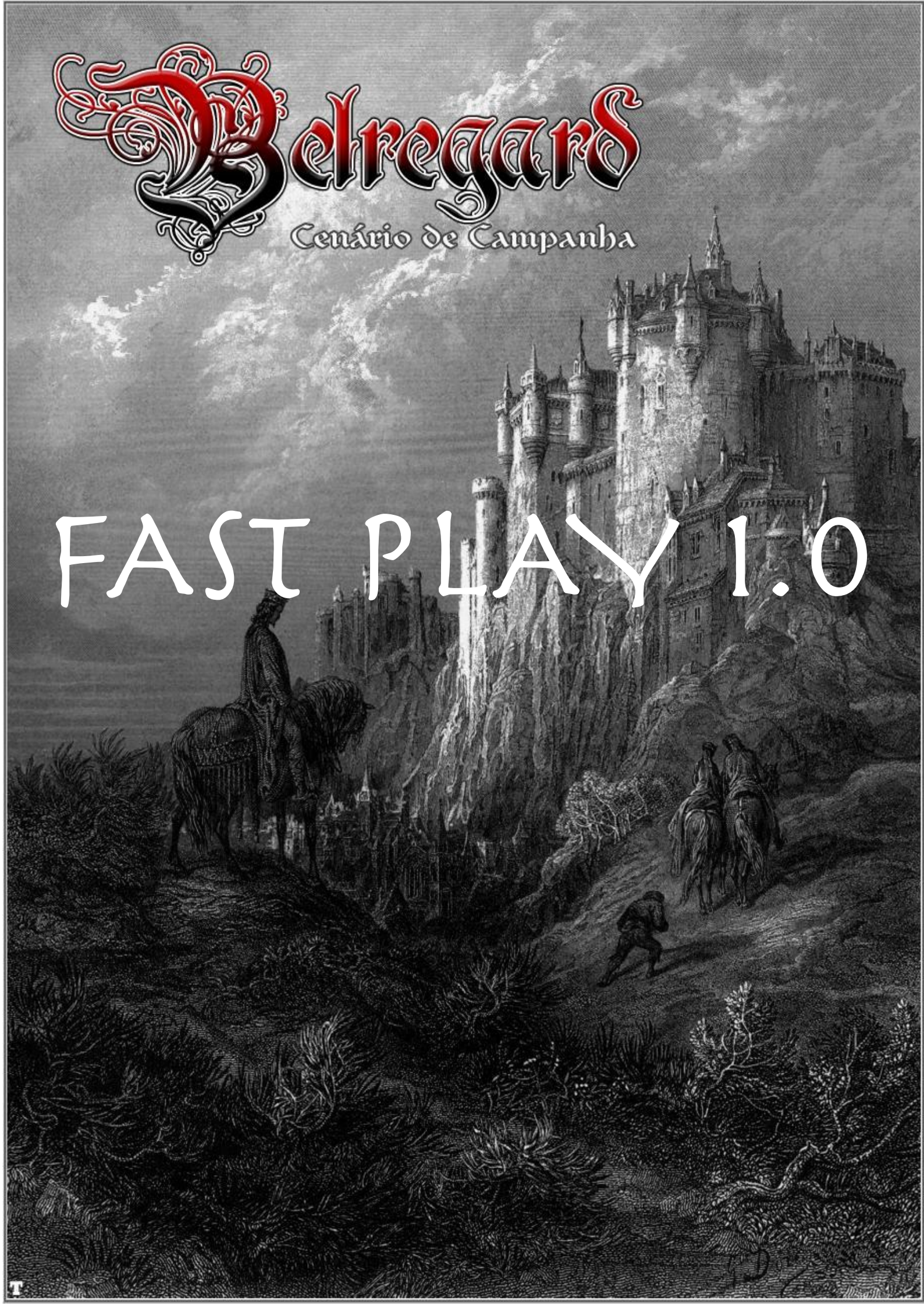


# Belregards

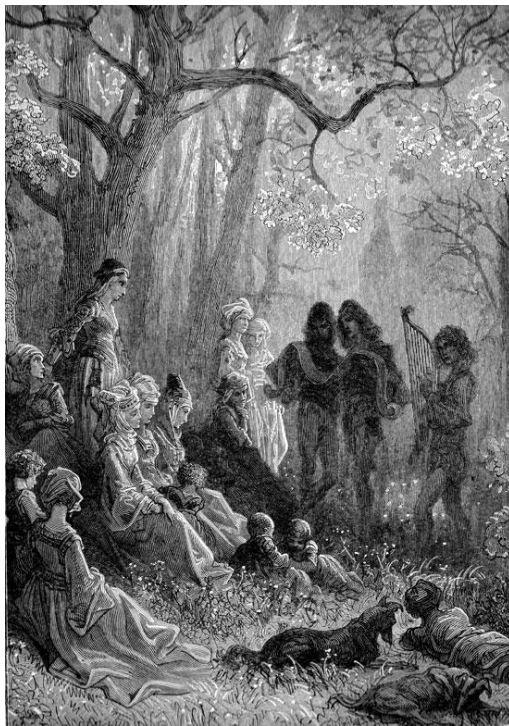
Cenário de Campanha

FAST PLAY 1.0



# Belregard

## Cenário de Campanha



*Benito executa a Canção do Fora-da-Lei, idealizando uma Belregard.*

*Gravura de Iago, 846 DA*

*“Come on you outlaws, come on with me,  
To the greenwoods of Belregard, when men can live free  
Trees, wild animals and the cool of the shade  
Far from the court, when the laws are made”*

The Outlaw's Song, escrita entre abril de 1305 e fevereiro de 1307.

**Um jogo de Narrativa de Horror, Medievalismo e Fé**

# Créditos

## Editor Chefe

J. Neves IV

## Editores

Rafaelkain e Pablo Parzanini

## Criação de Identidade Visual

Rafaelkain, Carioca e Alan “Valhalla”

## Dedicatória

*Esse livro é dedicado a todos que enfrentaram as chamas da ignorância e as trevas do desconhecido, para depois de 10 séculos nos proporcionar um mundo muito melhor do que aqueles em que viveram.*

## Advertência Necessária

*Isso é apenas um jogo.*

*Não existem monstros.*

*Continue acreditando na mentira.*

*Afasto-se caso não entenda o recado.*

**Qualquer relação ou similaridade com qualquer evento, local ou pessoa, esteja ela viva ou morta, é apenas um acaso da coincidência.**

**Uma realização da união entre**



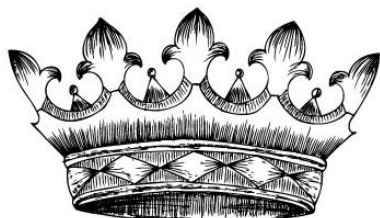
*O material aqui contido pode ser copiado, reproduzido e divulgado. Alterações e uso comercial é permitido apenas aos criadores do mesmo. Todos os Direitos Reservados pela Creative Commons.*

## Início dos Tempos



s sábios arcebispos de Belregard contam sobre um tempo muito anterior à formação do reinado de Vlákin II. Um tempo onde os homens viviam acudados em pequenos ajuntamentos rústicos, mal podendo sobreviver ao frio do inverno. Uma era onde nossas florestas, nossas montanhas e nossos lagos estavam tomados por aberrações nefastas, seres inumados dotados de dons profanos, capazes de enfeitiçar e despedaçar até o mais valoroso mortal. Conhecemos, hoje, este tempo como a **Era da Vergonha**.

Não a tome como uma vergonha nossa, a vergonha que dominou este período negro foi a de Deus. Naquele tempo uma verdadeira corja de criaturas era tida como divina, amálgamas humanóides com traços animais e encarnando idéias que nada podem condizer com o claro e puro esclarecimento do **Único**. Acudados em seus bandos semi-primitivos, os homens deste período negro não nutriam qualquer afeição por aqueles que se intitulavam senhores das rochas e das florestas.



A Coroa – Símbolo eterno do Único

Como o tempo não era contado da mesma forma que fazemos hoje, é difícil apontar com precisão quando os homens passaram a direcionar suas súplicas para aquele que poderia lhes salvar. Como bem sabemos, nossa vida é um presente dado pelo Único, aquele cujo poder e compaixão

são tão grandes que foram capazes de dar-Lhe companhia. No primeiro momento de sua solidão, o Uno deu forma, pensamento e vida àquela corja de seres divinos. Envergonhado com o rumo que as coisas tomaram, vendo que Seus filhos não davam o devido respeito a nós, homens e Seus eleitos, decidiu agir.

A partir do momento em que o Único favoreceu Seus escolhidos, passamos a contar o tempo e ainda hoje nosso calendário baseia-se neste fato. O que precede esta data chamamos de **Antes da Ascensão**, e o que sucede a mesma, é chamado **Depois da Ascensão**. Chamamos desta maneira pela importância que nossa raça passou a ganhar daquele momento em diante. Se a Era da Vergonha durou tempos incontáveis, onde não-humanos gozaram de toda a liberdade, a **Era das Revelações** teve seu início e perdurou por quase um milênio.

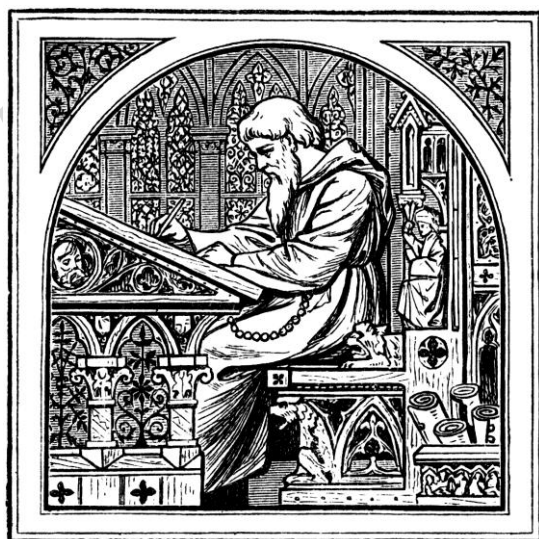
Não foram, porém, revelações para nós, povos humanos. Como disse o Sacerdote Borislav, no ano de 450 DA diante da mata onde estava encurralado o que restou do povo que se dizia dono das florestas, *“Venham irmãos! Ergam as armas e clamem pelas aves do Criador! Que o sol torne-se negro pelo vulto de asas sombrias, nós traremos a eles a revelação! Dizem-se senhores da floresta? Que assim seja! Que seu sangue nutra a terra e que sua carne adube as árvores!”*, nós traríamos a eles a revelação de que sempre fomos os eleitos e escolhidos do Único.

A limpeza do mundo demorou muito tempo. As florestas estavam infestadas por seres pequenos, esqueléticos e velozes. Usavam de covardia para nos emboscar e matar um a um. O fogo foi nosso aliado mais importante na luta contra estas criaturas. O custo, porém, foi alto e boa parte das grandes florestas do centro de Belregard desapareceu. Nas montanhas também tivemos problemas, graças à impressionante resistência de aberrações peludas e atarracadas, com a altura de meio homem. No fim, apenas os mais preparados puderam sobreviver.

Não pense, criança, que o mundo está livre de males horrendos. Mesmo o Único tendo nos

favorecido, aquela corja de deuses-animais continuou viva e consciente. Incapaz de matar seus próprios filhos, coube a nós dar cabo das primeiras crias do Único. Nem todos foram mortos e é por isso que ainda podemos encontrar aberrações nos ermos.

Com sua missão cumprida, a de dar o poder a quem merecia, o Único encarnou em um corpo mortal para direcionar a todos nós, dando início a **Era do Sangue**. Seu último ato, antes de voltar à **Abóbada Celeste**, que é o seu lar, foi um auto-sacrifício de sangue para perdoar todos os crimes e pecados que invariavelmente cometemos para limpar o mundo.



*Haskel - O prelado de Virka*

Nossa natureza bélica e conquistadora é tão grande quanto aquela que traz a compaixão e o perdão, por isso as guerras não demoraram a acontecer. Sem o direcionamento do Único, mortais gananciosos almejavam uma acumulação de poder assustadora. Por muito tempo, irmão derramou sangue de irmão, e pai matou filho. Somente em 988, com a fundação do **Tribunal do Supremo Ofício**, é que as coisas pareceram voltar a se acalmar.

O Ofício diferencia-se um pouco da fé que tínhamos nos idos da Era das Revelações. Naquele tempo o Único ainda fazia-se presente em nossas vidas de maneira muito direta e assim não precisávamos da intervenção de outros mortais. Aqueles que escolhiam o sacerdócio

eram homens em busca de penitência. Isso mudou na Era do Sangue, já que a ida do Único para a Abóbada deixou o contato dele e dos homens bem mais distante. Assim eram necessários intermediários entre os mortais e o Criador. Após o surgimento do Supremo Ofício, aqueles interessados em seguir o caminho sagrado deveriam dedicar suas vidas a isso. Continua sendo assim até os dias de hoje.

Mesmo com o Tribunal tentando unir todas as terras e a vontade dos homens, um longo período se passou até que tivéssemos Belregard dividida como hoje. Para marcar o fim dos conflitos diretos entre grande parte das lideranças, a Era dos Homens teve seu início, disposta a deixar para trás todo o sangue que foi derramado e que quase tornou o esforço do Único, em nos colocar em nosso lugar de direito, uma inutilidade.

Porém, nem tudo são flores nesta terra, e o conflito sempre bate à nossa porta. Por mais que não gostemos de admitir, existiram aqueles entre nós que se apiedaram das coisas não-humanas mortas na Era das Revelações e ainda hoje estes hereges e blasfemadores cortejam forças indignas, invejosas de nossa condição. A despeito dos esforços do Tribunal, dedicado à caça destes pecadores, eles ainda espalham-se como pulgas no dorso de um vira-lata.

*Das anotações de Haskel, prelado da capela de Virka, no ano de 1001 DA.*



*O Saber do Cabeça-de-Cão. Gravura de Vitus, 450 DA*

# Reinos



maior parte dos reinos de Belregard foi fundada durante a Era do Sangue e veremos a seguir algumas informações básicas sobre os mesmos:

**Baronato de Rastov** – Formado por uma união de barões e sofrendo sérios problemas internos, o baronato já foi um grande bastião militar e hoje conta mais com o esforço de estrangeiros dentro de seu território, o que desagradou a elite militar, formada pelos Cavaleiros Alvos. Tem tentado anexar as terras do sul, melhores para o plantio.

**Belghor** – O antigo berço da humanidade hoje é uma terra negra e violada. A Sombra que se ergueu sobre Belghor tratou de colocar de volta no poder a primeira dinastia a governar a humanidade, os Bövvar. Guiados por um desejo de obliteração, os monarcas de Belghor compactuam com Selvagens e distorcem os ideais do Único.

**Birman** – Fez parte de um reino maior no passado, mas graças a desentendimentos entre a monarquia e o clero, houve uma separação. Hoje são grandes representantes do Tribunal do Supremo Ofício e os maiores aliados de Virka na manutenção do poder em Belregard.

**Braden** – Parte sul do reino que já foi unido a Birman, Braden é o maior opositor ao mal de Belghor. Liderados pela linhagem que descende de um dos Puros, Leoric, Braden conta com o maior poderio militar do continente e seus cavaleiros, os Leões Rubros, estão entre os mais eficazes, disciplinados e mortais de toda Belregard.

**Dalanor** – O berço da poesia e do amor cortes, Dalanor só se mantém de pé pelo casamento do

regente com uma condessa de Igslav. Apesar dos igslavos não apoiarem tal atitude, os homens de Viha colocaram-se ao lado de Dalanor e isso freou qualquer tentativa de ataque as muralhas do reino.

**Igslav** – Reino irmão de Viha, mas que não nutre qualquer afeto pelo mesmo. Influenciados desde cedo pelo Baronato, sendo assimilados dentro da tradição cavaleiresca, os igslavos estão dispostos a ajudar os barões a tomarem aquele território. A única coisa que os impede de desferir um golpe mortal em Dalanor é o fato da condessa de Vologa estar prometida àquele monarca. Além disso, a tradição dos menestréis também vindos de Dalanor agrada à corte de Igslav.

**Varning** – Território formado sob influência de Lazlo, um dos puros, concentrando a maior parte dos homens livres que se dedicam ao comércio. Suas atividades marítimas têm trazido grandes benefícios para a coroa e aos poucos tem influenciado o restante de Belregard com seu modo de vida, apesar da libertinagem ainda assustar a maior parte dos homens.

**Viha** – Lar de um povo rústico e bárbaro, Viha foi usada no passado como fonte de mão de obra e soldados para Rastov. Quando partiram os grilhões da exploração, os homens de Viha, já treinados à maneira do “mundo civilizado”, revidaram com uma brutal retaliação.

**Virka** – O “centro do mundo”, Virka foi a primeira grande cidade humana, responsável pelo ataque contra os Belinaren. Devido a um decreto real, hoje a cidade não passa de um estado dentro de outros estados. Isolada nos muros de seu castelo, a família Vlakin exerce pouco poder na politicagem de Belregard. As grandes decisões ainda são tomadas na corte de Virka, mas seu papel como centro do poder dos homens no mundo esta sendo abandonado aos poucos.

**Parlouma** – Um antigo ducado reservado à diversão do monarca de Virka, Parlouma viu-se dominada quando Vlakin I dividiu as terras entre os nobres. Continua sendo o melhor local para se

comprar vinho ou praticar equitação e caça, mas sua proximidade com Belghor preocupa a todos.

## Sociedade

queles que Trabalham  
“Operantibus” – Seja ele de Virka  
ou de Rastov, o homem simples de  
Belregad leva uma vida semelhante  
em todos os cantos do continente.  
Fadado a fazer parte da parcela  
mais baixa da população, seu papel  
dentro da sociedade é o de  
alimentar e calçar o caminho para a



nobreza. Sem qualquer instrução ou conhecimento teórico, os camponeses dedicam-se a tarefas práticas de produção no dia a dia. A criação de animais e o cultivo de terras estão entre as principais atividades destes homens simples e humildes.



Gravura de Haskel, 998 DA

queles que Lutam “Militantium”  
– A nobreza está logo acima dos  
camponeses e também se divide em  
certos estratos com particularidades  
próprias. Os pequenos proprietários  
de terras muitas vezes não carregam  
qualquer título de nobreza  
relevante e têm, aos poucos,  
juntado laços com os homens livres



comerciantes, dando origem a pequenos centros, os burgos. Lá, promove-se a união de outros homens, livres ou não, para o comércio interno. Ferreiros, carpinteiros e toda a sorte de ofícios juntam-se em praças largas para gritar alto o preço de seus produtos e serviços.



Gravura de Haskel, 998 DA

Os condes figuram como primeiro título nobre de real valor. Suas propriedades não são vastas, mas podem gozar de uma relativa participação dentro da corte de seus respectivos reinos. Enquanto em viagem, os condes podem nomear um substituto para coordenar seus domínios e estes viscondes têm poderes limitados nestas ocasiões, apesar de sempre serem da confiança do conde. Em seguida vem os barões, que não diferem muito em poder, mas sua influência militar é maior. Normalmente estes títulos são dados aqueles que demonstraram coragem no campo de batalha.

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

sagrarem-se cavaleiros e certos filhos de duques já são educados desde jovens para tornarem-se escudeiros.

queles que Rezam “Orante” – Junto dos nobres, e também subordinados ao rei, está o clero. Dividido em determinadas ordens, que interpretam de maneira particular as idéias deixadas pelos Puros que acompanharam o Único em suas andanças pelo mundo, os sacerdotes influenciam toda a sociedade.



As três principais visões de mundo religioso são lições passadas pelos homens que caminharam ao lado do Criador. Alec pregava o total desapego aos bens materiais e até aos sentimentos mundanos. Este andarilho foi o responsável pela criação do Tribunal do Supremo Ofício, dando cabo de executar aqueles que contrariam a vontade do Único. Segundo sua visão, os homens são culpados pela morte de Deus e hoje devem viver em penitência, pagando por este crime vergonhoso. É somente no total desapego que se pode novamente entrar em contato com o Pai de Todos.



*Gravura de Haskel, 998 DA*

Leoric, encarnação do soldado divino, não chora pelo sacrifício do Único, mas o aponta como a última direção que o Criador deu aos homens e que agora eles devem honrá-lo seguindo o

mesmo caminho. Por isso os conflitos estouraram em Braden, região tomada por Leoric no passado, em seu confronto constante com as forças negras de Belghor. Por fim, o pragmático Lazlo crê na total inocência da humanidade. Se Deus sacrificou-se para perdoar seus pecados, ele não deve mais nada e é em nome de um progresso e evolução que os próprios sacerdotes influenciaram a criação do reino mais cosmopolita de Belregard, Varning.

Dentro destas ordens a divisão é basicamente a mesma. Quando alguém deseja tornar-se sacerdote, o ideal é que inicie esse caminho desde cedo. Os pajens, trazidos pelos seus pais até as igrejas, oferecem também uma espécie de dote, geralmente em dinheiro, para custear seus estudos. Esta quantidade varia muito de valor e geralmente cara demais para que famílias de camponeses coloquem seus filhos no clero. A nobreza mantém o costume de mandar o segundo filho para estudar junto à igreja. Enquanto o primogênito irá suceder os negócios e posses dos pais, o segundo filho está fadado ao aprendizado monástico.

Tornando-se prelados, depois de alguns anos de estudo, jovens são mandados para igrejas e capelas em áreas afastadas dos grandes centros e da corte. É nestes locais que os aspirantes a sacerdotes aprendem sobre os verdadeiros mistérios de Belregard. Lidando com a superstição de camponeses e tendo que lhes orientar em suas transgressões, muitos candidatos desistem da vida sacerdotal.

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



# Os Mistérios



odos já ouviram falar sobre a Era da Vergonha e das Revelações. Apesar do homem de hoje sentir-se relativamente confortável em caminhar pelo mundo e chamá-lo de seu, as coisas não são exatamente assim. As únicas duas raças de Selvagens realmente destruídas com a guerra foram os **Dwethären** e os **Belinaren**, existe ainda toda uma sorte de seres assombrosos perambulando pelo mundo.

De simples animais, que habitam as florestas e bosques, a verdadeiras aberrações humanóides, os ermos de Belregard devem ser temidos. O maior esforço dos homens, neste momento de necessidade, é o de não deixar que estas forças sombrias influenciem os seus. O número de mortais que flerta com a Sombra tem crescido a cada nova geração. Cultos profanos, endeusando animais, espalham-se pelas grandes cidades e a opulência e a luxúria são os caminhos mais fáceis para se enredar por esta trilha perigosa.

Em Belregard, o perigo está logo abaixo da superfície ordinária. Basta que se vasculhe para que o cheiro de podridão aflore. Para os que vivem na ignorância, basta trancarem-se em suas casas no anoitecer e respeitar os dias silenciosos. Mas nem todos têm esta sorte. Aqueles levados pela espiral de loucura, seja na guerra ou na trama da corte, vêem-se vítimas de seus próprios desejos e ansiedades e percebem tarde demais onde se esconde o verdadeiro inimigo.

## A Mentira

*Significado:* Ação ou efeito de mentir. Ludíbrio; falsidade; ilusão.

Como uma praga, uma mácula, uma doença, a mentira espalhou-se pelo mundo tomando conta de cada centelha de vida e subjogou a tudo e a todos.

A mentira é como uma medida que confrontará a Bravura constantemente, tentando a cada momento obrigá-lo e jogá-lo a uma verdade consensual, que somente o seu personagem têm coragem de enfrentar.

Imagine a mentira como uma besta faminta que têm sobre sua posse toda a reserva de carne possível, rapidamente, alguns poucos bravos resolvem minar suas reservas. Ela irá usar tudo que puder para evitar isso.

A força da mentira não pode ser medida de maneira humana, entretanto seu poder é supremo, muito mais forte do que qualquer outra fonte de poder. Seus servos são agradecidos e seus sonhos são realizados, em contrapartida, aqueles que lutam contra essa farsa, sofrem, penam, morrem e são levados ao júri, sem a mínima chance de defesa.

## A Bravura

*Significado:* Coragem, valentia, intrepidez: dar prova de bravura.

Somente aqueles poucos capazes, conseguiram romper as amarras diabólicas da calúnia, difamação e mentira para rumar em um caminho de descoberta pessoal e aproximação d'O Único.

A Bravura lhe abrirá os olhos, confrontará antigas verdades, romperá laços, o empurrará em direção ao abismo do desconhecido e ao caos da ignorância.

Uma verdadeira faca de dois gumes, ou melhor, uma espada de dois fios: O caminho da vida e o caminho da morte.

# Personagens

## 1° Descrever as Três Marcas:

Essas marcas são traumas que forjaram o seu caráter e lhe permitiram demonstrar a Bravura, a coragem suficiente pra poder desmascarar a mentira do mundo e fazer a vontade d'O Único.

**Corpo** é geralmente relacionada a um martírio físico, como o Criador sofreu em sua caminhada até a negra terra de Belghor.

**Mente** é relacionada à um trauma mental que geraria uma introspecção e meditação, levando assim à plenitude da idéia.

**Porte** é relacionada à um trauma social, uma exposição ou vexame. O que geraria superação e necessidade da redescoberta do verdadeiro caráter, ou, o Caminho do Guerreiro.

## 2° Escolher um Humor:

Sua personalidade seguirá um dos 4 conceitos básicos da Teoria Humoral.

**Idealista ou Colérico** - Você pretende se realizar através das pessoas. As pessoas deste humor são focadas em resultados. Geralmente têm uma predisposição a liderar um grupo para o objetivo.

**Guardião ou Melancólico** - Você está sempre disposto a enfrentar o fluxo das coisas. As pessoas deste humor costumam estar sempre preparadas e cientes de seus papéis.

**Artesão ou Sanguíneo** - Você consegue persuadir e envolver outras pessoas. As pessoas deste humor são capazes de motivar terceiros para que estes entrem em ação.

**Racional ou Fleumático** - Você dedica-se para obter o melhor resultado possível.

## 3° Distribua seus pontos de Habilidades

O personagem terá 8+d3 pontos para distribuir em suas Habilidades:

**Corpo** - Abrange o físico do Personagem (Constituição, Vigor, Força, Robustez, Destreza)

**Mente** - Abrange a mente do Personagem (Inteligência e Raciocínio)

**Porte** - Abrange o social e cognitivo do personagem (Carisma e Sabedoria)

## 4° Escolha uma Etnia

Uma etnia resume as características padronizadas de uma determinada região e cultura. Uma etnia lhe garantirá +1 em uma determinada Habilidade e lhe fornecerá 3 Características familiares desta etnia, sendo que você deverá escolher uma dentre elas.

*Etnias presentes em Belregard:*

**Belghos** - Os Escolhidos do Criador representam a maior etnia de Belregard. Eles estão em todos os cantos mostrando que a centelha divina, deixada pelo Pai, os torna capazes de realizações incríveis.

*Habilidade Bônus:* Corpo +1 ou Porte +1.

*Características:* "Não nos chamam de Escolhidos do Único em vão", é melhor acatar ao que digo", Orgulhoso ou Dedicado.

**Dalanos** - Donos de uma riquíssima tradição artística, os dalanos cantam e encantam olhos e ouvidos mortais. Seja com sua canção de corte ou o cortejo de belas moças e rapazes, este povo orgulha-se de seu legado cultural.

*Habilidade Bônus:* Alma +1 ou Porte +1.

*Características:* "Posso ver nos teus olhos que não quer resistir à mim", Poeta ou Mentiroso Nato.

**Igslavos** - Habitantes da planície de Igslav, estes homens rudes representam uma força de respeito. Os primeiros bárbaros a serem convertidos à fé no Único, os igslavos levam seus deveres a sério e honram qualquer acordo tratado.

*Habilidade Bônus:* Corpo+1 ou Alma +1.

*Características:* "A Palavra deve ser preservada, ao custo do meu sangue se preciso for", Honesto ou Orgulhoso.

**Parlos** - Os antigos senhores dos cavalos do sul de Virka abraçaram com alegria a palavra do Único. Converteram-se,

hoje, nos maiores mercados de Belregard, presentes nos quatro cantos do mundo conhecido, assim como os belghos. De espírito sereno e contemplativo, os parlos gostam dos prazeres simples da vida.

*Habilidade Bônus:* Porte +1 ou Alma +1.

*Características:* “Eu conheço todas as estradas”, Contemplativo ou Negociante.

**Vihs** - Também oriundos do norte, os vihs são tudo aquilo que os igslavos deixaram para trás. Orgulhos de sua ancestralidade bárbara mantêm seus costumes pagãos à vista de todos, sem temer qualquer represália de sacerdotes ortodoxos.

*Habilidade Bônus:* Porte +1 ou Corpo +1.

*Características:* “Somos como as montanhas e aqui permaneceremos”, Selvagem ou Tradicionalista.

### 5° Escolha de Características

As características são o refinamento do personagem. Para cada característica relevante e vantajosa para o teste você ganha 1d e para cada característica relevante e desvantajosa para o teste perde 1d. Você deve descrever 6 Características. A criação das características é totalmente livre, você pode escrever qualquer coisa que quiser e que seja relevante para caracterizá-lo beneficentemente ou prejudicialmente.

### 6° Descreva suas Provações

O Jogador Deve descrever Três Tentações, nada além de “fraquezas” que sua carne e alma lhe impõem.

Estas provações deverão seguir a mesma idéia das Características, sendo livres e abertas, porém com base nos sete pecados capitais.

É preciso entender que não são três Pecados, mas sim três “fraquezas” dentro dos pecados. Por exemplo, “Odiar pobres no poder” está dentro de Avareza, isso não impede outra fraqueza avarenta. Siga o bom senso.

Os Pecados são: Luxúria, Gula, Ganância, Preguiça, Ira, Inveja e Orgulho

### 7° Tome nota o seu valor de Bravura

Cada jogador teria uma medida de Bravura, e esse valor irá progredir. A Bravura permite que um jogador veja além da mentira imposta pelos homens. A progressão da Bravura ocorre de forma lenta e só pode ser aumentada quando o

narrador julgar que o personagem passou por um momento verdadeiramente relevante em sua luta, física e espiritual, contra a Mentira do mundo.

*Todo personagem inicia sua jornada com Bravura 1*

Nota: Durante as 3 Marcas, o personagem terá Bravura 3, como uma visão superior da Mentira, depois sua Bravura volta para 1 e inicia a jornada.

**Caprichos da Bravura:** Ao atingir um determinado valor de Bravura, o personagem vê-se impulsionado a tomar certas atitudes. Ela lhe impelirá a ficar perto de pessoas com a mesma verdade (Bravura 3+). Você terá que largar tudo para viver entre aqueles que pregam a verdade (Bravura 5+). Você não aceitará mais a mentira em hipótese alguma (Bravura 7+)

**Vantagens da Bravura:** Dizem que apenas aqueles iluminados o suficiente, os despertados, conseguirão compreender as palavras do Único quando Ele recitar suas parábolas. Fora esta questão, um alto valor de Fé favorece o personagem com determinadas Bênçãos. Estas Bênçãos permitirão feitos relevantes por parte dos personagens, aqui listaremos alguns exemplos simples de Bênçãos, mas os grupos são encorajados a criarem suas próprias vertentes. Vale lembrar que a Bênção significa um acréscimo em determinada atividade.

*Emanações dos Dons do Espírito (O personagem escolhe uma Bênção ao atingir Bravura 3+):*

- Profecia – O personagem recebe visões e tem a sensação de ouvir sussurros ao pé do ouvido quando fala sobre seus sonhos, descrevendo profecias verdadeiras e ilusórias.

- Serviço – O personagem sente o chamado para a pregação, dedicando-se a espalhar a Verdade para o mundo.

- Ensino – De forma semelhante ao que acontece com a bênção do Serviço, aqueles dedicados ao Ensino estão destinados a espalhar a palavras, mas sem o peso da Verdade tão evidente.

- Liderança- Aqueles com o a bênção da Liderança são capazes de atrair a atenção de todos quando expõe seus planos e também costumam ter uma visão mais clara para traçar caminhos seguros.

*Mais dons em construção*

*Emanação dos Dons Superiores (O personagem escolher uma nova Bênção ao atingir Bravura 5+).*

Neste ponto, a Verdade já está muito clara para o personagem e desta maneira ele se sente impulsionado a

tomar alguma atitude mais enérgica que não quer dizer, exatamente, um ataque direto contra tudo o que é falso.

*Ainda em construção*

**Superação das Provações:** Para cada 3 pontos de Bravura, o personagem poderá excluir um tipo de *Provação* descrita em sua ficha de personagem.

**Desvantagens da Bravura:** Caso ela chegue a zero, o personagem se tornará um "reflexo distorcido". Ele se lembra de tudo que viu e com isso torna-se uma ANTITESE, assim, alguém que tenha se tornado uma ANTISE tentará impedir os jogadores ou os usará para descobrir os planos da Guerra Oculta travada entre aqueles que sabem da Verdade e os que desejam manter a Mentira

**Briga Interna:** Ao tentar fazer o que é correto aos olhos do Divino, seu valor de Fé será utilizado como PENALIDADE em seus testes. Porém, para fazer o incorreto, o valor de Bravura servirá como Bônus em seus testes

## 7° Vassalagem

Belregard é um reino onde os poderosos mandam e os fracos obedecem. Quase todos, senão todos, os personagens devem jurar lealdade à alguém.

A cerimônia de vassalagem era uma cerimônia em que o vassalo (o que faz o juramento) prestava homenagem ao suserano (ou senhor).

No caso, o suserano é o doador de terras, e o vassalo é o que receber as terras do suserano, e a partir disto o feudo doado pertence a ambos.

O vassalo, ajoelhado, colocava as suas mãos entre as mãos do senhor ("*imissio in manus*") e jurava-lhe lealdade.

## Regras Básicas

Testes: Todos os testes serão resolvidos com as rolagens de d6's, sendo que a quantidade será composta de A+B+C.

A = Habilidade em Questão

B = Característica Relevante (seja positiva ou negativa para a situação)

C = Bônus diversos

A quantia de sucessos determinará o grau de dificuldade de um teste. Resultados 1, 2 e 3 são considerados falhas e não contam. Apenas resultados de 4, 5 e 6 são sucessos.

- ✂ 1 – Extremamente Fácil
- ✂ 2 - Fácil
- ✂ 3 – Desafiador
- ✂ 5 – Digno de Honra
- ✂ 7 – Paragon



## Duelo Físico

**Iniciativa:** Role **d6** e some o menor valor entre, *Mente* (seria um raciocínio rápido e percepção do combate iminente) e *Corpo* (o saque rápido, destreza em combate), ambos são modificados pela penalidade da arma. Age-se da maior para a menor iniciativa!

**Conflito:** O personagem que toma a ofensiva irá rolar uma quantidade de d6's iguais ao seu valor de *Corpo* + *Características* - *Penalidades da Armadura*.

Após declarar sua intenção e rolar os dados o oponente se defende, bloqueia, apara ou esquiva do ataque, **TODOS** os personagens tem direito a uma defesa por turno, esta é uma rolagem similar ao ataque de *Corpo* + *Bônus de Escudo* - *Penalidade de Armadura*.

O jogador pode defender-se quantas vezes necessário no mesmo turno, porém com uma penalidade de -1 para cada ataque após o primeiro.

**-Dano:** A mais básica das intenções ofensivas visa apenas ferir o alvo, retirando Vitalidade, a quantidade de Vitalidade perdida pelo alvo é igual à Quantidade de Sucessos excedentes + Letalidade da Arma – Bônus da Armadura. Se o alvo usar uma armadura leve ele reduz em 1 ponto o dano e se usar uma armadura pesada reduz em 2 ponto este dano.

### Movimento

O cenário que o Mestre descreve em geral tem uma ideia de proporção em relação aos personagens.

*\*Por exemplo, uma taverna é menor que uma arena de gladiadores que por sua vez é menor que uma masmorra, que é menor que uma cidade, ermos ou região.*

### Movimentando

*O Mestre decide qual é a distância ou dificuldade de acesso de onde se deseja chegar.*

*O Mestre decide de acordo com o item anterior se o movimento gasta uma reação, uma ação ou toda a rodada.*

O Mestre considera estando *próximo* qualquer oponente ou criatura que esteja ao alcance de um ataque corporal ou até cerca de 10 metros (pois seria fácil ajustar tal espaço e golpear com uma espada, que seja).

O Mestre considera estando *afastado* qualquer oponente ou criatura que só possa ser atingida por projéteis de alcance (como flechas, projéteis e virotes, que seja) ou ainda que possua uma posição vantajosa ou de



difícil acesso (como em cima de um telhado).

O Mestre considera estando fora de alcance qualquer oponente ou criatura que não possa ser atingido por armas de projéteis de alcance (como flechas, projéteis e virotes, que seja)

### Exemplos de Manobras

*Devido economia de espaço preferimos não detalhá-las, pois seguem a idéia da maioria dos jogos.*

## Duelo de Debate

O debate é uma parte importante dos salões de Belghor e por isso receberá tratamento especial. *Regras de Reputação em Construção*

**Tomar a Palavra:** Role **d6** e some ao menor valor entre, *Mente* (seria noção da informação a usar) e *Porte* (o dom da palavra em si).

*Especial: Estas regras de debate só devem ser utilizadas em situações dramaticamente importantes, na maioria das situações, compare as qualificações. Lembre-se também, os dados não devem superar a narrativa dos jogadores.*

**Ouvir:** Cada turno sem tomar a palavra apenas se defendendo, também concede **+1d** extra em seus argumentos por demonstrar paciência. *Até o valor máximo igual a 2xPorte*

**Debate:** O personagem que toma a palavra irá argumentar (similar à ofensiva de um combate tradicional), ele rola uma quantidade de **d6's** iguais ao seu valor de *Porte* + *Características* - *Penalidade de Argumento*. Note que tomar a palavra é a iniciativa e argumentar é intenção, podendo ser usado pra difamar, enganar, jurar, fazer aliança negar e similares!

Após declarar a intenção, interpretar e rolar os dados o alvo se protege das acusações e argumentos, **TODOS** os personagens tem direito a uma compostura por turno de debate, esta é uma rolagem similar ao argumento (e um paralelo a defesa do combate normal) de *Porte* + *Características* - *Penalidades Diversas*. \ Caso o jogador que tomou a palavra vença, alvo perde **1** ponto de *Reputação*.

### Exemplos de Argumentos

Argumentar, o jogador escolhe e diz ao mestre o tipo de argumento que irá usar, em seguida interpreta e faz toda a cena e rola os dados (de acordo com o argumento usado e a interpretação do jogador terá bônus e penalidades, sugeridas a seguir).

Lembre-se que isso é apenas um pequeno exemplo de possíveis duelos argumentativos.

**-Mentir;** O jogador descreve sua mentira para alguém, o alvo perde **-1d** de compostura por se fixar na ideia enganosa, o alvo recebe **+1d** no próximo argumento (palavras verdadeiras).

**-Difamar;** Falso testemunho perante membros da sociedade, de forma a minar a reputação do alvo, este perde **1** ponto de Reputação extra, caso falhe perde **-1d** na próxima compostura (por ser ferino).

**-Julgar;** Acusar alguém a todo custo seja com ou sem prova, você recebe **+1d** em argumento porem caso falhe perde **1** ponto de Reputação (julgamento de tolo)

### Estilos de Debate

Uma regra canônica seria burrice na melhor da hipóteses, por isso, apresentamos apenas uma idéia simples que demonstra os dois estilos mais conhecidos nos salões de Belregard.

**Estilo debate: Retórica** - Seu personagem tem uma extensa prática e treinamento em técnicas formais de falar em público e debate. Ele pode ser um político, filósofo, diplomata ou alguém que só tem prazer em discutir política na taberna local.

#### *Manobras de Retórica em Construção*

**Estilo debate: Razão** - Seu personagem tem uma extensa prática e treinamento no pensamento lógico formal. Ela pode ser um filósofo tático, militar ou erudito.

#### *Manobras de Razão em Construção*

## Itens & Equipamentos

Cada personagem começa o jogo com um número de bônus que ele pode gastar em armas, armaduras e outros equipamentos.

Da comum espada a exótica arma atroz, armas existem em uma ampla variedade de formas e tamanhos. Todas as armas causam dano fixo. Este será subtraído dos **NÍVEIS DE VITALIDADE** atual de qualquer criatura atingida.

A armadura de um personagem o protegerá durante o combate, mas também é capaz de atrapalhar seus movimentos.

#### *Determinando o Bônus Inicial*

- ✂ +5d de bônus
- ✂ +1d2 pontos de Bônus Extra.

Lembrando que estes bônus serão gastos em equipamentos realmente importantes, normalmente Armas, Armaduras e Escudos, Montaria, ou itens que lhe concedam bônus em tarefas gerais.

*Todo equipamento é categorizado como:*

*Inferior (-3d), Péssimo (-2d), Ruim (-1d),  
Mediano  
Bom (+1d), Ótimo (+2d) e Superior (+3d).*

Equipamentos medianos não impõem qualquer Bônus/Penalidade

Caso algum equipamento proporcione mais ou menor bônus do que este valor, eles serão considerados Amaldiçoados ou Maravilhosos.

Estes itens, além de fornecer um bônus excepcional, poderão emular efeitos anômalos totalmente definidos pela estória, jogadores e principalmente pelo Narrador.

Alguns testes só poderão ser executados com uma ferramenta, como por exemplo, forjar uma arma. Caso o equipamento utilizado seja péssimo, o executor terá uma penalidade de -3. Caso este equipamento, mesmo que péssimo não esteja disponível, simplesmente não será possível executar o teste. Estes equipamentos recebem a nomenclatura de equipamentos essenciais.

**Exemplo:** *Phineas, o Ladrão de Virka, precisa fugir rapidamente da Catedral do Deicídio utilizando uma corda em Péssima (-2d) condição (ficou dias e noites exposta aos efeitos do tempo), o mestre determina que ela encontra-se com a condição ruim, logo, Phineas que possui Corpo 3 e as Características "Perito em Escaladas" e "Mestre das Fugas" (o que totalizaria 5d), terá que fazer um teste com apenas 3d.*

**Equipamentos Positivos:** Todo Jogador tem direito a uma quantidade de +d's que poderão ser atribuídos em vários equipamentos, a quantidade média é de +6d:

**Exemplo:** *O jogador poderá escolher seis equipamento com bônus de +1d, ou três equipamento com bônus de +2d, ou quatro com bônus de +1d e um com bônus de +2d. Ou seja, qualquer combinação que some +6d de bônus.*

A formula padrão seria: 3 equipamentos *Bom* (+1d), 2 equipamentos *Ótimo* (+2d) e 1 equipamento *Superior* (+3d).

Estes equipamentos devem ser descritos previamente pelo Jogador. A qualificação de Bônus pode ser direta (bônus para uma única tarefa), como por exemplo, a Letalidade de uma arma, ou indireta (bônus para tarefas distintas), como um cordão de ouro abençoado pelo Vikário que lhe motivaria a permanecer firme.

Além disso, os equipamentos são categorizados como *pessoal* e *impessoal*. Equipamento *impessoal* é aquele que proporcionará o mesmo bônus pra qualquer usuário que o portar, como a espada do exemplo acima. Equipamentos *pessoais* são aqueles que garantem bônus apenas para o personagem, como o cordão do exemplo acima. Esse tipo de análise deve estar sobre o poder do narrador, afinal, uma pessoa que creia no poder da Benção do Vikário também poderia ser beneficiado pelo cordão, logo, a palavra final é do narrador.

Durante o fluxo da historia, o narrador por "melhorar" ou "piorar" um determinado item. A espada do exemplo acima pode danificar e com isso "descer" de categoria, ou "subir" caso seja melhorada. Usando o exemplo do cordão acima, a fé do personagem (usando apenas uma possibilidade possível), poderia aumentar ou diminuir e com isso, sua crença na benção do Vikário sofreria mudanças. Para citar outros exemplos possíveis, o item poderia aumentar caso o Vikário fosse promovido, ou poderia perder sua utilidade caso ele fosse descoberto como uma farsa.

Lembramos novamente que a quantidade de equipamento inicial é apenas uma medida de personificar o equipamento pessoal de cada jogador, mas não deve-se ter isso como uma medida canônica. A Palavra Final é do Mestre.

#### Adquirindo ou Desfazendo de equipamentos

Siga a idéia básica que um equipamento *Bom* (+1d), vale o dobro de um mesmo equipamento *Mediano* (+0d). Um equipamento *Ótimo*(+2d) vale duas vezes mais que um mesmo equipamento *Bom* (+1d) e quatro vezes mais que um equipamento *Mediano* (+0d).

Ou seja, um equipamento *Superior* (+3d) vale DOZE VEZES mais que um mesmo equipamento *Inferior* (-3d).

Equipamentos *Inferior* (-3d), *Péssimo* (-2d,) *Ruim* (-1d), *Mediano*, *Bom* (+1d,) estão à venda na maioria dos postos comerciais.

Equipamentos *Ótimo* (+2d e *Superior* (+3d) só serão encontrados em grandes centros comerciais ou na posse de artifices habilidosos.

Dessa maneira, iremos fornecer apenas uma lista de equipamentos medianos, e fazendo a devida conversão, teremos noção do valor deste equipamento.

**Equipamentos Penosos como Medianos:** Um equipamento que gere penalidade pode ser considerado como *mediano* à escolha do mestre.

**Equipamentos com Bônus Fixo:** Alguns equipamentos, como os Cavalos de Guerra de Belghor (Vide post Cavalos no Blog Aliança), possuem valores de Bônus Fixo. Estes cavalos, por exemplo, são os melhores de todo o reino, por

isso serão sempre *Ótimos*, e possivelmente os melhores da raça serão *Superiores*. Essa decisão ficará à cargo do Narrador.

**De Impessoal para Pessoal:** Alguns equipamentos que normalmente deveriam fornecer bônus à todos (*Impessoal*), poderá fornecer bônus apenas ao seu portador original (*Pessoal*), como um cavalo por exemplo. Essa decisão ficará à cargo do Narrador.

**Barganhando:** um teste disputado para negociação poderá valorizar ou desvalorizar em uma categoria o equipamento em questão.

**Opcional - Adaptação:** caso o mestre ache necessário, um novo portador de um objeto que conceda bônus, podem não conseguir utilizar todo o bônus inicialmente. Ou seja, ao deparar-se com uma espada *Superior* (+3d), um guerreiro poderia utilizá-la um período com *Bom*(+1d), depois, mais um período como *Ótimo* (+2d) até que ao fim ele consiga se beneficiar de todos os benefícios da arma, ou seja, chegando à sua qualidade *Superior* (+3d).

## Equipamentos Benéficos

Os jogadores podem desprender seus bônus em itens pessoais diversos que são verdadeiras riquezas para estes.

Normalmente, estes equipamentos são *Pessoais* e seu bônus máximo precisa de total aprovação do Mestre.

Segue alguns exemplos abaixo:

#### Pequeno Cavalo de Madeira

**Bônus:** 2

**Situação:** Concederá o bônus para lhe orientar em situações onde terá que ser sábio, assim como deve ser um bom rei.

**Especial:** Ele sempre tentará lembrar a forma como seu irmão mais velho agiria.

**Descrição:** "Ele foi confeccionado pelo meu irmão antes que ele morresse para salvar minha vida em um duelo que deveria ter sido lutado por mim. Ele era o mais sábio homem que conheci e preciso honrar o seu nome".

#### Lenço da Esposa Falecida

**Bônus:** 3

**Situação:** Concederá o bônus para mantê-lo firme no seu objetivo de vingá-la.

**Especial:** "Após o objetivo de vingança ser conquistado, o item poderá lhe conceder bônus para outros tipos de teste.

**Descrição:** "Quando minha esposa foi queimada viva pelos capangas do perverso Suserano Ygor Dustaiev, suas cinzas alcançaram os céus e os ventos me trouxeram esse lenço, onde está bordado os nossos nomes e fora utilizado como aliança em nosso casamento".

## Armas Corporais

**Tipo:** As armas sempre serão Impessoais até que o Narrador intervenha.

**Dano:** demonstra o tipo de dano causado pela arma.

- ✂ Corte (Espadas, Machados, Garras)
- ✂ Perfuração (Lanças, Flechas, Punhal)
- ✂ Impacto (Martelo, Soco, Chute)
- ✂ Concussão (Maça Estrela, Clava)

**Iniciativa:** Armas podem influenciar na sua rápida resposta em combate, por isso elas podem auxiliá-lo ou atrasá-lo em um combate.

**Bônus:** Valor mínimo que aquela arma poderá ter. Ex: Uma espada será sempre +2d, caso o personagem tenha apenas +1d de bônus restante após escolher outros equipamentos, ele não poderá ter uma espada.

**Bônus Máximo:** Algumas armas podem ser de melhor ou pior qualidade, pensando nisso, uma determinada arma poderá variar seu bônus. Exemplo: O jogador que tenha apenas +2d de bônus restante após escolher outros equipamentos, poderá escolher uma Lança padrão, ou seja +2d de Letalidade, porém o jogador que tenha +3d de bônus restante após escolher outros equipamentos também poderá escolher a lança porém em sua Evolução Máximo que é de +3d de Letalidade.

**Preço:** Custo padrão da arma em questão. Vide Adquirindo ou se Desfazendo de equipamentos

Lembre-se que as armas terão sempre o Bônus Máximo já determinado, porém o Bônus mínimo pode ser determinado pelo andamento da história. Exemplo: Uma espada encontrada em meio a floresta, sendo que ficou esquecida por anos, pode ter sua Qualificação como *Péssimo* (-2d), e somente após ser tratada ela ficará com seu valor de Qualificação padrão.

## Propriedades de Armas

**Adaptável** - Uma arma adaptável foi feita pra ser usada com uma mão, porém se usada com ambas às mãos, esta soma +1d no ataque.

**Defensiva** - Uma arma defensiva possui uma boa guarda de mão ou semelhante, enquanto usar esta arma você recebe +1d na defesa, desde que não use nada na outra mão.

**Penetrante** - Uma arma penetrante é extremamente, afiada ou pontiaguda de forma a fazer armaduras surtirem pouco efeito contra seus golpes, esta arma ignora o IP da armadura do alvo.

**Recarga** - Uma arma de recarga precisa ser preparada, para poder atacar novamente, colocando um novo projétil nesta, armas de recarga podem gastar uma AÇÃO, ou REAÇÃO. O tempo de recarga vem descrito à frente da propriedade Recarga, armas de Recarga usam munição para causar dano e ser recarregadas devidamente, sem munição não se pode usá-las.

### Adaga

**Bônus:** 1 **Iniciativa:** +1 **Dano:** Corte

**Bônus máximo:** 2

**Propriedades:** *Penetrante*

### Espada [pode ser sabres, bastarda...]

**Bônus:** 2 **Iniciativa:** -0 **Dano:** Perfuração

**Bônus máximo:** 3

**Propriedades:** *Defensiva*

### Hastes [pode ser alabardas, lanças...]

**Bônus:** 2 **Iniciativa:** -3 **Dano:** Perfuração

**Bônus máximo:** 3

**Propriedades:** *+1 de Dano quando montado.*

### Maças [pode ser martelos, manguais, clavas...]

**Bônus:** 3 **Iniciativa:** -2 **Dano:** Concussão

**Bônus máximo:** ---

**Propriedades:** ---

### Machados [pode ser picaretas, cutelos...]

**Bônus:** 2 **Iniciativa:** -1 **Dano:** Corte/Perfuração

**Bônus máximo:** 3

**Propriedades:** *Adaptável*

## Armas a Distancia

### Arco

**Bônus:** 1 **Iniciativa:** -1

**Bônus máximo:** 3

**Propriedades:** *Recarga Reação*

### Arremesso [pode ser adagas, funda, pedra...]

**Bônus:** 1 **Iniciativa:** -0

**Bônus máximo:** 2

**Propriedades:** *Recarga Livre*

### Besta

**Bônus:** 2 **Iniciativa:** -2

**Bônus máximo:** 3

**Propriedades:** *Recarga Ação, Penetrante.*

## Armaduras

### Armadura Leve

**Proteção:** 1 **Penalidade:** 0

### Armadura Pesada

**Proteção:** 2 **Penalidade:** -1d em Corpo



### Elmo

**Proteção: 1 Penalidade:** -1d em Mente

### Escudo

**Especial:** +1d na defesa, é tratado como arma improvisada para golpear.

## Equipamentos Diversos

Todos os equipamentos mundanos serão adquiridos de acordo com o conceito, classe social, casta, profissão e qualquer outra característica relevante. Definitivamente, o bom senso do narrador será responsável por moderar essas escolhas.

*Ainda em construção*

## Refeição, Hospedagem e Outros

Muitos viajantes se alojam em guildas, igrejas, casa de familiares ou entre os nobres. Porém, pagam por essa hospitalidade.

**Alojamento:** Alojamento numa estalagem pobre equivale a dormir no chão, próximo da lareira, usando apenas um cobertor, isso se o estalajadeiro gostar do personagem e este não estiver preocupado com pulgas. Acomodações padrão têm mais qualidade e são aquecidas, incluindo cobertor e travesseiro e a presença de companhias melhores. O alojamento de uma estalagem boa inclui um pequeno quarto particular com cama, um banheiro privativo e algumas outras amenidades.

**Refeições:** As refeições pobres são compostas de pão, tubérculos cozidos, cebolas e água. As refeições padrão incluem pão, cozido de carne ou galinha (sem muita carne/galinha) cenouras e vinho ou cerveja aguados. Uma refeição boa consiste de pão, guloseimas, carne, legumes e cerveja ou vinho.

**Estábulo:** Inclui o estábulo, a alimentação e os cuidados normais com o seu animal.

**Transporte:** Caso o personagem não possa ir para algum lugar – seja pelo excesso de peso ou pela distancia – ele precisará de outro meio de transporte, este pode ser um cavalo, barco, e carruagem e às vezes até mesmo um balão!

## Efeitos de Injúrias

As injúrias ocorrem quando se usa de uma manobra prejudicial a si mesmo, mas que evita o pior, por exemplo, se o jogador usa o próprio braço para evitar uma martelada, provavelmente seu braço irá quebrar, porém evita o pior que seria um golpe nas costelas!

Role 1d6 pra determinar a injúria que o personagem sofrerá, e consulte abaixo:



- 1 – Cansado – sofre -1 de penalidade no dano, até descansar.
- 2 – Equipamento Danificado – não pode usar o item danificado até este ser consertado.
- 3 – Náusea/Enjôo – solta tudo que estiver segurando, e perde a próxima ação e reação.
- 4 – Membro Quebrado – perde 1 ponto de Corpo por membro quebrado, e não pode carregar carga superior a leve.
- 5 – Ferido – perde 1 de Vitalidade por rodada, até ser curado.
- 6 – Órgão Interno Ferido – gasta o triplo do tempo pra curar Vitalidade e Injúrias.

## Recuperando

O descanso recupera os castigos que o personagem sofreu seja dano ou injúrias.

Qualquer personagem recupera o seu Corpo em Vitalidade pra cada dia de descanso completo ou recupera uma Injúria a cada dia de descanso completo.

Bem, acho muito esse valor. Acho que podemos adotar assim.

Todo personagem recupera o no mínimo **UM PONTO DE VITALIDADE POR DIA** e no máximo **TRÊS PONTOS DE VITALIDADE POR DIA**, sendo que pode ser modificado pelos fatores abaixo.

- ✂ +1 devido repouso total e tratamento médico
- ✂ +1 devido ambiente favorável, pessoas amigáveis ou conforto.

Para cada dois ponto de danos contusivos, o personagem sofrerá um ponto de dano letal.

## Narrativa Compartilhada

O jogador que obtém bons sucessos e boa

interpretação em suas ações tem o direito de narrar uma cena ou seqüência da aventura, claro que as vontades deste estão sujeitas a aprovação do mestre. Porém, o mestre ainda pode fazer uso das descrições de jogadores (principalmente da dos espertinhos), em prol de ação, drama, suspense na aventura e para vetar esse tipo de pretensão descritiva por parte dos jogadores.

### Exemplo de Situação

*Um grupo de sentinelas contratado a serviço do rei de Heldland foi enviado para caçar os foragidos de uma cadeia local, nos arredores do reino, está é uma tarefa difícil em se tratando que dois dos cinco fugitivos são caçadores experientes a região dos arredores de Heldland é uma área de floresta densa. O rei selecionou Fencer e Wyegraff seus guardas e cavaleiros de honra, e ainda Irwine um astuto caçador e Kimarav estudioso das artes místicas que acompanha a expedição para dar suporte.*

*Após alguns dias de viagem o grupo chega a floresta que os foragidos usam como refúgio, será uma tarefa árdua achá-los, estes possuem dois caçadores e estão na localidade a mais tempo. Logo Irwine começa a procurar por pegadas e pistas, como galhos partidos, direção da água e similares.*

### Testes de Notar

Irwine possui *Mente* 3, ele rola 3d6 para achar as pistas e consegue 3, 5 e 6 totalizando 2 sucessos. O mestre havia estipulado uma *DIF.* 1, então Irwine obteve um sucesso excedente, e pode descrever um detalhe, optando por *pressa* e apelo ele diz o seguinte:

*Após alguns momentos analisando os rastros propositalmente ocultados Irwine, nota uma flecha caída, e deduz que eles estão em um lugar próximo, ele olha ao redor e no que faz isso recebe uma flechada no ombro!*

*“That cold black cloud is coming down...feels like I'm knockin' on heaven's door”*

### Os Efeitos do Teste e o Mestre

Quando Irwine grita de dor, o grupo se assusta e se nota em meio a uma emboscada! Irwine se culpa por ter caído em algo tão banal como esta emboscada, e mesmo

com o braço ferido, ele saca sua cimitarra para combater o bandido que lhe flechou o braço e estava escondido atrás de uma árvore a uns 10 m...

Lucas o jogador de Irwine decidiu por agir apressadamente, seu teste foi bem feito e por isso o mestre aceitou (com o intuito a vetar a ação apressada de encontrar os bandidos, e ao mesmo tempo adicionar ação a trama). O teste não fora bem sucedido o suficiente para que não houvesse conseqüências, e por isso Irwine recebeu uma flechada em seu braço, esta flechada a critério do mestre pode ser tratada como *DANO* normal de uma flecha ou como uma *INJÚRIA*. A partir de agora uma cena de investigação e busca torna-se um combate, resolva-o normalmente.

### Opcional: Pontos de Trama

Os *PONTOS DE TRAMA* é um mecanismo para mestres e jogadores contrabalancearem as dificuldades do jogo, 1 *PONTO DE TRAMA* pode ser gasto para;

- ✂ Alterar um detalhe de uma cena.
- ✂ Criar um NPC que lhe conceda algum suporte.
- ✂ Descrever uma reação de um NPC.
- ✂ Modificar algum período de tempo.

E qualquer outra função que o mestre julgar necessária.



Devem entrar por último, lá na parte de “Jogando em Belregard”

Não pretendemos aqui descrever longos textos com aventuras prontas. Acreditamos que as coisas funcionam muito melhor quando o narrador tem a ideia plantada em sua mente e ele mesmo a desenvolve, já que conhece seu grupo e sabe a melhor maneira de lhe apresentar o ambiente. As sugestões de tramas aqui presentes estarão divididas em três partes, fazendo paralelo com um jogo de xadrez, reconhecidamente o jogo da nobreza.

## Nascimentos Auspiciosos:

**Preparação** - Uma grande celebração está sendo organizada numa aldeia próxima a Virka, para comemorar o nascimento de cinco crianças. Nos tempos difíceis em que vivem aqueles homens humildes, os nascimentos no mesmo dia são interpretados como sinal de boa sorte.

**Movimento** - Mera coincidência, ou existe algo por trás destes nascimentos? Virka pode mandar alguns sacerdotes para celebrar um batismo, mas estes mesmos homens talvez desejem algo maior. Teria essa bem aventurança repentina alguma ligação com os boatos de Selvagens?

**Cheque** - Seja como camponeses celebrantes ou homens enviados de Virka, os personagens tomarão alguma posição? Eles podem defender as crianças, caso os religiosos as tentem tomar para rituais de purificação, que costumam deixar sequelas profundas. Ou mesmo podem entregá-las aos religiosos. No caso de representarem a força de Virka, que artifício usaria para trazê-las? E como garantir que elas têm algo de errado?



## Seqüestro Diplomático:

**Preparação** – Um nobre menor, tentando escapar da cobrança que vem sofrendo de seu suserano, arquitetou o sequestro de uma das filhas deste superior. Com isso, ele planeja mantê-lo ocupado e abatido, ganhando o tempo que precisa para resolver seus próprios problemas.

**Movimento** – Quem e como sequestrou a menina? Onde ela foi mantida? Na casa de um servo do nobre? O que este servo pensa disso? Ele é completamente fiel ao seu senhor ou estaria disposto a entregar a menina caso seu pai lhe recompensasse bem?

**Cheque** – Onde seus personagens entram nesta história? Eles a sequestraram? Ela está sendo mantida cativa na casa de um deles? Ou estão do lado do pai da menina e pretendem recuperá-la? Esta batalha pode chegar a corte, quando o pai não desejar uma retaliação imediata, mas sim uma punição pelas mãos dos homens e a de Deus.



# Jogando em Belregard



Belregard não pretende ser um cenário de uma única faceta. A intenção aqui é proporcionar o mais variado tipo de ambientação para uma campanha. É preciso entender que o cenário carrega um perfil cru, brutal e maduro da idade média. Um local que inspira fascínio e terror. Com castelos imponentes e encantadoras damas desdentadas. O horror é um elemento importante na narrativa de Belregard, seja no simples combate singular num torneiro de cavaleiros, ou na busca por pistas de Selvagens habitantes dos ermos. O desconhecido é a maior arma do narrador aqui, podendo usá-lo para causar todo o tipo de pressão psicológica, e física, aos envolvidos em suas narrativas.

Não fiquemos presos a conceitos pré-determinados de guerreiros e sacerdotes, os personagens de Belregard são pessoas, simplesmente pessoas. Se você se sente minimizado ao ser rotulado como a sua profissão, pense da mesma forma para seu personagem. Use de conceitos e abordagens amplas, faça de seu personagem algo vivo.

A magia em Belregard é limitada, mas inata. O mundo foi ordenado pela essência do Criador e por isso transpira essa energia a todo o momento. Os homens que compactuam com entidades Selvagens podem aprender a manipulá-las para uso limitado, causando efeitos discretos e simples ao mundo a sua volta. Nunca deixe essa questão mágica sair do controle, ou irá tirar boa parte da aura de Belregard.

Belregard bebe de fontes distintas de informação

para criar seu clima de mistério e surpresa, tais como livros de *Bernard Cornwell* e *Brumas de Avalon*. Pense em conceitos no momento de criar personagens, idéias genéricas como um monge peregrino, um nobre falido, um barão endividado, deixaram o jogo muito mais verossímil.

Seja como um Cavaleiro Alvo de Igslav lutando na fronteira de Viha, ou um erudito “segundo filho” de uma família nobre, dedicado a entender os mistérios do mundo, não deixe de experimentar as possibilidades desta nova realidade. Armem-se com criatividade e maturidade para trazer o conceito às suas mesas. Seja qual for a interpretação da fé que decidam seguir, terminem um jogo com a sensação de que o único inimigo dos homens de Belregard são eles mesmos.



*Caça ao fantástico - Iluminura de Liden, 973 DA*

# Ficha do Personagem

# Belregard

Censário de Campanha

Nome: Catharine Northgram

Conceito: "Nada com a Vida"

Etnia: Dalanos

Patrono: Barão Isack (Tio)

Humor: Flamático

Divindade: O Único

## Características

Racial: "Passo ver em teus..."

Só faço o que quero

Passsiva

Amo os que me Amam

Não abandono uma Briga

Auto Didata

Não quero ficar só

**Benção**

## Provações

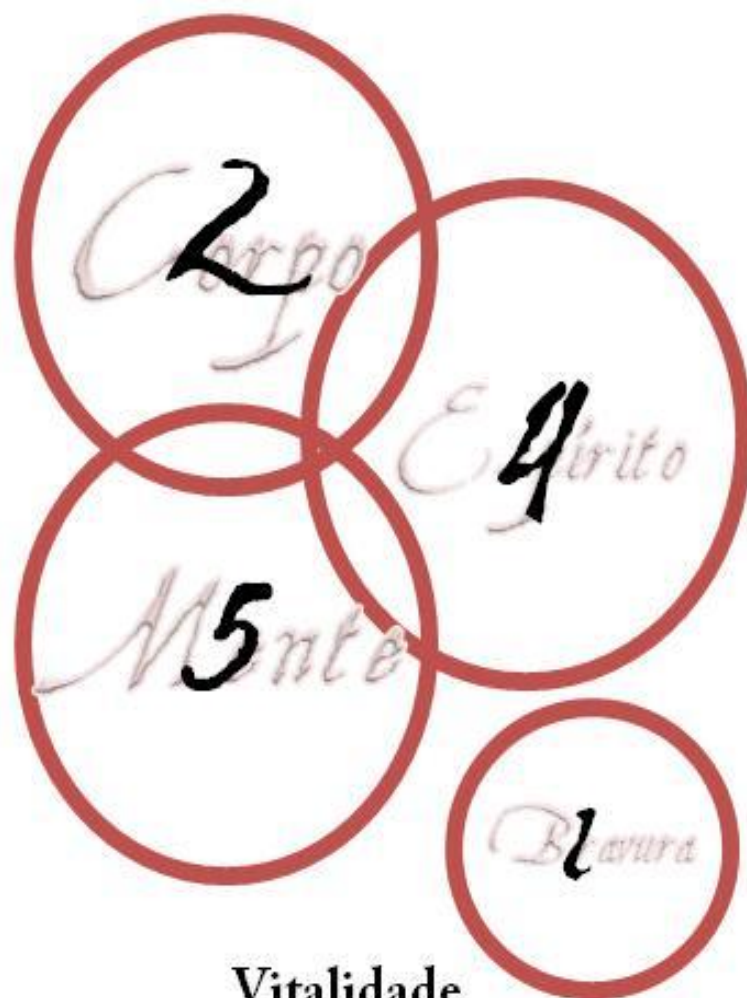
Odeio as Párias Sociais (Ira)

Preciso de Atenção (Luxúria)

Odeio a palavra "Obrigação" (Orgulho)

Espada Curta +2d

Broquel +1d



## Vitalidade



Equipamento Benéficos: Pulseira "Você Morrerá Só"

Bônus: 3

Situação: Concederá o bônus para lhe auxiliar em trazer aliados para perto de si

Especial: Só servirá caso a intenção seja verdadeira

Descrição: "Após ter largado o pretendido escolhido pelo meu pai no altar, ele me deu uma pulseira e rogou a praga que eu morreria sozinha, sem amigos ou um marido ao meu lado. Eu farei o possível para provar que ele está errado"

# Ficha do Personagem



Nome: \_\_\_\_\_ Conceito: \_\_\_\_\_

Etnia: \_\_\_\_\_ Patrono: \_\_\_\_\_

Humor: \_\_\_\_\_ Divindade: \_\_\_\_\_

## Características

Racial: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Benção

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Provações

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Arma: \_\_\_\_\_ Letalidade \_\_\_\_\_ Iniciativa: \_\_\_\_\_

Arma: \_\_\_\_\_ Letalidade \_\_\_\_\_ Iniciativa: \_\_\_\_\_

Arma: \_\_\_\_\_ Letalidade \_\_\_\_\_ Iniciativa: \_\_\_\_\_


Armadura: \_\_\_\_\_ IP: \_\_\_\_\_ Especial: \_\_\_\_\_



## Vitalidade

□□□□□□□□□□

Habilidades: 8+d3 Pontos (mínimo de 1 máxima de 6). Descreva 6 Características. Adicione Mod. Étnicas. Descreva 3 Provações.  
Vitalidade: 5 + Corpo. Pt. De Equipamento 5+d2.



**Deus está Morto,  
A Mentira é Real,  
A Bravura é Tola,  
A Ignorância é uma Dádiva.**

*Belregard é um jogo onde não existem heróis, onde a esperança é um item raro e a fé tem sido usada para manipular e cegar os fracos, e eles são a maioria.*

*Um jogo de descobertas, amores e decepções. Um jogo de RPG com foco em narrativa e divertimento em grupo.*

**“Esteja atento, pois a pior é mentira,  
é aquela que está carregada de meias  
verdades”**