



Grupo de Swordplay, L.A.R.P e Cultura Antiga  
Conselho Real do Grande Reino de Castelária

# Decreto Real



Versão Beta 4.7

## ÍNDICE DO DECRETO

|                                                  |    |
|--------------------------------------------------|----|
| PRÓLOGO                                          | 03 |
| APRESENTAÇÃO DAS CASAS                           | 06 |
| 1. DEFINIÇÕES GERAIS                             | 11 |
| 2. ORGANIZAÇÃO DO GRUPO                          | 12 |
| 3. TÍTULOS, HABILIDADES E VALORES DE EXPERIÊNCIA | 14 |
| 4. EVOLUÇÃO DO JOGADOR/HIERARQUIA                | 16 |
| 5. CASAS                                         | 17 |
| 6. PENALIDADES                                   | 19 |
| 7. COMBATES                                      | 20 |
| 8. TREINOS                                       | 22 |
| 9. MANUAL DE ITENS DE COMBATE                    | 23 |
| 10. FICHA DE REGISTRO                            | 26 |

**Grupo Fallen King – Swordplay LARP e Cultura Antiga**

**© 2014. Conselho dos Mestres**

**Conselho Real do Grande Reino de Castelária**

São João del-Rei - MG

Abril de 2018

Colaboração Versão: Rodrigo Pardini, Thiago Mosart, Pedro Henrique, Francesco Ciociola e Fernando Reis

Mídia oficial: <https://castelariafallenki.wixsite.com/fallenking>

Proibida a cópia parcial ou total do manual sem prévia autorização.

## PRÓLOGO

### TEMPOS REMOTOS

Haviam nove terras divididas entre um grupo de nobres, de estrutura muito próxima dos reinos vizinhos. Eram politicamente independentes, entretanto muito próximos em relação à sua cultura. Surge Patrício, das terras de Glows, que inicia um período de cinco anos de conquista expansiva rumo à oeste, levando conflitos de proporções nunca vistas antes. Ao serem invadidos, os reinos das terras vizinhas envolvem seus aliados contra Glows. O rei passa então a buscar novos aliados.

#### NEERIGORI

[Fragmento de um relato de Neerigori às terras de Krish, à oeste de Glows, que formam hoje Castelária. Tal documento é o relato mais antigo conhecido acerca da produção desses reinos]

“Loori ao norte, eficientes em sua forja  
Guilikon à oeste, experientes e sábios  
Vreveren e Kortok ao sul, exímios no entalhe  
Glows à leste, honestos em seu comércio  
Kligfaust à nordeste, amantes do arco e da natureza  
Krish, nobre povo de magníficos castelos, abundantes em tecido, conhecedores da estética”

#### A CONQUISTA

[Antigo cântico bardo acerca das vitórias de Patrício I, o Grande, datado como anterior à sua queda. Encontrado nos arquivos da Casa Nephilin]

“As nove terras foram dominadas  
Um monarca forte, poderoso, sólido  
As bandeiras tremulavam em cada horizonte  
O povo em paz  
Após cinco intermináveis anos de dor  
Após intermináveis dias obscuros”

Rodrigo Pardini Corrêa

## A GRANDE GUERRA, O GRANDE REINO

O muro da fortaleza era sólido, o aço era forte e o ouro reluzia e tilintava no bolso dos comerciantes. O Grande Reino de Castelária vivia um período de prosperidade e paz. O reino havia sido unificado por Patrício, o monarca havia feito uma grande campanha para unificar todos os pequenos reinos que estavam constantemente em guerra. Unificar todos os reinos significou pegar em armas contra muitos nobres que governavam vastas regiões, algumas, percebendo a importância de um grande reino unido, juntaram suas forças na campanha de Patrício, outros regaram com sangue o surgimento do Grande Reino. Durante três anos as batalhas se espalharam por quase toda porção ocidental do mundo. Quando a guerra acabou o primeiro Grande Reinado teve início e, depois da reconstrução quase completa, experimentou dezesseis anos de paz e prosperidade. Com a estabilidade da região o Grande Reino passou a receber um grande fluxo de homens de outras partes, vindos do leste e de várias ilhas ao redor do mundo. Os nobres que apoiaram Patrício governavam agora grandes áreas do reino e detinham grande influência na corte; seus opositores foram despojados de suas terras e exilados.

Então veio a praga. Tudo começou com um corpo achado no porto, em seguida mais três foram encontrados em um cortiço, a primeira semana terminou com oitenta mortes e na segunda semana a praga chegou à capital. No segundo mês de praga o povo se revoltou. Quase metade da população havia sido contaminada, sendo que um terço já havia morrido, a esperança de cura era pouca, para cada cem apenas sete se curavam. Nenhuma medida se mostrou eficaz para conter a doença: incendiar os corpos dos mortos, isolar os doentes, fechar os portos, sacrifício aos deuses. As pessoas amaldiçoavam o rei, nas ruas surgia um boato sobre sua culpa: a praga seria um castigo divino pela guerra sangrenta de unificação do Grande Reino. Não bastasse a praga, a fome também se espalhava por toda parte. No segundo dia da segunda semana do segundo mês da praga uma multidão furiosa e armada invade o castelo do rei, passando por cima de guardas e escancarando portas eles chegam à sala do trono. Patrício já estava morto. A multidão que até então urrava emudece repentinamente. Patrício estava sentado no trono com sua coroa na cabeça e com a garganta aberta por um punhal, não havia sinal de nenhum assassino, mas todos que viram a cena tomaram pra si a culpa de sua morte, dividido esse sentimento se transformara em um alívio e ao mesmo tempo em um pesar.

As mortes duraram ainda mais um mês. Quase dois terços da população estava morta. Os campos, onde antes havia plantações, estavam agora cheios de pilhas de corpos queimados, o cheiro de carne queimada e putrefação se espalhava por toda a parte. A praga veio, destruiu e, com a mesma velocidade que apareceu, foi embora. Desde a morte de Patrício, seu Conselho Real administrava a difícil situação do Reino, mas o povo estava insatisfeito. Patrício não deixara nenhum herdeiro, muitos boatos voltaram a circular pelas ruas, os rumores rondaram cada casa e novamente havia apreensão. O Conselho Real, tentando trazer novamente a tranquilidade ao Reino, decide criar a Guerra das Casas para escolher o novo Rei e novos representantes do Conselho Real. Foi criado o Decreto Real, que regula a participação das Casas nesse torneio. Agora, os últimos preparativos estão prontos, todo Reino de Castelária está se preparando para assistir a

disputa. O campo de batalha está pronto para receber os competidores, o arauto anuncia o início. “Que o torneio para decidir o futuro do Grande Reino tenha início! Que comece a Guerra das Casas!”

Paulo Soares

## **SEGUNDA BATALHA**

“As nuvens obstruíam o sol. A chuva era fina, porém constante. Suas gotas tocavam os campos, as casas e as armaduras. Vindos de diversas partes do reino, à pedido do Conselho Real, os bravos guerreiros novamente estavam prontos para lutar. Mas desta vez, não pretendiam depor nenhum monarca, mas sim eleger um rei conforme regras estabelecidas. As batalhas foram duras e intensas. Todos davam o máximo de si, de forma a não só almejar poder, mas sim para lutar por seu povo, sua terra, suas conquistas. Conquistas estas banhadas anos atrás por sangue, esforço e glória.

Surge então um vencedor. Sua casa elege Cícero I, o Construtor, da Casa Oradores de Dannan. Junto dele se ascende um novo grupo de Conselheiros Reais, cujo legado se torna indelével. Porém, o primeiro rei após a morte de Patrício, o Grande, não resiste à doença e morre antes mesmo de ser coroado. Tomando as rédeas do reino, o Conselho Real mais uma vez se organiza em prol de seu povo, e convoca a todos para a Segunda Batalha das Casas.

Mais uma vez as apostas se iniciam. Mais uma vez o povo se reúne. Mais uma vez as espadas são afiadas, para o novo soberano ascender. Que comece a Batalha das Casas!”

Marcus Vinícius

## CASA ORADORES DE DANNAN



**Lema:** “Deixai para trás toda a esperança, ó quem entrais.”

**Fundador:** Márcio Saldanha

**Data de fundação:** 8 de agosto de 2014

**Cores:** Preto e verde

**Inspiração:** Celtas

## CASA NEPHILIN



**Lema:** “Nossa ascendência é divina. Nós temos o poder”.

**Fundadores:** Juliana Nunes e Rodrigo Pardini

**Data de fundação:** 11 de agosto de 2014

**Inspiração:** Renascentista

**Cores:** Preto, vermelho e azul

### **História:**

Ao perderem a batalha contra os guerreiros de Yahweh - os temíveis arcanjos - os anjos rebeldes foram lançados à Terra como penalidade por sua traição. Com seus corpos espirituais presos em um corpo humano, não resistiram aos desejos desse novo corpo e logo se envolveram com as terráqueas. Como os filhos gerados destas uniões não eram humanos e muito menos anjos, foram denominados Nephilins. Esta nova raça possuía suas características físicas surpreendentemente desenvolvidas: extremamente fortes, muito velozes e bastante resistentes. No entanto existia algo sombrio e obscuro em suas auras. Os anjos eram chamados de filhos de Deus e as humanas de filhas dos homens. Então de quem seriam os Nephilin considerados filhos?

Após cinco anos de guerra finalmente o Reino de Castelária foi instituído e Patrício coroado rei. Ao cabo de dezesseis prósperos anos o reino foi assolado pela praga e, durante o tumulto de invasão dos plebeus ao castelo, o rei foi assassinado em seu trono. Sua esposa Oriana morreu logo depois ao dar à luz um natimorto. Esta notícia foi anunciada por um cavaleiro amigo da família real após acompanhar a viúva em seu leito de morte. Dessa forma a casa Nephilin foi considerada extinta.

No entanto este nobre cumpriu os últimos pedidos de Oriana: tirou do castelo e escondeu sua filha, colocando uma criança morta em seu lugar. A criança foi levada a terras longínquas onde cresceu sabendo que um dia retornaria e encontraria seu irmão, um bastardo do rei, criado pelo nobre amigo.

## CASA HERDEIROS DE ÁGIS



**Lema:** “Sangue e Glória.”

**Fundadores:** Ighor dos Anjos e Alan Alves

**Data de fundação:** 20 de agosto de 2014

**Cores:** Vermelho e amarelo

**Inspiração:** Cultura espartana

**História:**

Desde tempos imemoriais histórias sobre nosso povo são cantadas pelos bardos e contadores de história, propagando os feitos dos guerreiros destemidos e temidos nos campos de batalha, os Herdeiros de Ágis. Nossos jovens são criados para serem guerreiros, independente do sexo, são treinados com um rigor sem igual passando por testes que fariam o mais destemido dos homens de Castelária estremecer. Aqueles que não conseguem suportar as rotinas e treinamentos tem uma escolha, talvez a mais difícil de suas vidas: ou insistem e morrem tentando, ou desistem e são banidos de nossa sociedade. Desde a criação desta lei fundadora não houve um só caso de desistência. Infelizmente muitos dos nossos morreram, e esses engrossam a honra e a fúria dos que sobreviveram e lutam com a força dos que morreram tentando.

Os herdeiros de Ágis são oriundos da região sudeste da fronteira da atual Castelária. Fomos reconhecidos como uma das casas do reino após a morte de Patrício, o Conquistador, porém seus primeiros membros já haviam participado da Guerra da Unificação ao lado de Patrício que buscou forjar uma aliança com o nosso povo. A guinada rumo à unificação se deu por meio desta aliança, que foi fundamental para massacrar a defesa dos adversários que se opunham ao poderoso exército da unificação, que agora contavam com as técnicas militares dos espartanos. Como parte da aliança concordamos em compartilhar parte da nossa filosofia, da nossa cultura e principalmente nossas técnicas de combate e táticas de guerra. Em troca pedimos a manutenção da nossa autonomia enquanto grupo, sem ferir as normas impostas pelo Conselho Real.

## CAVALEIROS LIVRES DA AURORA



**Lema:** “Senhor algum escreverá meu caminho, somente a Verdade me guiará.”

**Fundador:** Paulo Soares

**Data de fundação:** 14 de setembro de 2014

**Cores:** Azul escuro e amarelo ouro

**Cores secundárias:** preto e branco

**Inspiração:** Ordens militares, templários, cossacos.

### **História:**

A célebre história da Nobre e Muy Antiga Casa dos Cavaleiros Livres da Aurora dignificada pela bravura, coragem, justiça e bondade de seus membros, remonta aos tempos antigos e gloriosos anteriores a Grande Guerra que resultou na unificação do Grande Reino de Castelária e se envereda por caminhos obscuros da magia e do sobrenatural na figura mística da poderosa Djinn Aurora, a qual se acredita, se uniu ao ilustre e enigmático Lorde, Mestre e Cavaleiro de Armas, o Glorioso Lorde Erísio quando este vagava pelas terras não desbravadas e nos longínquos mares do Grande Oriente.

A Casa dos Cavaleiros Livres da Aurora acolheu aqueles que lutavam a favor dos pobres, oprimidos e injustiçados levando até eles compaixão, honra, paz e acima de tudo, suas humanidades que lhe foram extirpadas brutalmente pela própria maldade humana. Seu Fundador, o Audaz e Varonil, Lorde Erísio, o Glorioso lutou em inúmeras guerras e seus grandes e bravos feitos se espalharam pelo mundo; atravessando oceanos profundos, montanhas místicas e florestas escuras. Atraindo incontáveis seguidores leais à causa de aliviar o mundo da Escuridão que habitava os corações dos homens tantos quantos inimigos mortíferos poderosos e rancorosos. A Casa Cavaleiros Livres Da Aurora permite àqueles que anseiam conduzir o mundo e a vida dos Homens em direção a Liberdade, a Paz e a Bondade, honrando o juramento seguinte:

“Destruirei a maldade.

Livrarei os Homens da opressão.

O Mal jamais será praticado com êxito em minha presença.

Somente eu sou responsável pelo trabalho que me é dado.

À Terra tudo pertence.

Darei de comer àqueles que necessitam.

Não farei ninguém chorar.

Não adulterarei os pesos da balança.

Não afastarei o leite da boca das crianças.

Não fecharei a água quando ela deveria correr.

Não extinguirei a chama quando ela deveria arder.

Buscarei a Verdade.”

## CASA ASSASSINOS DE HERMES



**Lema:** “Não ligamos para a coroa. A glória e a família são tudo que interessa, nada mais importa.”

**Fundador:** Eduardo Nascimento, Ian Silveira, Lucas Santiago, Michel Vale e Victor Amaral.

**Data de fundação:** 10 de novembro de 2015

**Cores:** Azul e amarelo

**Inspiração:** Assassin's Creed

**História:** Esta Casa foi extinta durante o reinado de Helton I.

## 1 DEFINIÇÕES GERAIS

Condições necessárias para fazer parte do Grupo:

1.1 - As regras descritas neste documento passam a entrar em vigor imediatamente após sua aprovação pelo Conselho Real, devendo ser publicada imediatamente em mídia oficial utilizada.

1.2 - Jogadores são todos os membros associados registrados no Grupo. Todos devem seguir as regras estabelecidas neste manual, tendo todos os mesmos direitos e deveres proporcionalmente a seus cargos, títulos e hierarquias.

1.3 - Ter bom senso e espírito esportivo são requisitos básicos para os integrantes do Grupo.

1.4 - Para que menores de 18 anos participem das atividades é necessário ter em sua ficha de inscrição a autorização de um maior responsável.

1.4.1 - Jogadores menores de 15 anos serão aceitos com a denominação Escudeiros.

1.4.2 - Serão obrigatoriamente vinculados no máximo dois escudeiros por jogador maior de idade para fins de aprendizado.

1.4.3 – Deverão ser estipulados torneios próprios por faixa etária.

1.5 - Deverá ser preenchida a ficha de inscrição e pagar taxa de associação de R\$ 20,00.

1.5.1 - Nenhuma pontuação é válida sem a finalização da inscrição. A pontuação ficará vedada até o pagamento desta.

1.6 - Preferencialmente ter equipamentos próprios. Os equipamentos podem ser criados por algum membro ou fabricados pelo próprio participante. O equipamento produzido deverá estar conforme as regras do Capítulo 9 e será inspecionado e aprovado pelo Ferreiro do Rei, na falta deste pelo Conselho Real, para se comprovar seus padrões e sua segurança. Somente após aprovados os itens poderão ser utilizadas em combate.

1.7 - Durante os treinos há necessidade de seguir regras de etiqueta.

1.8 – Serão denominados visitantes são jogadores não registrados e só podem usar boffer.

1.9 - Serão considerados iniciantes os jogadores registrados que só podem usar boffer e possuem menos de três treinos.

1.10 - Quaisquer problemas não abrangidos por esse Decreto ou que não haja a presença do Conselho Real, será decidido primeiro pelo Rei, Sumo Sacerdote ou Conselheiros Armas, Ferreiro do Rei, Conhecimento, nesta ordem.

## 2 ORGANIZAÇÃO DO GRUPO

2.1 - A organização do reino é feita de forma hierárquica, definida por sistema de cargos e títulos, com funções específicas e denominações de etiqueta.

| Cargo                                             | Símbolo                        | Descrição                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|---------------------------------------------------|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sumo Sacerdote<br>[Sua Eminência]                 | Mão<br>Dourada                 | - Cargo vitalício do fundador do Grupo. Deve indicar um sucessor, podendo ser alterado, caso se desligue ou afaste temporariamente para fins de substituição.<br><b>Funções:</b><br>- Orientar e trabalhar por todo o Grupo no geral;<br>- Participar do Conselho Real com direito a voto;<br>- Coroar o Rei;<br>- Representar o Rei quando este estiver ausente.                                                                                                                                             |
| Rei ou Rainha<br>[Majestade]                      | Coroa<br>Dourada               | - Cargo eleito por seus pares da Casa a qual pertence, dentre a que obtiver maior pontuação em geral conforme regras das Casas.<br><b>Funções:</b><br>- Nomear tem geral com regras específicas;<br>- Distribuir títulos de acordo com cada relatório apresentado pelos conselheiros;<br>- Participar do Conselho Real com direito a voto;<br>- Demais decisões não abrangidas por este Decreto.                                                                                                              |
| Conselheiro das<br>Armas<br>[Lorde<br>Comandante] | Espada e<br>Escudo<br>Dourados | - Cargo eleito por seus pares da Casa a qual pertence, dentre a que obtiver maior pontuação em Combate conforme regras das Casas.<br><b>Funções:</b><br>- Registrar em livro próprio tudo relacionado a combate, ganho e perdas de experiências de torneios e treinamentos;<br>- Organizar treinamentos;<br>- Emitir relatório semanal e mensal até o último dia do mês onde ocorrerá o fechamento constando o XP e as devidas promoções por hierarquia;<br>- Participar do Conselho Real com direito a voto. |
| Ferreiro do Rei<br>[Milorde]                      | Martelo<br>Dourado             | - Cargo eleito por seus pares da Casa a qual pertence, dentre a que obtiver maior pontuação em forja conforme regras das Casas.<br><b>Funções:</b><br>- Registrar em livro todas as forjas;<br>- Participar do Conselho Real com direito a voto.                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Conselheiro do<br>Conhecimento<br>[Gran Mestre]   | Coruja<br>Dourada              | - Cargo eleito por seus pares da Casa a qual pertence, dentre a que obtiver maior pontuação em conhecimento conforme regras das Casas.<br><b>Funções:</b><br>- Registrar em livro próprio tudo relacionado à inscrição e dados de jogadores, ganho de experiência por habilidades, ganho e perdas de experiências de eventos relativos a habilidades e afins;<br>- Participar do Conselho Real com direito a voto.                                                                                            |
| Dirigente da Casa<br>[denominação]                | Flag<br>(4cm)                  | - Cargo de Casa, pertencente ao líder eleito conforme regulamento interno da Casa a qual pertence;<br><b>Funções:</b><br>- Comunicar aos Conselheiros para fins de registro ganho de habilidades e afins dos integrantes da Casa;<br>- Participar do Conselho Geral com direito a voto.                                                                                                                                                                                                                       |
| Embaixador<br>[Milorde]                           | Coroa<br>Prateada              | - Representante do grupo em outra localidade acima de 50 quilômetros. Tem independência administrativa e financeira e está limitado às mesmas outras regras deste Decreto.<br><b>Funções:</b><br>- Comunicar ao Conselho Real os registros para fins de Tabela de XP para a Batalha das Casas;<br>- Participar do Conselho Real com direito a voto.                                                                                                                                                           |

2.2 - O Conselho Real será formado pelo Sumo Sacerdote, pelo Rei, pelos Embaixadores e por três Conselheiros. Serão os responsáveis gerais do reino, todos com direito a voto. A função do Conselho Real é deliberar, legislar, administrar, fiscalizar, dirigir projetos, além de fazer implementações ou mudanças em regras, marcar treinamentos, encontros, eventos e reuniões com os jogadores do Grupo, julgar recursos, fazer registros, organizar atividades de maneira geral e aplicar as regras vigentes, estando também sob as mesmas e sem quaisquer privilégios ou exceções. Caso julgue necessário, o Conselho Real pode reunir-se junto aos dirigentes de Casa, constituindo-se então o Conselho Geral.

2.2.1 - Se o número de membros do Conselho for par e a votação gerar empate, a vontade do Rei prevalecerá.

2.2.2 - Todos os dirigentes de Casas partilharão das decisões do Conselho Geral, possuindo direito a voto.

2.2.3 - O quórum mínimo para votação de quaisquer assuntos em reuniões do Conselho Real é de no mínimo três representantes.

2.3 - O item 2.1 nunca poderá ser mudando, exceto por voto unânime do Conselho Real.

2.4 - A formação do Conselho Real se dará até que uma nova formação seja nomeada, exceto pelo Rei que terá mandato de um ano, com base nas regras do Capítulo 5.

2.5 - Cada Casa decidirá sobre a forma de escolha dos seus representantes através de regulamento interno. Na falta deste, pela maioria dos votos dos membros naqueles que se candidatarem.

2.6 - Todos os jogadores podem solicitar dispensa sem motivação ou serem destituídos de seus Cargos por infrações cometidas ou voto de três quartos do Conselho Real.

2.7 - Os cargos pertencentes ao Conselho Real não podem ser acumulados.

### 3 TÍTULOS, HABILIDADES E VALORES DE EXPERIÊNCIA

#### 3.1 Títulos

| Título    |                       | Símbolo          | XP | Regras                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-----------|-----------------------|------------------|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Mérito    | Nobre [Milorde]       | Coroa Prateada   | -  | Terão título de nobreza 10% de todos os jogadores registrados e ativos, mínimo de 10, que fizeram as maiores doações e prestações de serviços para o Grupo de forma acumulativa e gozam de benefícios e privilégios. Nomeado pelo Rei. Além de ganhar 40 xp pela ajuda prestada ao grupo.                                                                                                                                                             |
|           | Mestre [Mestre]       | Coruja Prateada  | -  | O Jogador de maior pontuação em conhecimentos. Se houver recusa passa para o maior subsequente. Deve ajudar a organizar toda a parte de conhecimento de eventos e lecionar eventualmente sobre assuntos diversos que não seja forja. Vinculado ao Conselheiro do Conhecimento.                                                                                                                                                                        |
| Indicação | Campeão do Rei [Sir]  | Medalha Prateada | 10 | Melhor lutador escolhido pelo Rei para fins de teste de tarja preta dos demais. Se o jogador recusar a indicação, perde 50XP por Fita Preta. Se vencer o desafio, ele e o Rei ganham 10XP por luta e o desafiante perde 50XP. O Campeão do Rei ganha habilidade suprema em todas as armas quando desafiado. Se o Campeão do Rei necessitar se graduar em alguma habilidade com itens de combate, o Rei deve nomear outro Campeão <i>pro tempore</i> . |
| Guerra    | Coroa de Louros       | Folha Prateada   | 15 | Cada vitória em Torneios na modalidade individual e dupla nos Eventos realizados.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|           | Cicatrizes de Batalha | Marca pessoal    | 15 | Jogadores que sobreviveram a todas as lutas na modalidade Campo de Batalha.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |

3.1.1 - Todos os títulos devem ser anunciados em algum treino ou evento e divulgados através da Mídia Principal.

3.1.2 - Todos os jogadores que detêm títulos devem apresentar-se com seus respectivos símbolos à vista no tabardo, para reconhecimento. O título de Cicatrizes de Batalha deve ser simbolizado com uma marca pessoal. A cada evento e/ou treino que ele estiver caracterizado, se não usar a sua marca e for apontado por alguém terá a chance de reparar o esquecimento ou perder cinco pontos de XP para cada vez ao máximo dos pontos que ganhou com este título e para cada evento e/ou treino que apresentar a marca ganhará 5XP.

3.1.3 - Todos os jogadores que já exerceram cargos no Conselho Real passam a ter o tratamento de Sir.

## 3.2 – Habilidades

| Habilidade   |                                                                                       |                       | XP    | Regra                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Geral        | Decreto do Rei                                                                        |                       | 30    | Fazer um curso de 30 minutos com o Conselheiro do Conhecimento ou alguém indicado por ele.                                                                                                                                                                                                                                                            |
|              | Atualização do Decreto do Rei                                                         |                       | 10    | Fazer um curso de 30 minutos do Decreto vigente com o Conselheiro do Conhecimento ou alguém indicado por ele a cada 12 meses. Será anotado em “Outros” na tabela de XP.                                                                                                                                                                               |
|              | Adquirir Item de Combate Próprio                                                      |                       | 20    | Adquirir ou fabricar o primeiro item de combate próprio.                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|              | Adquirir Tabardo                                                                      |                       | 30    | Comprar ou fazer o uniforme de sua Casa aprovado pelo Conselho Real.                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Treinamento  | Básico                                                                                |                       | 2     | Para cada vez que o associado comparecer aos treinamentos semanais oficiais autorizados pelo Conselheiro das Armas e organizados e divulgados por algum jogador responsável. Se o jogador usar tabardo do início ao fim do treino ganha 4 XP ao invés de 2XP.                                                                                         |
|              | Armas de 1 mão<br>Armas de 2 mãos<br>Armas de Haste<br>Armas de Corda<br>Escudo       | Básico (fita branca)  | 10    | A cada 5 treinos o jogador poderá pedir um teste onde apresentará movimentos básicos e fará uma luta com o dirigente de Casa para demonstrar o correto manuseio do item de combate. Na falta do dirigente pode ser feito com o Conselheiro das Armas. Deverá ser filmado e se aprovado, postado na mídia oficial. Condecorado pelo Dirigente da Casa. |
|              |                                                                                       | Avançado (fita cinza) | 30    | Chegar em um dos 2 primeiros lugares em torneios na modalidade arena individual e em dupla. Condecorado pelo Conselheiro das Armas.                                                                                                                                                                                                                   |
|              |                                                                                       | Supremo (fita preta)  | 50    | Desafiar e ganhar do Campeão do Rei em Eventos por tipo de arma utilizada. Condecorado pelo Rei.                                                                                                                                                                                                                                                      |
|              | Armas de Arremesso<br>Armas de Disparo                                                | Básico                | 10    | Teste tiro ao alvo. 10 tiros. Somar 10 pts (20% aproveitamento) 5 círculos 5/4/3/2/1 pts. Distância 5 m. Tentativa a cada 10 dias. Deve ser filmado. Condecorado pelo chefe da Casa.                                                                                                                                                                  |
|              |                                                                                       | Avançado              | 30    | Teste tiro ao alvo. 10 tiros. Somar 20 pts (40% aproveitamento) 5 círculos 5/4/3/2/1 pts. Tentativa a cada 20 dias Deve ser filmado. Condecorado pelo Conselheiro das Armas.                                                                                                                                                                          |
|              |                                                                                       | Supremo               | 50    | Teste tiro ao alvo. 4 garrafas pet com água nas distâncias de 5,10,15 e 20 m em diferentes alturas e uma pessoa a 20m correndo entre 2 obstáculos. 10 tiros. Tentativa 1 vez a cada 30 dias. Deve ser filmado. Condecorado pelo Rei.                                                                                                                  |
|              | Forja                                                                                 | Básico                | 10    | Conhecimentos básicos de segurança, reparos, material necessário e fabricação dos itens de combate de diferentes modalidades (armas de 1 mão, armas de 2 mãos, haste, corda e escudo). A forja deve ser adquirida em etapas sucessivas dentro dos moldes do Capítulo 9 e ser aprovada pelo Ferreiro do Rei ou responsável.                            |
|              |                                                                                       | Intermediário         | 20    | Construir 1 item de combate de cada uma das modalidades acima.                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|              |                                                                                       | Avançado              | 30    | Fabricação de arco, 1 flecha e um item de combate exótico.                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|              |                                                                                       | Profissional          | 40    | Construir 3 itens de armaduras dentre: peitoral, braceletes, braçadeiras, pernas, manoplas, ombreiras e capacetes.                                                                                                                                                                                                                                    |
|              | Militar                                                                               | Suprema               | 50    | Construir uma besta.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|              |                                                                                       | Estratégia            | 1 / h | Curso com certificado de órgãos competentes tais como: militares, escoteiros, festivais e outros avaliados pelo Conselho Real ou participação de Workshops e cursos com especialistas convidados e contratados pelo Conselho Real, emitidos a partir da data de entrada.                                                                              |
|              |                                                                                       | Esgrima               | 2 / h |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|              |                                                                                       | Defesa Pessoal        | 2 / h |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|              |                                                                                       | Montanhismo           | 1 / h |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|              |                                                                                       | Outros                | 1 / h |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Conhecimento | Música<br>Dança<br>Culinária<br>História<br>Heráldica<br>Alfaiataria e outras         | Curso                 | 1/h   | Curso de conhecimento antigo nas áreas com certificado de órgãos competentes tais como festivais e outros avaliados pelo Conselho Real ou participação de Workshops e cursos com especialistas convidados e contratados pelo Conselho Real, emitidos a partir da data de entrada.                                                                     |
|              |                                                                                       | Básico                | 10    | Apresentar um trabalho em Eventos públicos de no mínimo 5 minutos para outros associados e visitantes para fins de difusão dos conhecimentos antigos estudados.                                                                                                                                                                                       |
|              |                                                                                       | Avançado              | 30    | Apresentar de forma prática em Eventos públicos, o conhecimento antigo estudado com mínimo de 5 minutos. Pode-se fazer a básica e avançada simultaneamente (mínimo 10 minutos).                                                                                                                                                                       |
| Outros       | Primeiros Socorros                                                                    |                       | 100   | Certificado de Primeiros Socorros ministrados pelos Bombeiros aprovado pelo Conselho Real.                                                                                                                                                                                                                                                            |
|              | Apresentação em Eventos<br>Desejo espontâneo, diferente da<br>Graduação da Habilidade |                       | 20    | Trabalhos de exposição de itens e organização de eventos. Pontuação válida por dia.                                                                                                                                                                                                                                                                   |

## 4 EVOLUÇÃO DO JOGADOR/HIERARQUIA MILITAR

4.1 - Para organizar todos os jogadores de forma justa, o Grupo tem o sistema de hierarquias, que indica de forma simples suas capacidades, habilidades e treinamento.

4.1.1 - Para que um jogador evolua dentro das hierarquias deverá cumprir com alguns requisitos acumular experiência que será receber direitos e vantagens.

4.2 – Seguem-se as evoluções, de requisitos cumulativos, da hierarquia militar:

| Hierarquia Militar  | Requisitos                                                                                                                                                           | Direitos                                                                                               |
|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 0. Visitante        | -                                                                                                                                                                    | - Treinar (somente com o boffer)                                                                       |
| 1. Milícia          | - Adquirir a Habilidade Decreto do Rei vigente.<br>- Treinamento de item de combate básico (exceto arremesso)<br>- Uniforme da Casa (Vestimenta)<br>- Possuir 100 XP | - Usar itens de combate de corpo-a-corpo em Torneios, Treinos e Eventos.                               |
| 2. Homem de Armas   | - 1 Item de combate próprio<br>- 2 Treinamentos com itens de combate básico<br>- Forja Avançada<br>- 1 Habilidade de Conhecimento básico<br>- Possuir 300 XP         | - Poder usar itens de combate de arremesso, disparo e personalizados em Torneios, Treinos e Eventos.   |
| 3. Soldado de Elite | - 1 Título (no ato da promoção)<br>- 5 Treinamento com itens de combate básicos e 1 avançado<br>- 1 Habilidade de Conhecimento Avançado<br>- Possuir 500 XP          | - Usar item de combate exótico em Torneios, Treinos, Treinos e Eventos.                                |
| 4. Cavaleiro        | - 2 Títulos (no ato da promoção)<br>- Forja Profissional<br>- 1 Treinamento com item de combate supremo<br>- 1 Treinamento militar<br>- Possuir 700 XP               | - Adquirir habilidade suprema em 1 tipo de item de combate.                                            |
| 5. Lendário         | - Forja Suprema<br>- Possuir 1000 XP                                                                                                                                 | - Recebe o título vitalício de Milorde e imediatamente fará parte do Conselho Real sem direito a voto. |

## 5 CASAS

5.1 - O Grupo iniciará com quatro Casas fundadoras independente de seu número de jogadores.

5.2 - Novas Casas poderão ser criadas mediante:

5.2.1 - Número mínimo de cinco jogadores.

5.2.1.1 - Caso esse número torne-se inferior a cinco membros, a mesma será extinta.

5.2.2 - Jogadores que mudam de uma Casa recebem penalização por Fita Preta.

5.2.3 - Nenhum jogador exercendo cargo pode trocar de Casa a não ser que renuncie seu cargo, exceto cargos vitalícios.

5.2.4 - Ter controle e registro de seus membros.

5.3 - Para criar nova Casa é necessário escolher um nome, lema, fundador, cores, símbolo, desenho do brasão (segundo conhecimento de heráldica se for o caso), Inspiração (servirá para definir padrão de itens de combate e outros), informações gerais, história com no máximo duzentas palavras e regulamento interno, aprovados pelo Conselho Real.

5.4 - Em todos os eventos as Casas devem se apresentar com suas bandeiras e porta-bandeiras.

5.5 - Na Batalha das Casas, a Casa vencedora de cada quesito (Militar, Forja, Conhecimento) tem o direito escolher um representante para Conselheiro das Armas, Ferreiro Real e do Conhecimento, respectivamente. A Casa que mais vencer em todos os quesitos terá direito de escolher um Rei.

5.5.1 - Esta pontuação se reinicia a cada ano.

5.6 - Cada Casa criará seu regulamento interno para fins de escolhas e eleições, administração geral, controle dos membros e outros desde que não sobreponham a este Decreto.

5.7 – Segue a ordem dos quesitos na tabela contam para fim de critérios de desempate na Batalha das Casas:

|                 | <b>Quesito</b>            | <b>Pts</b> | <b>Descrição</b>                                                                             |
|-----------------|---------------------------|------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| Militar         | Torneio Individual e dual | 2          | Casa que ganhou mais vezes                                                                   |
|                 | Batalha Campal            | 1          | Casa que ganhou mais vezes                                                                   |
|                 | Jogos Medievais           | 1          | Casa que ganhou mais vezes                                                                   |
|                 | Habilidades Treinamento   | 1          | Casa com maior pontuação de habilidade em treinamento, exceto forja                          |
| Forja           | Forja por Jogadores       | 2          | Casa com maior números pontos de habilidade em forja                                         |
|                 | Doações                   | 3          | Maior número de doações materiais, serviços, em espécie ou patrocínio em armas para o grupo. |
| Conhecimento    | Habilidades Conhecimento  | 5          | Casa com maior pontuação de habilidade em conhecimento                                       |
| Pontuação Geral |                           | 15         |                                                                                              |

5.8 - As Casas terão as seguintes denominações de acordo com seu número de jogadores conforme tabela que se segue:

| Número de Jogadores | Denominação | Posto    | Tratamento ao Dirigente |
|---------------------|-------------|----------|-------------------------|
| 1 a 5               | Feudo       | Barão    | Sir / Lady              |
| 6 a 10              | Aldeia      | Visconde | Vossa Senhoria          |
| 11 a 19             | Condado     | Conde    | Vossa Senhoria          |
| 20 a 29             | Vila        | Marquês  | Vossa Excelência        |
| 30 a 39             | Ducado      | Duque    | Vossa Graça             |
| 40 ou mais          | Província   | Príncipe | Sua Alteza Real         |

5.8.1 - Uma vez que Casa adquira uma denominação, ela não pode ser rebaixada.

5.9 - Jogadores que não pertencerem a nenhuma Casa serão considerados exilados, recebendo penalidade excepcional. Será por período indeterminado até que o mesmo se afilie a uma casa. Poderão participar apenas de torneios individuais recebendo o XP e não o título.

5.10 - Casas podem realizar acordos de Aliança: acordo entre duas casas ou mais em prol de compartilhar seus pontos, dando-lhes mais oportunidades de almejar cargos. Na aliança, os pontos de cada casa são somados.

5.10.1 - Para que haja uma aliança os dirigentes das casas precisam criar regimentos internos que serão aplicados às Casas que compõem o acordo e registrá-lo no Conselho Real.

5.10.2 - A Casa não pode firmar nenhuma outra aliança enquanto estiver vigente o acordo anterior.

5.10.3 - A qualquer momento, a aliança pode ser desfeita mediante aviso ao Conselho Real.

5.10.4 - As Casas aliadas permanecem com seus brasões independentes.

5.11 - Casas podem realizar acordos de Fusão: acordo que prevê a aderência de todos os membros de uma casa em outra ou a criação de uma nova Casa agregando as outras duas. Depois de finalizada a aderência, a(s) Casa(s) que se encontra(m) vazia(s) passa(m) a ser(em) considerada(s) incorporada(s) à outra.

5.11.1 - Para que haja uma fusão os dirigentes das Casas devem criar um regimento interno e registrá-lo junto ao Conselho Real.

5.11.2 - Jogadores de Casas fundidas não recebem penalidade extraordinária.

## 6 PENALIDADES

6.1 - O Conselho Real e os Juízes de Combate (para estes últimos apenas o item 6.1.2) empregam o seguinte padrão para definir as punições dentro do Grupo:

### 6.1.1 - Fora do combate:

|                                                                               |                                                                                 |
|-------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|
| Infrações Leves<br>Perda de experiência: de -1 à -25                          | * Descumprimento de regras de etiqueta, tratamento e vestimenta quando exigido. |
| Infrações Médias<br>Perda de Experiência: -30 à -50<br>Destituição dos Cargos | * Desrespeitar ou ofender indevidamente qualquer jogador;<br>Deslealdade.       |
| Infrações Graves<br>Banimento do jogador por tempo determinado ou permanente  | * Administração corrupta ou abuso de poder.                                     |

Nota: As penalidades serão aplicadas por qualquer membro do Conselho Real ou do dirigente da Casa em caso de reuniões particulares. Terão seu valor intensificado caso haja reincidência, podendo variar de apenas uma advertência até o banimento do jogador, mesmo sendo uma infração leve.

### 6.1.2 - No combate:

|                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Infrações Leves<br>Perda de experiência: de -1 à -25                         | * Golpear as áreas proibidas do adversário durante combate;<br>* Ataque não intencional com a parte não acolchoada do item de combate;<br>* Aplicar força excessiva num golpe.                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Infrações Médias<br>Perda de Experiência: -30 à -50                          | * Ofender indevidamente qualquer jogador;<br>* Usar itens de combate que não esteja habilitado em torneio ou evento;<br>* Discutir sobre a decisão do Juiz de Combate durante o combate;<br>* Ataque intencional com a parte não acolchoada do item de combate, ataques físicos com itens que não são autorizados para ataque.                                                                                                                  |
| Infrações Graves<br>Banimento do jogador por tempo determinado ou permanente | * Alterar intencionalmente os itens de combate após a validação do mesmo;<br>* Combater e/ou executar de atividade do grupo sob efeito de drogas (legais e ilegais);<br>* Agredir ou ferir qualquer jogador propositalmente;<br>* Danificar equipamentos propositalmente;<br>* Danificar ou violar o espaço, seja ele público ou privado (vandalismo);<br>* Ofensas graves (ex.: racismo);<br>* Dar início ou participar de uma briga/confusão. |

Nota: As penalidades serão aplicadas em combate. Terão seu valor intensificado caso haja reincidência, podendo variar de apenas uma advertência até o banimento do jogador, mesmo sendo uma infração leve.

6.1.3 – De forma Excepcional (Fita Preta): Modalidade de penalidade onde o jogador usa uma fita, símbolo de desonra, traição ou desobediência, devendo permanecer até o próximo evento, não podendo receber títulos ou cargos pelo período e termina com a não reincidência de outra sendo esta cumulativa. Pode receber o perdão, facultado exclusivamente ao Rei.

6.2 - Em eventos onde haja a presença de um Juiz de Combate, terá a figura deste como autoridade máxima.

6.3 - Os Juízes de Combate serão os quatro jogadores de maior XP presentes no evento. Se houver recusa passasse para o de maior XP subsequente. Serão nomeados pelo Conselheiro das Armas e tem direito de aplicar punições. Durante os eventos um Juiz de Combate pode livremente afastar um participante e adverti-lo, em casos mais graves um jogador pode ser afastado completamente do Evento.

6.4 - Caso ache injusto qualquer decisão do Juiz de Combate, pode-se recorrer ao Conselho Real, durante o torneio ou evento.

6.5 - O Conselho Real ou qualquer membro pode rever penalidades passadas.

## 7 COMBATE

7.1 - O uso de força excessiva será punido, lembrando que para o ponto ser válido, basta que o golpe acerte, tornando o uso de força desnecessária.

7.2 - Os jogadores devem se pautar na honestidade e acusar o recebimento do golpe. Cabe ao Juiz arbitrar sobre dúvidas ou interferir no combate, se preciso, para determinar o resultado.

7.3 - Regras de combate:

7.3.1 - Acertar tecidos não causam danos ao adversário.

7.3.2 - Em caso de golpes simultâneos a decisão será do Juiz de Combate.

7.3.3 - Acertar a si mesmo com um item de combate conta como ataque válido.

7.3.4 - Cada combate poderá ser por desmembramento com pausa, desmembramento sem pausa e/ou pontuação. Todo treino, torneio ou combate poderá ter normas próprias.

7.3.5 - Todos os jogadores devem se cumprimentar antes de lutarem, tocando seus itens de combate indicando que estão preparados.

7.4 - Ao participar das batalhas é altamente aconselhável retirar qualquer tipo de acessório pessoal que possa ser danificado ou perdido em luta. Assim como em qualquer esporte onde exista contato físico entre os integrantes, objetos podem ser perdidos ou danificados e, portanto, retire óculos pulseiras, relógios, anéis, cordões, pingentes, brincos e etc., antes de realizar as atividades. O Grupo Fallen King não se responsabiliza por perda ou dano em objetos por descuido ou negligência de jogadores e visitantes.

7.5 - Regras quanto ao uso de itens de arremesso e disparo: É expressamente proibido atirar objetos para cima, pois o projétil poderá cair em alguém ou mesmo danificar algo. Durante os treinos, é obrigatório atirar somente no alvo previamente designado.

7.6 – Serão consideradas áreas de ataque a região do tronco, pernas e braços. Pés e mãos não pontuam, exceto os últimos, se forem usados para defesa ou estiverem sem empunhar itens de combate.

7.7 - Para a escolha de itens de combate, deve-se levar em consideração a tabela do item 9.10.9. É possível utilizar armas e escudos simultaneamente, em qualquer combinação, proporcionalmente ao conferido pela hierarquia do jogador, desde que não ultrapasse o valor total de cinco pontos de itens de combate empunhados pelo mesmo. É facultativa a carga, desde que não empunhada, de quaisquer itens de combate.

7.8 - Jogadores que possuírem a habilidade Item de Combate Supremo reduzem um ponto dos itens de combate utilizados no duelo contra o Campeão do Rei. Itens de combate de duas mãos podem ser empunhados com uma mão.

7.8.1 - Nenhum item de combate pode ter seu ponto reduzido em menos que a metade do valor inicial do mesmo.

7.9 - Qualquer jogador pode desafiar outro para uma disputa ou duelo (demandando aceitação), podendo apostar até 30 XP. O mesmo deverá ocorrer em eventos com a presença de um Juiz de Combate ou treinamentos básicos com a presença do responsável designado pelo Conselheiro das Armas.

7.10 - São diversas as modalidades de torneio aos quais deverão ser observadas normas específicas de combate, informadas no ato de inscrição dos mesmos.

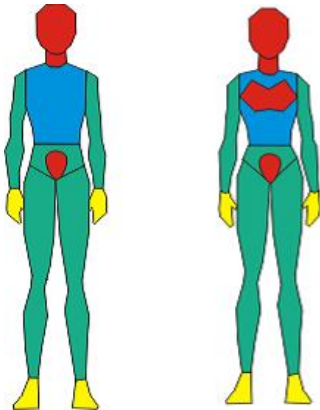
7.10.1 - Arena Individual: Duelo normal, jogador contra jogador, com itens de combate corpo-a-corpo e haste de pontuação igual ou não. Tempo máximo de 5 minutos. Itens de combate de arremesso não podem ser utilizados.

7.10.2 - Arena Dupla: Duelo, dois jogadores contra dois jogadores, com quaisquer itens de combate corpo-a-corpo e haste. Nessa modalidade será utilizada a forma de desmembramento contínuo. Tempo máximo de 5 minutos. Itens de combate de arremesso não podem ser utilizados.

7.10.3 - Campo de Batalha: duelo entre equipes com participação de quatro ou mais jogadores, onde será possível utilizar todos os itens de combate permitidos na proporção da hierarquia de cada jogador, incluindo itens de arremesso. O número de participantes deve ser igual ao da menor participação das Casas com diferença de 10%. Pode se levar em consideração a soma do XP dos jogadores das demais equipes. É determinada a equipe vencedora com a derrota de todos os participantes das demais equipes. Jogadores mortos devem se sentar no Campo de Batalha e soltar seus itens de combate no chão. Jogadores vivos poderão pegar as armas deixadas no campo de batalha. Área depende do número de participantes. Só poderão participar desta modalidade jogadores que possuem faixa branca nos itens utilizados.

7.10.4 - Jogos Medievais: Muito utilizada em testes, essa modalidade é como um desafio, cujo objetivo pode variar entre: um único jogador contra vários jogadores em sequência, ou não, um jogador ter de conseguir uma certa quantidade de pontos em um determinado tempo, tiro ao alvo, captura de bandeira, Battle Royal (Free-for-all), entre outros que podem ser sugeridos e criados (também pode ser realizadas em equipe).

7.10.5 - Mini Torneios: Realizado em treinos e servem para avaliar e preparar os jogadores. Pode estar dentro de qualquer modalidade acima ou forma de avaliação de combate. Cada jogador deve usar 1 XP para entrar e o prêmio será definido pelo organizador. Não conta para qualquer outra pontuação, habilidade ou título. Serão aplicadas as penalidades.



Vermelho: Áreas Proibidas  
Verde: Áreas Válidas (1 ponto)  
Azul: Áreas Válidas (2 pontos)  
Amarelo: Áreas Neutras

## 8 TREINOS

Responsável pelos treinos é Conselheiro de Armas ou alguém indicado por ele.

8.1 - Na ausência do Conselheiro de Armas ou de um responsável apontado por ele, os treinos poderão ser convocados por qualquer membro do Conselho Real.

8.2 - Os treinos deverão ocorrer no mínimo duas vezes ao mês.

8.3 - Os treinos devem obrigatoriamente ter exercícios de alongamento.

8.4 - Os treinos devem ser realizados preferencialmente em praças, campos, clubes ou outros lugares amplos.

8.5 - As convocações de treino deverão acontecer com no mínimo 24 horas de antecedência em mídia predeterminada.

8.6 - Deverá ser registrada a presença dos participantes do treino em formulário.

## 9 MANUAL DE ITENS DE COMBATE

9.1 - Dividem-se em três grupos os itens de combate, sendo eles os padrões, os personalizados e os exóticos.

9.2 - O limite máximo de fita adesiva sobreposta é de três camadas.

9.3 - Após aprovação do item de combate, qualquer reparo ou alteração deve passar por uma nova avaliação, exceto se for feita na presença do Ferreiro do Rei ou membros do Conselho Real.

9.4 - As margens de erro na construção dos itens de combate não pode exceder 1%.

9.5 - Em todas as espadas são necessários 2 cm mínimos de espessura da lâmina.

9.6 - Os limites máximos para a guarda mão das espadas são de seis centímetros tanto de espessura quanto largura.

9.7 - Define-se empunhadura a área na qual a arma é empunhada. A mesma compreende também a área da ponta inferior que deverá ser acolchoada.

9.8 - Os escudos devem possuir revestimento secundário nas suas bordas.

9.9 - Armas de uma lâmina devem ser sinalizadas e informadas ao adversário a área de corte.

### ITENS DE COMBATE PADRÃO

9.10 - Materiais básicos são aqueles que são usados para a construção dos itens de combate padrão. Seguem-se abaixo:

9.10.1 - Cano de PVC de 25 mm que deverá ser usado como elemento estrutural.

Canos de 20 mm para armas de até 90 cm serão aceitos.

9.10.1.1 - Machados e alabardas podem ter como parte estrutural espuma de EVA.

9.10.2 - Tubo antichamas flexível, usado como revestimento primário.

9.10.3 - Macarrão de piscina, usado como revestimento secundário.

9.10.4 - Tampas plásticas de garrafas PET ou tampas de tubo de PVC, usadas como revestimento terciário.

9.10.5 - Fita silver tape.

9.10.6 - Fita isolante.

9.10.7 - Cola de contato.

9.10.8 - Para a construção de escudos e broquéis será obrigatório o uso de folhas de EVA de espessura mínima de 2 mm e placa de MDF ou papel micro ondulado resistente.

9.10.9 - Os itens padrão têm as seguintes medidas, restrições e orientações:

| Item de combate                               | Tamanho da lâmina |        | Tamanho total máximo | Requisitos mínimos | Observações                                                                                       |
|-----------------------------------------------|-------------------|--------|----------------------|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                               | Mínimo            | Máximo |                      |                    |                                                                                                   |
| 1 PONTO                                       |                   |        |                      |                    |                                                                                                   |
| Adaga                                         | 25cm              | 30 cm  | 40 cm                |                    |                                                                                                   |
| 2 PONTOS                                      |                   |        |                      |                    |                                                                                                   |
| Espada curta                                  | 35cm              | 50 cm  | 70 cm                |                    |                                                                                                   |
| Lança curta                                   | 10cm              | 15 cm  | 90 cm                | 100 XP             |                                                                                                   |
| Machado curto                                 | 17cm              | 20 cm  | 70 cm                |                    |                                                                                                   |
| 3 PONTOS                                      |                   |        |                      |                    |                                                                                                   |
| Boffer                                        | 55cm              | 55 cm  | 80 cm                |                    | Iniciantes e jogadores sem registro                                                               |
| Espada média                                  | 55cm              | 70 cm  | 90 cm                |                    | Após 3 Treinos                                                                                    |
| Machado                                       | 25cm              | 30 cm  | 90 cm                | 100 XP             |                                                                                                   |
| Mangual                                       | 15cm              | 20cm   | 1 m                  | 150 XP             |                                                                                                   |
| Martelo de Guerra                             | 15cm              | 20 cm  | 1 m                  | 100 XP             | Ponta dupla                                                                                       |
| Massa                                         | 25cm              | 30 cm  | 1 m                  |                    |                                                                                                   |
| Lança média                                   | 15cm              | 20 cm  | 1,2 m                | 100 XP             |                                                                                                   |
| 4 PONTOS                                      |                   |        |                      |                    |                                                                                                   |
| Espada longa / bastarda                       | 70cm              | 95 cm  | 1,20 m               | 100 XP             |                                                                                                   |
| Lança                                         | 15cm              | 20 cm  | 2 m                  | 150 XP             | Corte e estocada                                                                                  |
| Machado Longo                                 | 30cm              | 35cm   | 1,20 m               | 150XP              |                                                                                                   |
| Martelo Longo                                 | 25cm              | 30cm   | 1,30 m               | 150 XP             | Contusão                                                                                          |
| 5 PONTOS                                      |                   |        |                      |                    |                                                                                                   |
| Alabarda                                      | 15 cm             | 30 cm  | 1,8 m                | 150 XP             |                                                                                                   |
| Bastão                                        | 57cm              | 67cm   | 1,8 m                | 200 XP             | Empunhadura entre 45 cm a 65 cm                                                                   |
| Espada de 2 mãos / Montante                   | 95 cm             | 1,1 m  | 1,4 m                | 150 XP             |                                                                                                   |
| Machado de duas mãos                          | 35 cm             | 40 cm  | 1,4 m                | 200 XP             |                                                                                                   |
| Naginata                                      | 30 cm             | 60 cm  | 1,8 m                | 200 XP             | Lâmina apenas de 1 lado e sinalizado                                                              |
| Lança                                         | 30cm              | 60cm   | 1,8 m                | 200 XP             | Lâmina de 2 lados                                                                                 |
| ITENS DE DISPARO - 5 PONTOS                   |                   |        |                      |                    |                                                                                                   |
| Arco e flecha                                 |                   |        |                      | 300 XP             | Somente em Batalha Campal ou Jogos Medievais. Proibido para escudeiros.                           |
| Besta                                         |                   |        |                      | 300 XP             | Somente em Batalha Campal ou Jogos Medievais. Proibido para escudeiros. Proibido para escudeiros. |
| ITENS DE ARREMESSO - 1 PONTOS                 |                   |        |                      |                    |                                                                                                   |
| Armas diversas                                |                   |        | 30 cm diâm.          | 300 XP             | Projeto aprovado pelo Ferreiro do Rei                                                             |
| ESCUDOS                                       |                   |        |                      |                    |                                                                                                   |
| Broquel (½ ponto)                             |                   |        | 10 cm raio           |                    |                                                                                                   |
| Escudo pequeno (1 ponto)                      |                   |        | 20 cm raio           |                    |                                                                                                   |
| Escudo médio (2 pontos)                       |                   |        | 30 cm raio           |                    |                                                                                                   |
| Escudo de corpo (3 pontos)                    |                   |        | 1,2m x 60cm          |                    |                                                                                                   |
| ARMADURAS                                     |                   |        |                      |                    |                                                                                                   |
| Couro, acolchoado e paracord                  |                   |        |                      |                    | Resistente à impacto, devendo atingir 2x para considerar o ponto.                                 |
| Cotas e placas médias - armaduras de Cosplay* |                   |        |                      |                    | Resistente à corte e perfuração, devendo atingir 2x para considerar o ponto.                      |
| Cotas e placas pesadas - armaduras de metal   |                   |        |                      |                    | Resistente à corte e perfuração, devendo atingir 3x para considerar o ponto.                      |

Base até 50 cm não é necessário o tudo esponjoso

\* Considera-se COSPLAY toda armadura que tenha em sua composição: EVA, papel, polietileno, poliuretano, sintéticos de couro, paracord, alumínio, desde que tenham resistência, forma e acabamento, arbitrado ao Conselheiro das Armas, ferreiro do Rei e seus subordinados.

## ITENS DE COMBATE PERSONALIZADOS

9.11 - Itens de Combate Personalizados são aqueles nos quais são usados materiais similares ao padrão e que podem ter seus tamanhos e formas alteradas. Ex.: espuma PI, EVA.

9.11.1 - A utilização de materiais não convencionais pode ser feita, desde que seu uso não comprometa a integridade do item de combate, o que leva a aumentar o risco de acidentes entre os jogadores.

9.11.2 - Pode-se utilizar Itens de Combate Personalizados mediante classificação (pontuação de equipamento) feita pelo Ferreiro do Rei, Conselheiro de Armas, ou, na ausência destes, por qualquer membro do Conselho Real.

## ITENS DE COMBATE EXÓTICOS

9.12 – Os itens de combate exóticos são as de construção livre.

9.12.1 - Quando utilizam materiais não padrão deverá ser criado um projeto aprovado pelo Conselho Real.

## FICHA DE REGISTRO

- Dados pessoais:

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

Nascimento: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ Sexo: M ( ) F ( ) Telefone: (\_\_\_\_) \_\_\_\_\_

E-mail: \_\_\_\_\_

- Dados de emergência:

Tipo sanguíneo: \_\_\_\_\_ Medicamentos: \_\_\_\_\_

Observações: \_\_\_\_\_

- Dados de Atividade em Jogo

Data de inscrição: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Pertence à casa: \_\_\_\_\_

Escudeiro de: \_\_\_\_\_

## DOCUMENTO DE CONSENTIMENTO E FILIAÇÃO DE MEMBRO

Eu, \_\_\_\_\_, li e concordo com as regras do Grupo “Fallen King” presentes neste Decreto Real, bem como suas Resoluções Complementares e as devidas alterações, quando vierem a ocorrer. Responsabilizo-me, também, pelo cumprimento, bom senso e pela justiça dos meus atos, bem como concordo com a taxa de anuidade.

\_\_\_\_\_  
Assinatura do inscrito ou responsável, quando menor de 18 anos

Local: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

PARA SER PREENCHIDO PELOS ORGANIZADORES DO GRUPO

Versão do Decreto: \_\_\_\_\_ Número de inscrição: \_\_\_\_\_ Título de “sir” ( )