado como um belo, porém assustador anjo, cujas asas esquerdas são de plumas e as direitas membranosas, como de morcegos.

Seu culto é abominado pela maioria das culturas, sendo restrito a seres ou povos malignos, geralmente denominados “filho de Udûn”.

Símbolo: uma caveira.

Clérigos de Udûn: apenas seres de coração negro voltam suas preces

Usando Bruntoll em sua campanha

Após ler todo o livro, você deve estar com diversas ideias para seu grupo de jogo. No intuito de auxiliá-lo na construção de sua campanha, daremos algumas dicas de como usar (e como não usar) O Reino de Bruntoll em sua campanha:

Você é o dono do mundo: Sinta a extensão de seus poderes: se você achar necessário que, para sua campanha, o rei Petro Lobos deva ser um tirano que maltrata seu povo, vá em frente. Nada do que está escrito aqui precisa ser seguido palavra por palavra. São ideias para que você erga o pano de fundo para suas aventuras

Escolha locais não descritos: Ao longo do livro, descrevemos as

maiores cidades de Bruntoll, mas você não precisa ficar preso a elas. Na verdade, elas funcionam melhor como pontos de referência para vilarejos menores e mais próximos de áreas isoladas, como ruínas, torres de magos, tribos orcs, etc.

Crie um pequeno vilarejo e coloque nele tudo o que você achar necessário. Não se esqueça de escolher o local em que ele está, pois isso influenciará na cultura, economia e modo de vida de todas as pessoas que vivem lá. Há vários bons motivos para usar um vilarejo:

Seus Jogadores serão os astros: em comunidades rurais, heróis são raros, assim, mesmo um grupo de primeiro nível terá seu valor.

Poucos PDMs: se poucas pessoas habitam o local, fica mais fácil descrever em detalhes os habitantes

O Reino de Bruntoll

mais importantes.

Proximidade com locais perigosos: nada impede que haja uma ruína ou a torre de um mago insano nas proximidades de uma cidade grande, mas ambas são geralmente encontradas nos ermos do mundo.

Rapidez na criação: o local é pequeno, logo, devem existir poucas construções e locais a serem visitados.

Isso agiliza a criação e permite um detalhamento maior, trazendo seus Jogadores para dentro do mundo de jogo.

Transforme seus jogadores em estrelas: Embora não possua tantos personagens de alto nível, Bruntoll já possui vários campeões. Não deixe que a luz deles ofusque os personagens de seus jogadores.

Se você quer usar Sir Eored em sua campanha, por que não usá-lo como tutor de um dos personagens? Isso envolverá mais seu grupo ao jogo.

Use apenas um ou dois vilões: Aymer possui muitos vilões, mas não coloque todos contra os jogadores. Usar um ou dois vilões e gastar um tempo deixando-os realmente vilanescos é melhor do que usar uma dezena de vilões ociosos.

Dentre os vilões possíveis, temos:

Haleth e seus asseclas, tentando libertar Urizen.

Os elfos negros e sua deusa Arak Tachna.

Os orcs vindos de Yrch e sua rainha desconhecida.

General Ocklorck e seu exército.

Algum capitão pirata.

Cultistas dos Três Caídos.

Membros da Igreja Aymeriana infiltrados na Igreja de Todo.

Algum mal ancestral liberado de uma ruína (quem sabe, faça os jogadores liberarem esse mal, ficando com um peso na consciência).

Não planeje toda a campanha: Por fim, esqueça o planejamento a longo prazo: elabore uma aventura de cada vez, seguindo uma linha lógica.

Escrever o que irá acontecer daqui cinco sessões, por exemplo, pode resultar em desperdício.

Você pode planejar um caminho que os personagens não venham a seguir, necessitando todo um retrabalho. Jogos Old School não são sobre sagas épicas, são sobre

heróis simples em busca de tesouros e glória.

10.1 UM INÍCIO DE CAMPANHA

Em breve, estaremos lançando as aventuras criadas pelo Clérigo, formando uma pequena campanha ambientada em Bruntoll. Já adiantamos que elas possuem vários pontos diferentes em relação a esse livro. O motivo? Bem, o Clérigo usou os exemplos acima e modificou algumas coisas que precisava para sua campanha.

Enquanto as aventuras não chegam, faremos um pequeno exemplo de início de campanha, com a descrição de um vilarejo, um exemplo de como iniciar uma campanha em Bruntoll sem precisar decorar o livro todo.

10.2 A VILA DE ÁRVORE ALTA

O vilarejo de Árvore Alta surgiu em um vale entre o Principado Élfico, o Ducado de Parthceredir e os Montes Nederlfenn há cerca de trinta anos. Alípio Belotronco, um colono vindo do ducado, foi o primeiro morador, junto com sua família. Novos colonos foram surgindo e, atualmente, cerca de duzentas pessoas vivem no local.

A economia baseia-se na agropecuária de subsistência, com a venda do pouco que sobra para mercadores das três localidades maiores e mais próximas. O comércio local resume-se a uma taverna, que também possui dois quartos com beliches para viajantes, um armazém e um ferreiro, responsável pelos instrumentos de trabalho dos homens do campo, mas que possui uma ou outra arma e armadura a venda.

A liderança atual está nas mãos de Havre Belotronco, neto do fundador. Havre é uma espécie de prefeito e possui uma forte amizade com o duque de Parthceredir. Ele possui quinze milicianos para proteger a vila, embora apenas cinco trabalhem por turno: a milícia é composta por voluntários da própria comunidade. Eles usam espadas curtas e escudos, mas nenhuma armadura. Seu líder é Luco Dentedouro, um guerreiro aposentado e único a possuir uma armadura completa.

A fé local utiliza uma capela em louvor a Iavas, Senhora das Colheitas. Há também um druida na floresta mais próxima, a quem a população recorre em busca de ervas medicinais e conselhos.

O nome da vila deve-se a um grande e centenário carvalho que orna o topo descampado de uma

O Reino de Bruntoll

das colinas de Árvore Alta. Essas colinas não possuem vegetação maior que arbustos, logo, é possível avistar o carvalho a grandes distâncias.

10.2.1 LOCAIS DE INTERESSE

A cada dos Belotronco: construída com pesadas pedras, a casa da família Belotronco é usada como refúgio em caso de ataque.

Havre é um sujeito de trinta e poucos anos, baixo e entroncado. Sua pele é bronzeada devido ao trabalho nas lavouras. Seus olhos são castanhos e seu cabelo é escuro. A principal peculiaridade de Havre é sua gagueira, considerada um mal de família. Apesar da aparência rude, ele é um homem educado, mas desconfiado até que lhe ganhem a confiança.

Casa da Milícia: a milícia de Árvore Alta é composta por quinze homens do próprio povo. Cindo deles sempre estarão ativos: um permanecerá na sede da milícia, outro próximo a casa dos Belotronco e os outros três estarão patrulhando a região. Se for necessário, um sino instalado sobre a milícia é tocado e toda a população refugia-se na casa de

Havre, exceto os homens com mais de quinze anos e capazes de usar uma espada, que auxiliarão a milícia na defesa do vilarejo.

O comandante da milícia é Luco Dentedouro (N h m G6), um guerreiro aposentado. Luco, além dos dois dentes de ouro em seu sorriso, é conhecido por seu porte belicoso, sua voz fina e o bigode sempre bem escovado. Ele é gordo e desengonçado, possui cerca de quarenta anos, seus cabelos são castanhos, assim como seus olhos. Anda sempre muito limpo e detesta forasteiros.

Estábulos: nesse local estão os dez cavalos usados pela milícia. Viajantes podem contratar o serviço do local por D\$20,00 (2PPs) o dia. Samsa, um sujeito alto e fraco, é responsável pelo local.

Armazém “Tudo e Todos”: Isvon Falarouca é o proprietário do único armazém do local. Aqui ele vende tecidos, utensílios, condimentos e demais produtos manufaturados que o próprio Isvon traz de suas idas ao Ducado. Ele costuma contratar mercenários para protegê-lo durante essas viagens. Isvon é auxiliado por Filisbina, sua esposa, e Alanda, sua filha. ISvon é baixo, entroncado, com cabelos brancos e

sem barba. Seus olhos são negros e sua pele morena. Sua esposa é uma mulher alta e forte, com braços musculosos. Seus cabelos são castanhos e sua pele é branca. A filha de casal, Alanda, é uma moça delicada, com aparência elegante, de cabelos negros, pele morena e olhos castanhos claro. Seu pai está tendo trabalho para manter os pretendentes afastados: a beleza de Alanda já atraiu mais de um pretenseu genro à porta do comerciante.

Taverna “Maneco Poucos Dedos”: Maneco é um ex-fazendeiro que perdeu três dedos da mão direita em um acidente durante a colheita de 1340. Sem poder continuar trabalhando, Maneco aceitou a proposta de Havre para abrir uma taverna na cidade: Havre pagou a construção do local em troca de 50% de todo o lucro.

A taverna é frequentada pelos moradores, principalmente ao anoitecer. Durante o dia, é possível ver um grupo de seis idosos jogando cartas, ou melhor, “esperando Craban”, como eles mesmos dizem.

Maneco Poucos Dedos vende cerveja (D\$5,00 a caneca), vinho (D\$10,00 a caneca) e refeições (almoço e jantar, D\$15,00 cada). O atendimento é feito pelo próprio

Maneco e sua esposa, Mailly.

Maneco é alto e forte, reflexo da vida árdua que levou no campo, com cabelos castanhos e olhos de mesma cor. Sua voz grave ecoa pela taverna, sempre bonachona e curiosa.

Capela de Iavas: Iavas é a deusa da terra, da colheita e do outono. Como a economia de Árvore Alta é estritamente agrícola, o templo local possui a deusa como padroeira. A responsável pelo culto semanal é Mahdi Flor de Maça (O h f C6), uma sacerdotiza devota a Iavas. Mahdi nasceu no próprio vilarejo, tendo sido discípula de Faet das Folhas, clérigo do Ducado de Parthceredir. Dois acólitos a auxiliam durante os ritos. O templo possui um abrigo para peregrinos e uma sala de cura para cuidados medicinais (cura mágica não é oferecida, salvo raras exceções).

Mahdi tem 29 anos, possui olhos e cabelos castanhos, é alta e magra, considerada bonita pela maioria dos homens do povoado. Além disso, ela é muito querida por todos devido ao modo atencioso com que trata seus fiéis.

Ferreiro: Potiers mantém uma ferraria próspera logo atrás do prédio da milícia. Embora boa parte

O Reino de Bruntoll

de seu trabalho seja criar e consertar instrumentos agrícolas, Potiers mantém algumas armas e armaduras a venda (até um máximo de D\$300,00). O ferreiro anda sempre muito sujo devido ao trabalho. Seus olhos são cinza, seus cabelos são castanhos e sua pele é clara. O trabalho na forja o deixou com braços fortes e uma voz cultural pela fumaça. Quanto a higiene, Potiers é um tanto quanto relapso, sempre fungando e cuspidando.

Moinho: a produção de grãos de Árvore Alta é composta, principalmente, por milho e trigo.

Após a colheita, o que não é vendido ou guardado como semente para o novo plantio é transformado em farinha nesse moinho mantido por Havre.

O silo, que fica próximo ao moinho, mantém uma reserva de alimentos para o inverno.

Floresta do Druida: todos sabem que, em caso de doença, a pessoa a ser procurada é Temístocles, o druida ermitão que habita a floresta próxima da vila. Temístocles (N h m D9) não possui habilidades combativas, tendo dedicado sua vida ao estudo das plantas e seus efeitos no ser humano.

O druida vende poções esporadicamente, embora não mantenha um estoque em sua casa, no meio da floresta.

Temístocles mantém uma barba e cabelos compridos e alvos como o algodão de suas vestes.

Ele possui aliados entre os animais da floresta que o avisam da presença de intrusos em seus domínios.

Colinas da Árvore Alta: as colinas ao Norte do vilarejo possuem pouca vegetação, sendo cobertas por gramíneas e arbustos. A única árvore presente no local é o carvalho que dá nome à cidade e às próprias colinas.

Lago Maurin: esse lago fica ao Sul de Árvore Alta e tem esse nome em homenagem à mulher do fundador. Suas águas são turvas e calmas, não muito profundas.

A pesca é praticada pelos colonos em certas épocas do ano, mas não como meio econômico.

Fazendas: a organização das terras fica a cargo de Havre. Novos colonos não podem desmatar as áreas próximas sem autorização do druida local.

LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, APENAS AS ADAPTAÇÕES DE REGRAS RESGUARDANDO NOMES E IDENTIDADE AUTORMAL.



Toda a campanha precisa de um começo...

O primeiro cenário do Old Dragon Fast Play está de volta, agora reescrito, revisto e ampliado! Em "O Reino de Bruntoll" você encontrará a descrição completa de um dos muitos reinos que compõem o mundo de Aymer. Tudo isso com um mínimo de regras e um máximo de ambientação.

Nessas páginas você irá encontrar:

- A História de Aymer: da gênese aos dias de hoje.
- Detalhes da vida comum e da geopolítica aymeriana.
- Descrição completa de Bruntoll, o Reino Sob as Três Coroas.
- Dezenas de PdMs e organizações.
- 26 deuses para seus clérigos.
- Regras para meio-elfos.
- Detalhes sobre as classes e raças.
- Dicas para campanhas old school.

Esse é apenas o começo!