

Capítulo 1: introdução

Este livro é para aqueles mestres que já fizeram tudo o que tinham que fazer em seu cenário favorito e desejam portanto esculhambar um pouco as coisas com uma leve e relaxante guerra entre dois mundos.

Em resumo, desenvolvi um cenário de fantasia medieval cujo principal planeta é Harpeon, um mundo com intensa magia, mas intensa mesmo. Devido a alguns acontecimentos envolvendo os deuses supremos deste universo, Harpeon é a fonte de toda a magia do universo, algo não muito seguro para espécies que aprendem mediante tentativa e erro, uma vez que tais erros têm boas chances de serem catastróficos. “Experimentos-místicos-que-acabaram-em-efeitos-indesejados” são uma constante em Harpeon. Mesmo a própria realidade do planeta é instável devido a quantidade de mana presente, podendo causar naturalmente eventos tão destrutivos quanto os próprios habitantes que nele vivem.

As descrições contidas neste livro apresentarão detalhadamente três reinos existentes em Harpeon, os quais se encontram no evento conhecido no planeta como “guerra dos três reinos”. Resumindo a situação, Aurora, o reino da luz, juntou forças com Landied, o reino dos necromances, contra Heodas, o reino das Amazonas, portadoras da magia das runas. Este último será quem perderá a guerra futuramente.

Assimilando Harpeon na campanha

O modo como os personagens chegaram a este cenário não é muito difícil de se encaixar no atual cenário de seus personagens. Existem duas situações, ou os personagens são teletransportados para Harpeon por algum evento natural ou não, ou parte da própria realidade do planeta surge, também naturalmente ou não, e se funde com o cenário dos personagens em questão.

A última situação é a que possui as conseqüências mais marcantes pois, além de alterar drasticamente a realidade de ambos os cenários, também gerará uma “idade das trevas” em ambos. Para começar, montanhas, florestas e outras características geográficas de Harpeon irão surgir no cenário em questão, podendo destruir cidades e alterar regiões inteiras. Da mesma forma, cidades e construções de Harpeon irão aparecer, o que irá gerar no mínimo certa confusão. Por exemplo, Aurora, o reino da luz, não precisará de muitos motivos para atacar as cidades que surgiram misteriosamente em seu território, considerando-os uma força invasora ou um bando de hereges infiéis. A situação continuará assim até que a guerra termine ou até que, por algum motivo, os mundos se separem. Caso esta opção seja a escolhida, tenha em mente que a região se tornará uma ligação entre os dois mundos. Então os habitantes de Harpeon que saírem da zona de influência (no caso as fronteiras dos reinos) poderão ir para tanto em seu mundo quanto no outro. Do ponto de vista dos habitantes do mundo invadido (o cenário de campanha original dos personagens), parecerá que às vezes pessoas aparecem e desaparecem ao entrarem e saírem das fronteiras finais dos reinos. Entretanto, por alguma razão desconhecida, habitantes do mundo invadido não podem transmigrar para Harpeon ao saírem das fronteiras dos reinos, permanecendo em sua própria realidade.

Em qualquer um dos casos, os personagens estarão envolvidos em uma guerra, podendo juntar-se a um lado, atuando como espiões em busca de informações ou guerreando diretamente...ou simplesmente ficando fora do caminho dela.

Magia em Harpeon



A magia em Harpeon funciona de forma um pouco diferente se comparada a magia dos outros cenários convencionais. Tal fato pode ser ignorado, mas para quem quiser aqui vai uma breve explicação da mecânica da magia em Harpeon para o mestre adaptá-la para o seu sistema (lembrando que tal adaptação se aplica aos habitantes de Harpeon e não aos personagens jogadores):

1- Para começar, todo mago em Harpen é um arcano e um sacerdote, sendo portanto capaz de utilizar tanto magias arcanas quanto divinas;

2- A magia em Harpeon é baseada em elementos. Fogo, vento, água, terra, luz e trevas. Luz é o caminho da vida e trevas os dos espíritos. Cada caminho possui poderes curativos para criaturas de seu elemento e destrutivos para o elemento oposto. Mortais são feitos de luz, um elemento que é a união dos elementos básicos principais (água, fogo, vento e terra)

3- Novamente, devido a certos acontecimentos ocorridos entre os Deuses Supremos, a magia em Harpeon corrompe, e sua ordem é a total destruição do elemento oposto ao seu. Todo mago em Harpeon possui a desvantagem fúria. Quanto mais poderoso o mago maior será a dificuldade de entrar em fúria e destruir tudo em seu caminho

para atacar um mago ou criatura de seu elemento rival.

Os Cristais de Mana

Cristais de mana são minérios místicos encontrados por quase todo o território de Harpeon em diferentes concentrações. São muito cobiçados pois auxiliam na realização de magia, podendo tornar feitiços mais fortes ou permanentes. Por exemplo, caso um cristal de fogo seja colocado dentro de uma bola de fogo, esta continuara queimando eternamente, até o cristal ser removido ou até a bola explodir e se dispersar (tal evento não destruirá o cristal que é imune a fogo)

Existem seis variantes de cristais conhecidas, uma para cada um dos seis elementos principais, muito embora a quem diga já ter visto variantes de dois ou mais elementos misturados. Cristais do fogo são quentes demais para um mortal comum os tocar e emitem luz, cristais da água são frios como gelo, os do vento soltam bolhas quando imersos e os da terra são duros e resistentes. Cristais da luz emitem uma leve luz branca e curam ferimentos enquanto os das trevas são radiativos para os mortais, podendo causar serias doenças e deterioração do corpo.

As zonas de turbulência

Conforme já foi dito, a realidade de Harpeon é instável. Muito embora não seja muito comum, desertos e florestas podem surgir do nada, assim como vulcões e montanhas.

As zonas de turbulência mais conhecidas são as chamadas “terras malditas”, que são regiões que foram totalmente tomadas pelo elemento trevas, tornando-se venenosas para os mortais e cheias de criaturas nefastas. Muitas dessas zonas existem nos três reinos citados a no capítulo 3.

Capítulo 2: Divindades

A seguir uma descrição das três principais divindades a aparecer neste livro.

Cefien – O deus da luz

Na hierarquia do poder, Cefien ou o dragão dourado como também é conhecido, é provavelmente a mais poderosa criatura épica criada pelo antigo deus supremo da luz e atualmente o mais poderoso deus da luz conhecido.

Infelizmente, se uma coisa pode ser dita sobre Cefien dele ser um tirano implacável, paranóico e obcecado. Aparentemente, a perda de seu mestre o abalou muito, o que o faz ver maldade e traição em qualquer um que não siga a sua doutrina, principalmente pelo fato do inimigo dispor agora de servos mortais, nos quais não possuem uma ligação direta com as trevas e, portanto são resistentes ao seu poder.

Elementos: Luz

Arma Favorita: nenhuma

Símbolo: Uma estrela de ouro em forma de cruz com uma ponta maior para baixo, três pontas de tamanho médio e quatro menores, todas vindas do centro da estrela. A

imagem simboliza a luz sagrada do grande dragão dourado.

Tipo: Luz

Motivação: como a mais poderosa criatura criada por seu mestre, Cefien acredita que tem o dever sagrado de concretizar o plano de seu senhor e, portanto, sua única motivação é expurgar todo o mal desta realidade e este é um objetivo que ele ira alcançar custe o que custar. E não custa lembrar, neste sentido, ou os mortais estão do lado dele ou contra ele.

Forma verdadeira: Cefien é um gigantesco dragão dourado de 1 quilometro de altura portador de três pares de asas angelicais que emanam uma poderosa aura de luz.

Avatar: quando necessário (ou possível) Cefien se mostra no mundo dos vivos como um imponente dragão dourado ou um poderoso arcanjo de vestes brancas e douradas. Em ambas as formas suas asas emitem um leve brilho divino de cor branca.

Servos de Cefien

Servos do Dragão Dourado existem em Aurora e Heodas. Seu culto não existe fora dos limites desses dois reinos. Devido à riqueza que goza a ordem, tanto sacerdotes e paladinos costumam andar bem vestidos.

Clérigos costumam usar longos mantos de cores brancas e douradas. Guerreiro usam armaduras adornada com detalhes dourados, geralmente feitos de ouro (o que ajuda muito a atrair certos infieis que tem o costume de roubar este tipo de metal, por assim dizer). Todos os servos de Cefien usam sempre o símbolo de seu deus pendurado no pescoço. Paladinos viajantes costumam ser chamados de cruzados, recebendo armas e armaduras mais leves do que o habitual.

Apesar de todo o seu poder, Cefien disponibiliza para seus devotos poucas artes, pois é crença tanto dele quanto de seu povo que as demais artes interferem no desenvolvimento dos guerreiros, sendo portanto consideradas magia proibida.

Exigências: Servos de Cefien são proibidos de usar qualquer forma de magia se não a magia clerical oferecida por seu deus nem aceitar qualquer ajuda vinda desses poderes demoníacos.

Diana – Deusa das Runas e das amazonas

Pouco depois do termino da guerra das crenças, quando o reino de Heodas foi fundado e Odin acendeu ao posto de divindade, ele apaixonou-se por uma bela e jovem maga que como muitos contemplou a destruição causada pela guerra das crenças e a destruição do antigo império. Após seduzir a jovem, ambos se uniram (casamento não seria um termo muito aplicável) Odin lhe concedeu a divindade e a levou aos céus para ficar ao lado dele.

As amazonas dizem que o casamento durou três horas, sendo este o tempo que Odin levou para começar a “pular a cerca” com outras deusas e mortais. Inconformada diante da traição de seu marido e de sua discriminação perante as mulheres, na qual era realizada também pelos servos de Odin, Diana ordenou, tanto quanto forma de vingança quanto de justiça, que todas as mulheres, sem exceção, deixassem as aldeias dos homens e fundassem uma própria. Conta-se que uma tempestade assolou Heodas e tufões invadiram o

reino durante oito dias quando Odin descobriu que sua amada avia fugido e levado com ela todas as suas vassalas. Desde então Diana e Odin são inimigos mortais.

Antes de se tornar uma deusa, Diana era uma das poucas magas do antigo império que possuía habilidades tanto para o combate quanto para a magia, apaixonada pela escrita divina e a magia das runas, o que a fazia uma das melhores artesãs de artefatos mágicos de sua época. Sendo assim, diferente de Odin que é um deus bárbaro, Diana é uma deusa sofisticada, amante da arte e da magia, mas também corajosa e muito habilidosa em combate, tal como seu antigo amado.

Elementos: Fogo, terra, vento e luz

Tipo: Ex-mortal

Armas Favoritas: Arco e flecha e espada.

Símbolo: Um arco de prata para guerreiras e uma lua prateada na testa para sacerdotisas.

Motivação: Atualmente, a única motivação de Diana é levar suas devotas a vitória contra seus inimigos.

Forma verdadeira: Tal como seus servos acreditam, Diana é uma jovem mulher de longos cabelos negros, alta e excepcionalmente bela. Possui uma marca de uma lua crescente em sua testa e sempre usa uma túnica curta de cor branca, botas de caça, um arco de prata e uma alajava repleta de flechas. Geralmente é representada cercada por uma matilha de lobos e montando um unicórnio.

Avatar: O avatar de Diana é praticamente igual a sua forma verdadeira.

Servas de Diana

Logo depois de Diana ter abandonado Odin, ela imediatamente tomou precauções para que suas servas não pudessem perecerem perante a fúria dos bárbaros, mantendo suas aldeias em locais secretos, ensinando-as técnicas de combate, mas principalmente ensinando-as a magia das runas. Sendo assim, toda amazona ou conhece um pouco da magia divina, ou possui algumas tatuagens místicas em seu corpo feitas por alguém que conheça.

Tal como entre os bárbaros, existe um rito de passagem entre as amazonas, na qual consiste em caçar e matar um Wyvern, mas diferente do rito de passagem dos bárbaros, onde os jovens devem enfrentá-los sozinhos, as amazonas podem fazê-lo em grupo. Somente quando uma amazona participar de uma caçada bem sucedida a um Wyvern ela se tornará uma guerreira de Diana e com isso receber poder divino de sua deusa. Mesmo as que desejam ser apenas sacerdotisas devem passar por este rito.

Devido a este rito de passagem, toda serva de Diana já participou pelo menos uma vez de caçada a um Wyvern. Além disso, as amazonas possuem consigo algum adorno da vitória de sua caçada, tal como dentes, escamas ou garra. Magos e comerciantes de todos os reinos costumam pagar muito por tais produtos. Artefatos mágicos, feitos através de partes de Wyvern encantadas pela magia das runas são muito comuns entre as amazonas. Este artefato pode ser desde uma adaga feita com um dente de Wyvern a escudo feito com suas escamas.

Restrições: Somente mulheres podem ingressar na ordem e estas devem já ter passado pelo seu rito de passagem. Sacerdotisas devem possuir pelo menos uma graduação na perícia Escrita de Runas.

Abaddon - Deus da magia negra

Sitiado em seu castelo de ossos no plano das trevas, Abaddon é a divindade fundadora do reino de Landied, sendo portanto o deus dos necromances e dos magos negros.

Há alguns anos atrás, nos primórdios do reino de Landied Abaddon ordenou a seus devotos que encontrassem o corpo de sua esposa Nyfirtin (na verdade a parte de Gaia que corresponde as Trevas) e a colocassem para descansar em seu templo principal na cidade-capital Aithria. Após nove anos de incansáveis procuras, os magos da ordem encontraram Nyfirtin e a entregaram a Abaddon, sepultando seu corpo no templo principal de seu deus.

Quando Nyfirtin se encontrava no templo de Abaddon, este tentou levá-la para o plano dos mortos para absorver seus poderes, mas infelizmente para ele, Nyfirtin era, tal como o próprio Abaddon, poderosa demais para passar a barreira mística que envolve o plano das trevas. Sendo assim, Abaddon ordenou a seus devotos que fortificassem o local de descanso de sua amada, transformando seu templo em uma verdadeira fortaleza, para assim o corpo de sua amada ficasse seguro até o dia que ele próprio emergisse da escuridão e viesse buscá-lo. Quando a tarefa foi cumprida, Abaddon construiu seu castelo na fronteira do plano do plano dos mortos de modo que ficasse o mais próximo possível do corpo de sua suposta esposa para que assim pelo menos fosse capaz de utilizar seus poderes. Desde então, Abaddon é uma das mais poderosas divindades das trevas e os nativos de Landied acreditam que Abaddon é na verdade o marido de Nyfirtin existindo inclusive um festival anual onde é narrada a historia em que Abaddon percorre o mundo durante a procura de sua amada e se junta a ela quando o valoroso um valoroso herói a encontra e a conduz pela mão até os braços de seu marido. Nyfirtin ainda se encontra no templo de Abaddon em Aithria, dentro de um imenso núcleo de escuridão, estando portanto na junção do mundo dos vivos e dos mortos.

Elemento relacionado: Trevas

Origem: Criatura primordial das trevas.

Arma Favorita: Um cajado de ossos

Símbolo: Um crânio envolto em chamas negras

Motivação: Diferente dos demais deuses das trevas, Abaddon não deseja cobrir o mundo com treva para levar a benção da morte, mas sim apenas para conquistar mais e mais poder.

Forma verdadeira: Abaddon é elemental das trevas e, como tal, possui uma forma espectral de coloração negra bizarra, porém muito maior se comparada aos elementais comuns.

Avatar: Em sua forma avatar, Abaddon é idêntico a um elemental das trevas comum, porém costuma usar um manto negro com capuz, assim como botas e luvas. Dentro do capuz, onde deveria estar o rosto, existe apenas escuridão. O avatar sempre é visto com um cajado de ossos.

Servos de Abaddon

Servos de Abaddon são necromances, magos negros e outros usuários de magia

arcana que utilizam o caminho das trevas. Sua ordem é exclusiva do reino de Landied, sendo inexistente em outras regiões.

Membros desta ordem costumam ter um físico frágil, como o corpo em um aspecto cadavérico. Clérigos costumam usar longos mantos negros adornado com símbolos macabros enquanto os paladinos costumam adornar suas armaduras negras com ossos de seus oponentes. Ambos os tipos preferem utilizar armas venenosas e magias pestilentas durante combates, ou se cercarem de exércitos de mortos vivos sob o seu controle.

Obrigações e restrições: Somente usuários de magia arcana que dominem o caminho das trevas como o seu principal podem pertencer a ordem, sendo que caso algum outro caminho se iguale a este o devoto será imediatamente caçado e sacrificado.

Capítulo 3: Reinos

A seguir encontra-se a descrição dos três reinos envolvidos na “Guerra dos Três Reinos”. Uma vez que tirei estes reinos do livro completo, podem existir alguns termos ou citações que são desconhecidos pelo fato de falarem de capítulos que aqui não foram divulgados, mas nada que influencie a campanha.

Aurora – O reino da Luz

Medindo cerca de 1500 quilômetros (de uma ponta a outra), Aurora é o reino central do império e também o núcleo religioso do deus da luz Cefien. Para manter a pureza de seus ideais e impedir o mal de penetrar no reino (e também impedir a fuga dos habitantes), todo o reino de Aurora é cercado por uma gigantesca muralha. Neste sentido, o reino funciona mais como uma prisão do que como um reino. Ninguém entra e com certeza ninguém sai, com exceção de alguns casos especiais.

Dentro das muralhas, a doutrina de Cefien reina suprema e incontestável. Sua palavra é lei e desobedece-la é um crime quase sempre punido com a morte. O clero é a nobreza do reino e seu sacerdotes utilizam de vários métodos para manter a ordem, desde tortura e morte até da controle da mente e das emoções. Os aristocratas são membros da ordem de Cefien, recendo refeições grátis e uma renda mensal de 1000 moedas de ouro ou mais, dependendo de sua posição na ordem. Além disso, a palavra de um aristocrata é lei, sendo punida com a morte em caso de desobediência. Somente membros da aristocracia podem possuir escravos e serem senhores de terras.

Mulheres podem ser guerreiras apenas quando cruzadas, mas, uma vez que a ideologia de Aurora preza a força bruta, é muito difícil para elas acenderem como cavaleiras e ou paladinas, restando a opção de tornarem clérigas ou magas da fé. Ao acendem na ordem de Cefian, as jovens recebem todos os benefícios de sua posição.

A ordem de Cefien também proíbe o uso de magia arcana dentro de suas fronteiras, considerando-a algo demoníaco e acreditando que a destruição do império de Andoros fora uma punição de Cefien pelo uso da magia. Sendo assim, o ponto forte de Aurora é a força física e suas magias de cura clerical. Devido a esta ideologia, a ordem de Cefien considera todos fora de suas fronteiras como seres demoníacos. Qualquer mago dentro dos domínios de Aurora será condenado à morte e mesmo os cruzados são permitidos cometer assassinatos fora das fronteiras do reino.

Aurora é um dos poucos lugares onde existem escravos (pelo menos vivos). Geralmente forasteiros, ladrões ou qualquer pessoa que demonstre ser um herege tem seus bens confiscados, tornando-se escravos como castigo por seus pecados. Crianças indesejadas também se tornam escravas. Cabe ressaltar que, neste caso, a crueldade do dono para com seu escravo é não apenas aceitável, como também estimulada, afinal, ele é um herege, um traidor, precisa sofrer para que sua alma seja purificada de todo o mal existente nela para que depois ele possa ser convertido ou “libertado” (entende-se como morto, assassinado, decapitado, queimado, enfim...coisas do gênero).

Como a maioria dos reinos, o sistema de governo é o feudal, mas de uma forma bem exploratória. Os agricultores e escravos trabalham nas terras do lorde, que cobram impostos, ficando com quase toda a produção. Com isso o lorde tem a obrigação de

proteger suas terras e seu povo, sustentando os cavaleiros. Além disso, o lorde paga impostos a Solaris, a capital do reino. É comum o lorde ficar com parte da produção para poder vender para o próprio povo que a produziu e, uma vez que os cavaleiros precisam de cavalos, equipamentos, tabernas e diversão, negócios relacionados a tais fatores são os únicos que realmente dão dinheiro. De qualquer forma, o imposto é pago parte em comida, parte em dinheiro para Solaris. Apesar dos agricultores ficarem com o suficiente para se alimentar, o resto da população vivem em uma cultura de dependência, precisando comprar comida já pronta em tabernas espalhadas pelas cidades.

Para manter as massas submissas, o clero adere à política do pão e circo, na qual doa uma quantidade miserável de comida a população e entorpece suas mentes com jogos de guerra e morte em arenas espalhadas em cada cidade. Geralmente escravos são usados como gladiadores, mas muitos também aderem à profissão, pois é a melhor possibilidade de conquistar fama, fortuna, respeito e, para alguns, liberdade. Campeões que se destaquem na arena podem a vir s serem convidados a servir no exercito, desde que aceitem a ideologia de Aurora.

Para aqueles sem perícia em combate e com capital para investir se tornam comerciantes, arriscando-se em meio às estradas em uma vida nômade. Felizmente, Aurora possui ótimas estradas reparadas constantemente e um excelente o sistema de comunicação. Nas estradas principais existem postos avançados onde o mensageiro pode trocar de cavalo ou dar a mensagem a outro. Tudo isso torna as estradas um lugar bastante seguro para viajar se comparado aos demais reinos (a carroça não atola), muito embora isso não signifique que bandidos não possam atacar.

Soberano

O soberano de Aurora foi, é e sempre será Hermes, o emissário da luz, escolhido e enviado pelo próprio Cefien. Tudo o que se sabe sobre Hermes é que ele é um anjo e o mensageiro de Cefien, vindo direto do paraíso para guiar a humanidade nos árduos caminhos da luz e para auxiliá-la em sua luta contra as forças da escuridão. Os devotos de Cefien o consideram como um ser sagrado, o que de fato ele é. Sendo assim, é muito natural que Hermes, sendo o representante máximo da ordem religiosa que domina todo o reino de Aurora por meio do medo e da opressão também seja o soberano deste reino. Até onde a história alcança, ele tem comandado o reino desde a sua criação, sendo que, sua palavra, seja pelos devotos quanto para qualquer membro da nobreza, nunca é questionada.

Hermes mora e sempre morou dentro da catedral da Santa Igreja na cidade de Solaris, a capital do reino de Aurora, muitas vezes sendo visto andando em seus vastos corredores e auxiliado no treinamento dos devotos mais jovens. Muitos dos que o conhecem o definem como um ser imponente, sábio e interpreto, determinado a fazer qualquer coisa, não importando o custo, para levar a benção de Cefien para toda a humanidade.

Mentalidade de Aurora

Cefien é a verdade, a luz e o único caminho. Qualquer outro caminho só levará ao sofrimento e a perdição. Qualquer pessoa que siga um dos caminhos do mal, além estar cometendo uma afronta a Cefien, esta condenando sua própria alma. Com esta ideologia

enraizada profundamente no paradigma de Aurora, é de se esperar que Aurora não vê com bons olhos os reinos vizinhos nem suas respectivas religiões (se é que algum outro reino não faz isso também) e de fato é isso o que acontece.

Entretanto, enquanto os nativos dos demais reinos apenas querem derrotar as demais religiões por acreditarem que a sua é a melhor, os nativos de Aurora, vêm os povos dos demais reinos, mesmo após tanto anos de trégua, como verdadeiros servos dos demônios, nutrindo, portanto um enorme ódio por eles (o que significa que não será uma boa idéia para aventureiros vindos dos demais reinos admitirem que são de estrangeiros em Aurora).

Apesar disso, mercenários de outros reinos são bem vindos, pois “jogar o mau contra o mau” é bem aceito em Aurora, muito embora tais aventureiros devam ser cautelosos com seus patronos já que estes, caso estejam em posição para tal, irão tentar enganá-los, prendê-los ou mesmo matá-los após não precisarem mais deles. Usuários de magia não são aceitos em Aurora, nem mesmo como mercenários, pois magia arcana é vista como o poder dos demônios e seus usuários venderam suas almas a estes seres malditos.

No que se refere aos plebeus comuns, sua fé é mantida mais pelo medo da punição do que pela devoção, permitindo assim que os devotos de Cefien dominem a população comum.

Leis

*É proibido roubar, matar ou causar danos a pessoas e propriedades;

*mulheres são proibidas de serem guerreiras;

*É proibido o porte e a venda de armas para estrangeiros, infringir esta lei resulta em confisco da mercadoria do vendedor e prisão e escravidão para o forasteiro;

*Reverenciar outros supostos deuses que não Cefien é ilegal, sob pena de morte;

*Magia arcana é ilegal e sua prática e conhecimento são punidos com a morte na fogueira;

Exercito e política de Aurora

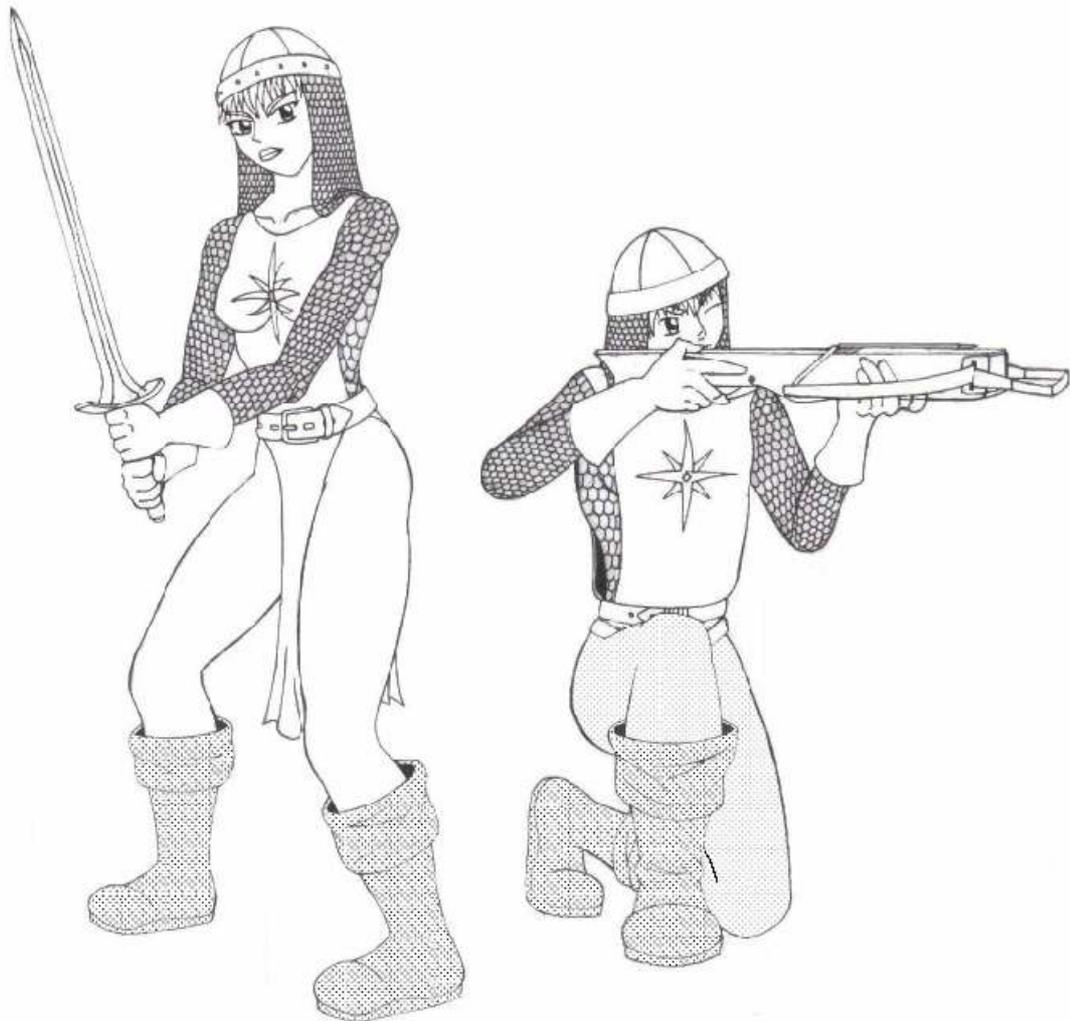
Comparando com o nosso mundo, Aurora pode ser considerado uma mistura da Roma antiga e a Europa medieval. Seus cavaleiros possuem armaduras completas, mas suas táticas de guerra são sofisticadas e sua ideologia é conquistadora e escravista.

Durante a guerra das crenças, a sede da ordem de Cefien era Solaris, uma cidade formada pela própria ordem logo após a queda do império de Andoros, sendo uma das primeiras a ingressar na guerra das crenças. Rapidamente Solaris dominou as cidades próximas a ela, transformando seu povo em quase escravos.

O sistema feudal adotado por quase todo o planeta e a ideologia dominante do clero permite o desenvolvimento de exércitos bem treinados e bem equipados. Todo o treinamento é pago pela igreja, na qual cobra altos impostos da população para manter o exercito. A ordem de Cefien mantém igrejas em cada cidade e povoado, onde são realizadas missas todos os domingos. Lá é ensinado sobre Cefien e seus princípios o que após todos

estes anos de dominação ajudou a o controle sobre a população, na qual acredita que se não obedecerem à ordem irão queimar no inferno. Por fim, a muralha de Aurora impede tanto a entrada de invasores quanto a saída de seu próprio povo, pelo menos dos pouco que querem sair, pois os boatos são que todos fora da muralha são bárbaros sanguinários.

O treinamento de um futuro soldado começa quando um cavaleiro ou cruzado acolhe uma criança, geralmente de 10 a 12 anos, para ser escudeiro, tornando-se, portanto responsável por ele devendo alimentá-lo e ensiná-lo a lutar. O escudeiro permanece com seu mestre até atingir a idade de 18 anos sendo que após este tempo, o mestre deve escolher um novo escudeiro e seu antigo aprendiz passa a viver em um quartel, onde receberá treinamento e equipamentos para tornasse um cruzado. A própria Ordem de Cefien estimula que o cruzado tenha um aprendiz, dando-lhes um abono em seu pagamento mensal por cada escudeiro para ajudar em seu treinamento.



Após 6 meses de treinamento no quartel, o aprendiz se tornaram um cruzado, devendo viajar pelo reino em busca de aventuras para aperfeiçoar suas habilidades (oportunidade é que não faltam, uma vez que Aurora é infestado de bandidos, cultos malignos e amazonas querendo salvar suas irmãs escravizadas). Todo o equipamento é

fornecido pelo quartel com exceção do cavalo que é destinado apenas para os cavaleiros, muito embora não exista restrição quanto a compra do animal pelo próprio cruzado se este puder pagar e manter um. Durante suas viagens às igrejas e quartéis existentes em todas as cidades receberão bem o viajante, sendo estes locais ótimos pontos para descansar e se alimentar. Acólitos também devem se aventurar antes de serem consagrados como clérigos. Independente de cruzado ou clérigo, todos devem se apresentar no quartel ou igreja mais próximo quando as cornetas da muralha tocarem e Aurora entre em uma guerra (convém lembrar que tocar a tais cornetas de brincadeira é um crime punido com a morte), sendo pena de morte caso desobedeça esta regra

Quando um cruzado completa 5 anos de viagens ele deve retornar ao quartel que recebeu seu treinamento para consagrar-se um guerreiro de Aurora. A partir daí ele poderá se tornar um cavaleiro, recebendo um cavalo e uma armadura completa, tornando-se um protetor permanente do feudo onde nascerá, o que o torna isento de impostos além de receberem um salário considerável do lorde local (que tira seu dinheiro dos impostos da população). À volta do aventureiro a seu feudo natal trás novas riquezas para sua cidade, pois lhe é permitido ficar com tudo o que conseguirá em suas aventuras menos uma parte que é doada para a igreja. Outro evento importante na vida dos cavaleiros são as competições realizadas todos os anos onde cavaleiros mostram suas habilidades em torneios de justas aumentando sua fama e riquezas (o vencedor fica com o cavalo e equipamentos do perdedor). Outra possibilidade para o aventureiro quando retorna para seu quartel é tornar-se um legionário ao invés de um cavaleiro, recebendo um salário muito mais generoso do que um cavaleiro. O novo legionário recebe partes de uma armadura completa e viaja para Solaris, onde ele e sua família poderão morar em uma casa paga pela igreja. O treinamento dura 6 meses e então o legionário ingressara na infantaria pesada.

Após tornar-se legionário ou cavaleiro, o novo soldado ainda possui a possibilidade de ingressar na ordem de Cefien para então receber poder divino e tornar-se um paladino, algo um pouco difícil já que para tal o poder divino deve ser tão bom quanto a técnica da espada. Tornar-se um membro do clero fornece incontáveis benefícios, entre os quais estão o direito de uma volumosa renda fixa até o fim da vida, uma luxuosa moradia em Solaris e o de possuir terras. Entretanto, a ordem de Cefien aceita apenas filhos de membros de sua ordem como clérigos ou uma recomendação também de um membro da ordem. No caso de guerreiros, somente os mais fortes podem ingressar na ordem, sendo estes escolhidos em torneios realizados na arena de Solaris em batalhas muitas vezes mortais.

O exercito de Aurora é composto por cavalaria pesada (cavaleiros), cavalaria leve (cruzados portando bestas para atacar a galope, uma técnica copiada das amazonas), infantaria leve (formada por cruzados), arqueiros (portando bestas) e infantaria pesada (formada por legionários). O exercito é dividido em grupos de até 100 soldados, nos quais costumam ser comandados por um paladino. Além de tudo isso, ainda existe os grupos de apoio, composto por trabalhadores e clérigos. A logística do exercito também é impressionante, pois, uma vez que os soldados de Aurora são mais robustos que os demais, eles próprios podem carregar a maior parte dos suprimentos.

Muito embora sua principal força esteja na infantaria pesada. Aurora ainda possui duas poderosas forças místicas. Uma delas é a Guarda de Solaris, a cavalaria sagrada, sendo composta por 300 paladinos que adquiriram o direito e a honra de montar um unicórnio. A outra é a guarda pessoal do monarca, composta por paladinos montados

em dragões dourados. Não se sabe bem o número desses guerreiros, mas apenas 1 deles podem mudar o rumo de uma batalha e Aurora costuma levar sempre 3 deles consigo em grandes campanha.

Clima, terreno e Geografia

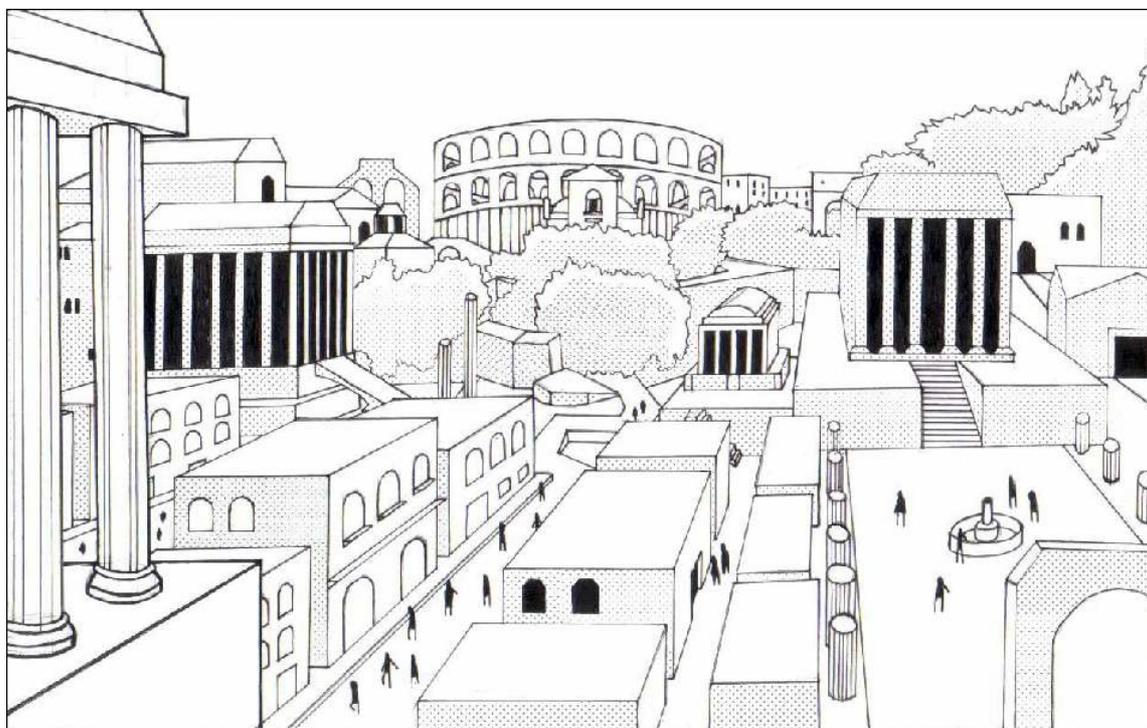
Quase todas as terras de Aurora são formadas por planícies e campos cobertos por uma turfa verde e macia, permeado em algumas regiões por serras, rios e algumas florestas. Seu clima dominante é o subtropical.

População

Tal como em todos os reinos centrais, a população de Aurora é esmagadoramente humana. Entretanto, Aurora se diferencia dos demais por ser o reino que possui a menor incidência de raças não-humanas de todos os reinos centrais. Isso acontece devido à doutrina de Cefien, na qual não é conhecida por ser muito...hospitaleira, principalmente em relação às demais raças. Devido a isso, qualquer membro de uma raça que não seja humano corre um sério risco de por qualquer motivo ser preso e condenado a escravidão ou coisa muito pior, caso este seja também algum sacerdote de qualquer outra religião.

Cidades de destaque

Solaris – a morada da luz



Solaris é a capital do reino de Aurora e o núcleo religioso de toda a religião de Cefien, sendo ponto de peregrinação obrigatório para os devotos deste deus. Todos os recursos ganhos com os impostos e coletas dos feudos do reino são direcionados para cá, sendo que a maior parte deles é destinada a Santa Igreja para financiar seu objetivo de propagar a palavra de Cefien em todo o mundo, seja ensinando os novos sacerdotes para espalhar sua doutrina, seja treinando guerreiros para caçar e punir os hereges.

A cidade é governada por Hermes, o rei de aurora e também o clérigo máximo de toda a ordem de Cefien. Mas, apesar de ser o lorde do feudo capital, Hermes dificilmente tem tempo para tratar dos problemas que envolvem Solaris e suas terras. Sendo assim, a cidade e o feudo são administrados pela própria ordem de Cefien, existindo um conselho composto pelos mais poderosos e fieis sacerdotes da ordem nos quais tomam todas as decisões. possuindo carta branca para fazer o que bem entender para manter a ordem e a palavra de seu deus. Pro decisão do conselho, toda a guarda do palácio real é composta por paladinos da ordem e existem vários templos e estatuas em homenagem a Cefien espalhados por toda a cidade. Se opor contra o conselho é o mesmo que se opor contra Hermes e, conseqüentemente, contra o próprio Cefien. O autor de tal heresia é imediatamente caçado e punido (defina assassinado) pelos paladinos da cidade.

Hermes permeou toda a região da cidade com cristais de luz, criando assim no decorrer dos anos uma zona de turbulência de luz, o que tornar a vida a seu redor muito mais forte e bela do que era antes. As terras ao redor de Solaris são muito verteis, portadoras de uma beleza exuberante com belos campos floridos e lindas paisagens. Tal terra seria excelente para a agricultura, mas apesar disso, Solaris recebe toda a suas provisões de fora, permitindo assim a harmonia reinar dentro e fora da cidade. A vida existe de forma mais forte e vigorosa, dando uma vida mais longa as espécies e imunizando-as contra todas as doenças naturais. Unicórnios passeiam pelos campos enquanto dragões os dourados sobrevoam, fazendo seus ninhos em torres especiais projetadas exclusivamente para este fim. A própria terra de solaris possui propriedades curativas. Qualquer pessoa ou animal ferido se recuperar rapidamente, assim como a magia dos servos de Cefien é muito mais poderosa em comparação daqueles que vivem fora de suas fronteiras. Da mesma forma como nestas terras, o efeito da zona de turbulência afeta a parte das colinas de Dragonhill que invadem o feudo central em toda a sua extensão de norte a nordeste, penetrando 50 quilômetros para dentro de suas fronteiras. Diferente do resto desta serra que é quase totalmente coberta por uma mata fechada e densa, esta pequena parte de montanhas e colinas é muito mais belo e agradável, possuindo grandes árvores floríferas que permeiam suas encostas com suas exuberantes flores.

Solaris também é um grande centro de comercio. Na praça destinada às caravanas de comercio é possível encontrar quase qualquer coisa que se possa imaginar, desde roupas finas, montarias, mantimentos, poções e até armas e armaduras (venda de santinhos e outros itens de Cefien movem verdadeiras fortunas entre os devotos). Itens mágicos são que não forem feitos através da luz divina são proibidos. Existe também, apesar de quase todo o capital esteja concentrado nas mãos do clero, que possuem as maiores e mais luxuosas residências de Solaris, existem também comerciantes fixos em solaris. Desses comerciantes, os que merecem destaques são:

***O arsenal de Erideth:** Este é sem duvida o estabelecimento mais procurado por aventureiros, muito embora poucos possam pagar seus exorbitantes preços. O proprietário é Tezard, um humano carismático, ambicioso e com muita lábia. Sendo

atualmente o portador da maior e melhor loja de armas de Solaris, Tezark fez fortuna vendendo e comprando armas e armaduras de alta qualidade feitas por anões das montanhas de Erideth, sendo o principal fornecedor da ordem de paladinos de Cefien da cidade. Por ser o único a possuir autorização do povo anão para vender suas armas e devido a grande preocupação da ordem em conseguir tais equipamentos, o comerciante cobra preços altíssimos por cada peça, o que reforça a crença de que Aurora esteja fortalecendo seus exércitos para, futuramente, invadir os reinos vizinhos.

***A adega de Erideth:** Esta grande taberna é outro estabelecimento pertencente a Tezard, na qual possui os melhores (e mais fortes) vinhos e cervejas de todo o reino de Aurora, feitos, assim como as armas de sua loja, pelos anões de Erideth. Geralmente tais bebidas estrangeiras não seriam permitidas, mas Tezard conseguiu autorização especial da ordem de Cefien em troca de seus serviços como vendedor de armas, sendo o único permitido, tanto pela ordem quanto pelos anões, a vender sua mercadoria em Solaris. Os preços da taberna são bem mais elevados se comparados às demais tabernas existentes na cidade mas, devido à qualidade do produto, isso não afasta a freguesia. A bebida mais forte é o cálice de blackslave, sendo o nome atribuído à floresta demoníaca pelo povo local por dizerem que um gole desta bebida levanta até defunto.

***O bazar de Datuel:** Trata-se de uma pequena loja como muitas outras que vende santinhos e outras quinquilharias de Cefien. Está, entretanto, vende também elixires, poções de cura e pergaminhos mágicos de encantamento variados produzidos por Datuel, o proprietário da loja e também um clérigo de Cefien. Apesar de pequena, a loja é bem conhecida devido a seus produtos de ótima qualidade e preços moderados (com direito a desconto em suas poções caso o cliente compre também alguns santinhos).

***Os cavalos de Cefien:** Criados dentro das terras abençoadas nas terras de Solaris, estes famosos cavalos são os mais fortes, belos e vigorosos de todo o reino. Tais cavalos são criados e vendidos por Mogeoz, um clérigo de Cefien, em um grande estábulo na praça comercial de Solaris. Todos os cavalos são brancos, a cor favorita dos devotos de Cefien e símbolo de seu deus, sendo que os melhores são vendidos diretos para a Ordem de Cefien. Devido ao grande porte dos animais, todos os cavalos são vendidos a preços altíssimos.

A Santa Igreja

A sede principal da ordem de Cefien encontra-se dentro da capital de Aurora, na parte mais luxuosa da cidade, ocupando boa parte do bairro. O prédio principal, cercado de exuberantes jardins, é uma imensa catedral, tão grandiosa e imponente que muitos duvidam que tenha sido construída realmente por mãos humanas ou mortais. A gigantesca estrutura é na verdade remanescente de dias antigos, uma das poucas construções antigas que permaneceram intactas após a batalha dos deuses que marcou o fim do antigo império, quando as raças ainda coexistiam e o culto a Gaia era o único existente.

Embora tenha sido construída originalmente em adoração a Gaia, a arquitetura da grande catedral foi bastante modificada pelos devotos de Cefien que arrancaram seus símbolos antigos e colocaram os seus próprios. Um trabalho que se imagina ter sido extremamente árduo, devido ao fado da rocha com a qual é construída é incrivelmente resistente. Talvez devido a grande dificuldade de remover os antigos símbolos, muitos traços da antiga arquitetura ainda permanecem em sua estrutura, poucos traços, na qual os

devotos de Cefien aparentemente não perceberam ou simplesmente não se deram ao trabalho de remover, mas que revelam para qualquer servo de Gaia a presença de sua deusa mãe.

O interior da catedral, embora antes fosse agradável e iluminado, agora é escuro e frio. Olhos mais atentos podem perceber que o teto da catedral não faz parte da antiga estrutura e que fora, portanto, colocada depois de sua ocupação pelos devotos de Cefien. Muitas de suas janelas foram cobertas por vitrais, retratando as conquistas e feitos de Cefien ou simplesmente fechados completamente por pedras. Servos de Gaia podem perceber, através das poucos traços remanescentes, que se tratavam não apenas de um templo, mas também de um grande e maravilhoso jardim, na qual continha corredores inteiros iluminados pela maravilhosa luz do sol, refleto de plantas, provavelmente muito belas de se ver, em seus caminhos e em suas paredes. Muitos dos poucos que conhecem a verdadeira história dizem que ainda se pode sentir a presença do espírito de Gaia no interior da catedral.

Pelo seu tamanho e pelo fato da catedral de Cefien não ter sido construída pelos próprios clérigos da ordem, é provável que muitos de seus segredos não são conhecidos e alguns talvez nem mesmo suspeitados. Até hoje, não existem indícios do que os antigos clérigos de Gaia faziam ali além de louvar a deusa. Nunca nenhum pergaminho, nenhuma livro, nenhuma relíquia fora encontrado no local, o que aumenta muito a imaginação de muitos clérigos de que muitos dos segredos da catedral estejam enterrados e escondidos em algum lugar em alguma catacumba secreta, mas até hoje ninguém nunca encontrou nenhuma passagem secreta em seus vastos corredores, o que indica que ou elas não existam, ou estão muito bem escondidas. Nem mesmo o supremo sacerdote de Cefien conhece todos os segredos da catedral, se é que de fato conhece algum.

Mistérios à parte, atualmente a catedral é o centro religioso e administrativo de toda a província do reino de Aurora, sendo também a sede principal de treinamento para sacerdotes e paladinos. O lugar também funciona como centro de pesquisa de novas magias e ponto principal de peregrinação para estes servos da luz. Atualmente, e como sempre foi, o objetivo principal da Santa Igreja é a erradicação de toda e qualquer forma de religião que não seja a sua. Embora tenham sido forçados a recuar antigamente, os sacerdotes de Cefien se empenham com todas as suas forças levar a palavra de seu senhor a todos os lugares onde ela ainda é ignorada, muito embora suas ações não sejam agora mais tão visíveis quanto eram antes, pois, após a ameaça das demais facções, este seleto grupo refinou seus métodos, mudando suas táticas e tornando-as mais sutis. Ao invés de impor sua doutrina através da força, a Santa Igreja agora ache nas sombras, pelo menos no que se refere fora das fronteiras de seu reino. Muitos dos atos de terrorismo e criminalidade ocorridos nos demais reinos são obras dos destes servos da luz, em uma tentativa de desmoralizar não apenas sua política, como também suas religiões. Uma de suas táticas favoritas é fazer terrorismo em uma província e fazê-la acreditar que foi a província vizinha, tida antes como aliada.

Lielzor

Localizada a 250 quilômetros do portão leste da muralha, no ponto onde a estrada principal para Aurora se encontra com o rio Walklife, próximo à floresta de Blackshade, encontra-se a cidade de Lielzor, uma das muitos pontos de descanso existentes

entre a capital Solaris e os portões do reino que vivem principalmente do turismo gerado pelo tráfego entre o portão leste e a capital. Entretanto, diferente destes demais vilarejos, Lielzor foi muito beneficiada por sua localização. Muito mais do que um simples ponto de descanso, Lielzor é famosa por treinar e possuir uma grande quantidade de guerreiros, magos e paladinos, na qual são essencialmente necessários tanto para a proteção da cidade contra os perigos residentes na floresta de Watchesthieves quanto para servirem de guarda-costas para qualquer viajante ou caravana que precisa passar pela perigosa floresta. O aluguel destes aventureiros, proporcionou a cidade um rápido crescimento econômico.

No centro da cidade encontra-se uma arena de lutas de porte médio, uma das muitas opções de trabalho para aventureiros. A cidade é famosa por seus combates diários entre muitos aventureiros ou grupos de aventureiros, às vezes uns contra os outros, às vezes contra terríveis criaturas mágicas capturadas e escravizadas fora dos limites do reino, na qual os administradores da arena pagam muito bem por novos exemplares. Os combates movimentam grandes quantias de dinheiro através de apostas, fornecendo grandes recompensas aos vencedores. Devido a tudo isso, Lielzor é ponto obrigatório para aventureiros de todo o império. Qualquer aventureiro ou grupo de heróis terá sempre um trabalho garantido aqui, mesmo se for por um curto espaço de tempo.

Devido a seu grande turismo, Lielzor possui várias estalagens e tabernas. Lotmet Shameless, o lorde local é o dono de muitas das tabernas e estalagens mais luxuosas de toda a cidade, também é o empresário do maior grupo de aventureiros de Lielzor, praticamente a tropa de elite da cidade. O grupo é composto pelo guerreiro Naof, o mago Tuzoc e os dois rangers Jacames e Rokex. Lotmet cobra altos preços para fornecê-los como guarda-costas, todos juntos pois, mesmo se tratando de heróis renomados, ninguém tenta cruzar a floresta com apenas um aventureiro a seu lado. Os membros do grupo também participam às vezes das lutas na arena, sendo um grande desafio (e uma baita de uma má sorte) para qualquer herói que vier a enfrentá-los.

Por fim, a cidade também é composta por várias residências, algumas luxuosas, outras nem tanto, um quartel – local de treinamento para novos guerreiros para protegerem a cidade e servirem de guarda-costas durante a peregrinação – e como não podia deixar de ser, um templo em homenagem a Cefien.

Cireia

Cireia é uma cidade de pescadores a margem do grande lago Hasben que prosperou fornecendo pescado para todos os feudos do reino. A cidade é composta por várias casas simples, um grande porto, várias tabernas e algumas poucas estalagens e como não poderia deixar de ser, um templo e sacerdotes em homenagem a Cefien.

Dentro do lago existe uma comunidade de Wacks que, junto com os homens da superfície, colaboram entre si na pesca, existindo um fluxo de comércio entre as duas cidades. Os Wacks pescam grandes peixes que habitam as profundezas do lago, os trocando em Cireia por metal e ouro. Sendo assim, Cireia atua não apenas como cidade pesqueira, mas também como distribuidora de pescado fornecido pelos Wacks.

Locais de destaque

A terra do Caos

Antes da guerra dos titans, esta terra existia a capital do antigo império de Andoros. Entretanto, por ser a maior concentração mortal existente no planeta, esta região fora palco de muitas das batalhas épicas ocorridas durante aquele período. Também fora nesta região em que Gaia invocou o feitiço supremo para banir os titans do plano dos mortais. Seja qual for o motivo, a imensa carga energética concentrada em uma região tão sensível quanto os o centro do continente acabou por resultar em uma zona de turbulência tão intensa e tão caótica que nenhum ser vivo ou morto pode existir ali.

A zona é um acumulo de zonas elementares que tentam sobrepujar umas as outras em uma eterna batalha, como se todas as zonas de turbulência conhecidas estivessem sobrepostas umas as outras e ambas tentassem conquistar a supremacia. Rios de magma surgem do solo, campos verdejantes, chuvas torrenciais, terremotos, vapores tóxicos e outras coisas do tipo surgem e desaparecem em segundos a todo instante. O próprio tempo parece fruir de maneira desordenada, podendo passar séculos em segundos e segundos em séculos. Normalmente uma presença já deveria ter se sobrepujado as demais, mas, após 500 anos de caos, tudo continua como no dia em que começou, sem nenhuma expectativa de se acalmar um dia.

A Ordem de Cefien considera tal fenômeno como a consequência pelo uso da magia demoníaca durante o império de Andoros. Estudiosos de outros reinos místicos como Seltian e Landied tentam estudar o fenômeno, mas sendo que Aurora não gosta nem de forasteiros quanto de magia arcana, a pesquisa de campo fica muito difícil de ser realizada.

O Lago Hasben

O lago Hasben mede cerca de trezentos quilômetros de leste a oeste e possui uma profundidade de aproximadamente cem quilômetros. Por causa desta grande profundidade, acredita-se que o lago fora formado devido a um poderoso ataque de algum deus durante a segunda batalha dos deuses. Os poucos sábios que conhecem a verdadeira história do planeta acreditam que tal ataque teria sido feito durante a primeira grande batalha divina e, devido ao tamanho do lago, seu autor seria um dos deuses supremos. A Santa Igreja prega que o próprio Cefien seria o autor de tal feito, durante seu confronto contra um poderoso demônio.

Em algum lugar nas profundas águas de Hasben existe um dragão marinho. Geralmente a criatura seria pacífica se não fosse incomodada mas, infelizmente, a ordem de Cefien acredita que a criatura é a ressurreição de um demônio derrotado por Cefien durante a guerra dos titans e não é tradição dos devotos de Cefien permitir que algo tão “demoníaco” continue existindo, oferecendo grandes recompensas para qualquer um que o matar.

As colinas de Cefien

Localizadas a sessenta quilômetros da Capital, as colinas de Cefien receberam este nome devido a uma lenda local. Conta-se que no topo da colina mais alta desta serra, existe uma grande torre remanescente dos tempos antigos que, segundo as lendas, era usada pelos antigos magos para observar as estrelas. Em outras palavras, a torre seria uma espécie

de observatório na qual seria possível ver a imensidão do que existe além dos céus. Conta-se que todo o ciclo das estações foi descoberto e determinado neste lugar. Não se sabe o que desta lenda é verdadeira mais é possível para os viajantes de melhor visão que cruzam o portão oeste ver uma grande construção no topo da serra.

O nome das colinas foi dado porque acredita-se que os antigos a construíram com a para assim poderem observar o rosto de Cefien. Entretanto, esta teoria não é muito aceita fora das fronteiras de Aurora, pois todas as construções antigas foram feitas em um tempo em que Gaia ainda era a única divindade existente. Sendo assim considerada como mais uma das muitas mentiras contadas pela Santa Igreja para iludir o povo.

Seja verdade ou mentira, é impossível se aproximar da tal construção ou mesmo das colinas. Gigantescos golens de pedras existem próxima à construção e gárgulas atacam qualquer um que sequer se aproxime das colinas. Estudiosos acreditam que foram postos ali para protegerem o lugar. Meios místicos também não funcionam, o lugar é protegido por poderosas magias. Qualquer tentativa de teletransporte resultara apenas na perda de energia, pois o feitiço simplesmente não funcionado quando seu alvo é a torre ou suas proximidades. Muitos acham estranho de existir tanta proteção para um simples observatório (talvez o único observatório de Harpeon), aumentando assim ainda mais a suspeita do lugar ser muito mais do que dizem as lendas. Muitos exploradores do reino de (reino da magia) encontram-se interessados neste lugar, na esperança de encontrarem algum artefato místico ou biblioteca existente no interior da torre, mas infelizmente, os vigias fazem muito bem o seu trabalho....

Floresta de Blackslade

A floresta de Blackslade é com certeza o ponto mais perigoso de todo o reino de Aurora. Localizada próxima a uma certa distância do portão oeste, esta macabra floresta é considerada como território inimigo pelos seguidores de Cefien e por qualquer outro que sirva a luz divina desde o início da história do reino. Centenas de mortos-vivos, espíritos malignos e outras criaturas das trevas infestam o lugar e a própria floresta emana uma poderosa presença maligna, impedindo todos aqueles de mentes fracas e pouca coragem de sequer se aproximar dela. É estranho que Hermes ainda não tenha tomado alguma providência a respeito do problema. Suspeita-se que a misteriosa presença em meio às árvores de Blackslade seja tão maligna e poderosa que nem mesmo os vastos poderes do anjo são capazes de subjuga-la.

Com todo o perigo que ronda a floresta, é de se pensar que qualquer pessoa com o mínimo de inteligência evite sequer se aproximar dela mas, infelizmente, não é assim que acontece. Devido às colinas de Cefien ao norte e a extensão de Blackslade ao sul, a estrada principal que vai do portão oeste até a capital traça seu rumo perigosamente ao lado da macabra floresta, sendo caminho obrigatório para qualquer viajante que deseje percorrer entre esses dois pontos. Histórias terríveis são contadas sobre viajantes que foram atacados e engolidos por suas sombras e que agora fazem parte dos muitos zumbis que vagueiam pelo lugar sem rumo em busca de vítimas para saciar sua monstruosa fome. Devido a isso, a Santa Igreja ordenou a construção de duas grandes capelas. Uma dentro da cidade fortificada que guarda o portão oeste e uma na fronteira oposta da floresta. Mediante uma “pequena” doação para a ordem de Cefien, os sacerdotes acompanham os viajantes em segurança pela estrada principal, afastando assim a presença maligna com suas orações.

Porém comenta-se sobre alguns casos em que blackslave subjugou a presença mística dos devotos de Cefien e, estendendo seus longos tentáculos de escuridão, os arrastou para dentro de suas árvores e lá devorou suas almas, aumentando assim ainda mais seu exercito de mortos-vivos.

Floresta de Watchesthieves

É de conhecimento geral em todo o reino de Aurora que a viagem entre os portões da muralha até a capital através das estradas principais pode ser bastante perigosa. Grupos de ladrões e servidores das trevas espreitam estas estradas, sendo as principais ameaças para os viajantes incautos. Porém, em se tratando de perigos deste tipo, nenhum outro lugar é mais perigoso quanto à floresta de Watchesthieves.

Localizada além do rio, a uns cem quilômetros de distância da cidade de Lielzor, esta floresta aparentemente comum se esconde a guilda de ladrões que carrega o mesmo nome do lugar. Ladrões, assassinos e sacerdotes malignos espreitam em meio a suas árvores verdejantes, esperando a passagem de viajantes que vão entre Lielzor e a capital. Os ladrões e os cultistas possuem uma excelente apareceria. Enquanto os ladrões roubam, os cultistas sacrificam seus prisioneiros em honra a seus deuses e todo mundo fica feliz (bom...pelo menos os sacerdotes e os ladrões). Esta união entre a arte de surrupiar, o conhecimento da floresta e a utilização de magia negra os tornam potencialmente perigosos, mesmo para os mais experientes guerreiros.

Dragonhill

Dragonhill é um conjunto de montanhas de difícil acesso que fica sessenta quilômetros da cidade de Solaris, na qual parte delas invade o feudo capital em quase toda a sua extensão de norte a noroeste, sendo quase toda coberta por uma mata densa e muito fechada.

Recentemente, devido a seu terreno elevado e acidentado, alguns dragões dos ventos escolheram o lugar como sua moradia, passando a atacar os viajantes que passam pela estrada do portão noroeste. Tais ataques não acontecem sem motivo (pelo menos do ponto de vista dos dragões). As montanhas de Dragonhill possuem varias nascentes que alimentam o rio Daswi, mas nenhuma grande o suficiente para saciar a sede de um dragão adulto em pouco tempo. Sendo assim, as criaturas são obrigadas a descer as montanhas até o rio para saciarem sua sede.

Geralmente as criaturas não ligam com a presença de criaturas inferiores, desde que estes não se aproximem demais (a menos que estes estejam carregando algum tesouro que interesse ao dragão), entretanto, quando estão com seus filhotes eles são particularmente muito mais fáceis de se irritarem, atacando qualquer um que se aproxime a menos de quinhentos metros de onde suas crias estão. Tanto o macho quanto a fêmea ficam perto a seus filhotes e, quando avistam qualquer invasor, apenas um deles ira ataca-los enquanto o outro ficara na vigília.

A santa Igreja oferece uma grande recompensa para qualquer um que elimine estas ameaças de seus domínios.

A Muralha de Aurora

Logo de imediato para aqueles que chegam em Aurora pela primeira vez, a visão é no mínimo impressionante. Enchendo os olhos até onde a vista tem capacidade para alcançar, a imensa muralha de Aurora se ergue imponente, como um aviso para todos aqueles que sequer pensam em desafiar Cefien e seu reino. Praticamente todo o reino de Aurora é coberto por esta gigantesca muralha. A gigantesca estrutura possui dez metros de altura e é toda demarcada por imensas torres a cada quinhentos metros.

Sentinelas e arqueiros patrulham a muralha incessantemente. Quase toda a elite do reino encontra-se próximo às fronteiras do reino, servindo de guarnição para a grande estrutura, tendo como moradia às cidades principais dos muitos feudos existentes ao redor da muralha, enquanto as classes mais baixas moram em pequenos vilarejos espalhados por todo o feudo.

Em caso de algum ataque por parte de alguns dos reinos vizinhos, grandes trombetas, uma em cada torre da muralha, são tocadas, avisando assim imediatamente o feudo mais próximo e requisitando seus soldados para a batalha. No momento em que uma trombeta toca, ambas as duas cornetas vizinhas a ela também tocam, porém estas tocam duas vezes, feito isso, a próxima corneta vizinha a uma delas tocará três vezes e assim sucessivamente, deste modo avisando a todos os feudos próximos a muralha sobre o ataque e a que distância e localização ele está vindo. Os soldados medem a distância pelo número de vezes em que a corneta próxima a seu feudo toca. Sendo que uma tocada comum da corneta significa uma torre e uma tocada longa significa dez, uma tocada longa seguida de cinco comuns significa que a emergência é a quinze torres de distância na direção de onde veio o som das primeiras tocadas. Devido à sua importância, cada corneta é sempre vigiada para evitar qualquer brincadeira de algum engraçadinho, sendo usada apenas nas maiores emergências, as torres vizinhas à corneta que primeiramente tocou, devido à proximidades entre as torres, verificar se o chamado é verdadeiro ou não.

A grande muralha possui ao todo seis portões, um a leste para o reino de Landied, um a sudoeste para Cyocean, um a nordeste para Heodas, outro para sudeste, para o reino de Seltian, por fim, os dois últimos portões se abrem para oeste e noroeste, para o reino de Win-chan. Os portões em si medem cerca de dez metros e meio cada, são todos feitos de metal, tendo um palmo de grossura, sendo assim muito resistentes. Apesar de seu grande peso, os portões são muito fáceis de fechar (o que não significa que sejam lá muito fáceis de abrir) graças a um engenhoso mecanismo envolvendo muitas cordas e muitos blocos de pedras que fazem com que toda a operação se resuma em um simples abaixar de uma alavanca, localizada em uma das torres ao lado das estruturas metálicas. Cada um dos portões é guardado por um forte sob o comando de um senhor feudal e servindo de morada para o mesmo.

Os Pântanos Malditos

Uma região pantanosa que fica próxima ao final do rio Daswi, entre os rios Rinslan e Badoel. O lugar não é perigoso se comparado a outras regiões de Aurora, mais mesmo assim pode ser muito perigosa para os incautos. Cobras e insetos venenosos espreitam em meio a suas águas estagnadas e agrupamentos de juncos.

O lugar é conhecido apenas devido à sua alta concentração de flores de lótus. Devido à sua cor branca, a flor é muito apreciada pelos devotos de Cefien, sendo muito

procurada para enfeitar suas casas e templos. A pequena cidadezinha de Zaeplit, localizada na margem oposta do rio Rinslan, vive da colheita e importação dessas flores para a capital.

Uma coisa que intriga os maiores sábios de Aurora é o fato das águas do pântano serem sujas e pestilentas, exalando um cheiro de morte que assola toda a região ao redor do pântano, sendo portanto difícil de acreditar que algo tão belo consiga crescer ali. Devido a isso, existe uma lenda local de que no passado o pântano fora vítima de uma maldição, na qual, durante as noites de lua cheia, monstros emergem de suas águas e arrastam qualquer um que passe perto do lugar. Os moradores de Zaeplit acreditam que as flores de lótus que permeiam o pântano possuem poderes místicos que impedem o mau de deixar o lugar. Devido a esta lenda, o povo de Zaeplit coloca flores de lótus nas janelas e portas de suas casas acreditando que isso afastará o mal e o impedirá de entrar. Embora nada tenha sido comprovado (nem se as flores possuem de fato poderes místicos de proteção), é fato conhecido que muitos viajantes já desaparecem misteriosamente quando passavam à noite próximos a suas águas.

A Floresta Viva

Localizada entre a estrada principal vinda do portão Sudeste da muralha e o lago Hasben, esta floresta, assim como blackslave, é considerada pela ordem de Cefien, embora não exista nenhuma presença maligna em meio a suas árvores, como sendo um território inimigo. O nome desta misteriosa floresta foi dado pelo povo de Cireia porque, para aqueles que a observam atentamente de longe, tem a impressão de ver suas árvores se movendo. Os poucos que andaram em meio a suas árvores juram que estas vigiam qualquer um que entre em seus domínios e, dependendo da vontade da floresta, as árvores podiam se fechar ou se abrir ao redor dos viajantes, tornando-o a travessia mais fácil ou mais difícil. Muitos dizem que a própria floresta possui uma consciência própria mas, o que ninguém sabe é que esta consciência tem nome e se chama Mahstra.

Poucas pessoas de Cireia já a viram caminhando por entre as árvores, um pequeno vulto ao longe que desaparece no primeiro piscar de olhos. Devido a isso, muitos a tratam como uma lenda, achando que se trata de algum tipo de espírito protetor da floresta. Na verdade, Mahstra é uma poderosa elfa sacerdotisa de Gaia que fixou moradia na floresta há muito tempo atrás, antes mesmo da construção de Cireia, quando a ordem de Cefien se apossou dos jardins de Gaia e fixou lá a sede de sua ordem. Quando soube que o amado templo de sua deusa fora profanado por um deus tirano, a elfa ficou indignada, adotando a floresta como uma espécie de posto avançado em suas maquinações para destruir a ordem de Cefien e retomar o templo de sua deusa. Nas décadas que se sucederam à ocupação do templo, o principal objetivo de Mahstra tem sido recuperar os antigos conhecimentos escondidos na catedral antes que a ordem de Cefien os descubra. Infelizmente, devido à presença de Hermes na Santa Igreja, Mahstra prefere agir de maneira sutil, pois o anjo é muito mais poderoso que ela. Dentro da floresta, entretanto, seu poder é supremo.

Mahstra oferece uma generosa recompensa para qualquer um que penetrar e descobrir algum segredo da catedral da Santa Igreja em Solaris. Quando assim deseja, Mahstra usa seus poderes para atrair grupos de aventureiros que considera competente para dentro de seus domínios, usando muitos meios místicos para isso, seja enviando mensagens em seus sonhos, seja manifestando vultos fantasmagóricos de si mesma. Independente do método, sempre vai parecer aos olhos dos aventureiros que a própria floresta os está

chamando. Uma vez dentro da floresta, as próprias árvores se encarregaram de levar o grupo até sua mestra. Para impedir o grupo de revelar, caso fracassem ou sejam apanhados, a Hermes o que se esconde nas paredes de “sua” catedral, Mahstra nunca revela aos aventureiros a natureza dos segredos, deixando por conta deles próprios descobrirem.

A Taberna do Destino Seguro

Trata-se de uma simples taberna e estalagem de porte médio, assim como muitas existentes ao longo dos caminhos principais que vão para Solaris. Está, entretanto, encontra-se próxima à floresta de Watchesthieves, sendo o primeiro local de descanso para os viajantes e aventureiros que partem de Lielzor e enfrentaram os perigos da floresta. Para aqueles que tiveram problemas com a guilda de ladrões que habita Watchesthieves (que seriam aqueles que não contrataram os mercenários de Lotmet), a taberna é uma benção muito bem vinda, sendo um local onde se pode descansar e recobrar as forças perdidas. Titmiw, um humano ambicioso a mando de Lotmet é o dono do lugar, o que, junto com a localização do lugar, faz os preços da taberna são um tanto salgados.

Guildas e organizações

Ordem dos Cavaleiros Dourados

Esta é a guarda pessoal do arcanjo Hermes, na qual é composta literalmente pelos já lendários cavaleiros dos dragões dourados.

Somente os mais honrados e capazes paladinos recebem a honra de cavalgar uma dessas maravilhosas criaturas, sendo este o objetivo máximo da vida de todo paladino de Cefien. Os Dragões Dourados são o a maior prova do magnífico poder de Cefien sob as hordas demoníacas, sendo portanto o maior orgulho de Aurora. Apesar de poderoso, o grupo é composto apenas por 200 membros.

Os membros da ordem vivem como reis nas dependências da Santa Igreja, muito embora seu centro de treinamento se encontre nas montanhas de Dragonhill, localizado dentro da parte influenciada pela presença divina de Hermes, onde vivem os dragões dourados. Apesar da considerável distância entre as montanhas e a capital, a viagem é consideravelmente rápida para aqueles que viajam em dragões, bastando apenas que seu dono recite uma prece para invocar seu dragão, na qual vira das montanhas para a capital em menos de 30 minutos.

No que se refere a sua vestimenta, além das tradicionais roupas de seda usados pelos devotos de Cefien, os membros dos Dragões Dourados vestem armaduras douradas, folheadas a ouro e magicamente tratadas para serem incrivelmente leves e resistentes.

A guilda de Watchesthieves

A principio, acredita-se a sede desta guilda esteja sediada no interior da floresta com o mesmo nome e que seu campo de influência se estenda apenas até onde terminam as árvores de Watchesthieves, porém, muita coisa se esconde nas sombras da escuridão, muito além do que simples mortais podem ver ou sequer adivinhar.

A história da Guilda coexiste junto com a história de Lielzor. Pode-se dizer que o surgimento do grupo foi o que ocasionou o rápido desenvolvimento da cidade. Há alguns anos atrás a Guilda fora fundada por Lotmet Shameless, um sacerdote de Abaddon, um dos deuses das trevas. Arquitetando um plano sinistro para conseguir poder, Lotmet criou a guilda, reunindo muitas das tribos orc e goblins que viviam na região e também alguns grupos de ladrões, juntando-os em apenas um grande grupo e passou a aterrorizar toda caravana que passasse pela floresta de Watchesthieves. Quando este grupo ganhou fama, o próprio Lotmet, disfarçado como um simples viajante e acompanhado por cinco de seus maiores guerreiros humanos, apresentou-se para o lorde de Lielzor e lhe prometeu acabar com a ameaça dos bandidos, pois seu grupo de “aventureiros” seriam capazes de enfrentar qualquer desafio. Após uma grandiosa encenação de combates entre os “heróis” e os bandidos, com a “gloriosa” vitória do grupo e a fuga dos bandidos, o lorde concedeu a Lotmet o título de cavaleiro e lhe permitiu a ele e seus comparsas a cuidarem do treinamento da elite do feudo. Lotmet recrutou então todos os humanos da Guilda como soldados do feudo e secretamente os treinou como cultistas de sua própria ordem. Não demorou muito até que estes devotos de Abaddon ganhassem o respeito e a admiração do povo local, pois nenhum bandido sequer se aproximava das caravanas quando estas eram escoltadas por estes “valorosos” guerreiros e, quando esta fama atingiu o seu auge, o lorde local teve uma morte trágica decorrente de uma “misteriosa” doença. Lotmet então assumiu o poder e o controle do feudo e de Lielzor, com todo o apoio do povo local. Entretanto, logo após a sua posse, as atividades criminosas em Lielzor “misteriosamente” aumentaram e Lotmet foi “forçado” a contratar aventureiros de fora e a cobrar taxas pelo uso de seus serviços. Com isso muitos aventureiros viram na cidade uma ótima oportunidade de fazer fortuna e com isso a cidade teve um rápido crescimento econômico, tornando-se assim uma das mais prosperas de todo o reino de Aurora. Lotmet enfim atingira seu objetivo.

Atualmente, esta perigosa guilda domina praticamente toda a cidade de Lielzor, na qual sua influência se encontra por todo o lugar, embora raramente possa ser vista. Vários dos muitos nobres e homens de influência da cidade são membros da guilda que, embora seja estritamente proibido para qualquer um de seus membros cometerem qualquer tipo de crime na cidade ou dentro do feudo (para assim aumentar a ilusão de que a elite faz bem o seu trabalho), ganham muito dinheiro nos em apostas ilegais durante os torneios que ocorrem na arena de Lielzor, na qual movimenta boa parte da economia da cidade.

A guilda é composta em sua maioria por humanos (todos são devotos de Abaddon), sendo que orc e goblins permanecem no interior da floresta. Todos são hábeis conhecedores dos caminhos secretos da floresta de watchesthieves.

Divindades principais

Cefien é a única divindade permitida em Aurora, sendo oficialmente a única a existir em todo o reino. Não oficialmente, Aurora possui alguns outros cultos proibidos em seu território, tal como o culto à (nome do deus das trevas de Lotmet) na floresta de Watchesthieves e a (nome do senhor das águas) pelos Wacks dentro do lago Hasben. Muitas tribos bárbaras de orcs e Goblins louvam a deuses bárbaros (definir os nomes das divindades e seu poder)

Encontros

Aurora possui muitas regiões altamente perigosas. Zumbis e espectros espreitam dentro e ao redor de blackslave, Gárgulas e golens de pedras atacam qualquer um que se aproxime demais das Colinas de Cefien, dragões azuis sobrevoam as montanhas de dragonhill, cultistas das trevas espreitam as árvores de Watchesthieves.

Apesar de todos estes perigos, as ameaças mais comuns aos viajantes são grupos de assaltantes e tribos de orcs ou goblins, geralmente atacando viajantes solitários, grupos de viajantes ou qualquer um que pareça inofensivo e indefeso. Grupos de aventureiros geralmente são deixados em paz, embora nem sempre, como é o caso da guilda de Watchesthieves que ataca qualquer um que não tenham contratados os mercenários de Lielzor. Sendo as terras de Aurora quase todas cobertas por campos, existem poucos animais de grande porte que representem qualquer ameaça para viajantes ou aventureiros. Cobras, javalis e onças habitam as poucas regiões selvagens existentes, tais como a Floresta Viva e Watchesthieves.

Aventureiros

Embora a maior parte dos sacerdotes de Cefien goze de uma boa vida e considerável fortuna, grande parte dos de Aurora aventureiros são ligados à ordem de alguma forma. Paladinos de Cefien são os aventureiros mais comuns embora algumas vezes possam pode-se ver Clérigos de menor porte acompanhando grupos de aventureiros, afinal, a missão deles é justamente levar a luz às trevas e punir os hereges (ou, se preferir, a qualquer um que não compartilhe o seu ponto de vista).

Devido ao sistema feudal, servos e soldados de elite são a profissão mais comum, não apenas em Aurora mais em todos os outros reinos existentes no território do antigo império, existindo poucos plebeus independentes. Comerciantes são comuns, mas não é uma profissão particularmente fácil de ser seguida devido ao grande número de ladrões e assaltantes que espreitam as estradas não apenas em solaris mas também por todo o território do antigo império. Cultos malignos são raros mas existem, sempre prontos a oferecer suas vítimas em sacrifício a seus deuses. Tribos de bárbaros não existem dentro da muralha de Aurora.

Talentos nativos

A Ordem de Cefien apóia e estimula a existência de aventureiros dispostos a caçar e acabar com o mal dentro e fora de seu território, fornecendo recursos iniciais para que estes melhor desempenhem suas cruzadas. Todo aventureiro nativo de Aurora recebe portanto uma boa quantia de dinheiro, equipamentos de qualidade e um dos famosos ganhões brancos de Solaris.

Servos de Cefien também recebem uma renda de 1000 moedas de ouro por mês, além de possuir uma moradia fixa em Solaris.

Rumores e boatos

*Tezard, o comerciante de armas de Solaris, é na verdade um mercenário a mando do reino de (reino dos anões) para vender as armas de pior qualidade produzidas pelos anões (muito embora para os padrões humanos elas pareçam de excelente qualidade) a fim de iludir o governo de Aurora de que estão se armando adequadamente. Dizem que assim os anões esperam ver se após esta..estimulada, Aurora permanece pacifico como prometeu ser;

* Muitos cultistas dentro da guilda de Watchesthieves acreditam que lotmet foi o responsável pela transformação da floresta de Blackslave em um território dominado pelo Mal através de uma maldição rogada por ele. Lotmet não confirma nem nega a informação, mas é bem provável que seus vastos conhecimentos em magia negra lhe permitam saber a verdadeira verdade sobre o macabro lugar;

* A terra do Caos abriga em seu interior a entrada do inferno, lar de criaturas de maldade indescritível;

Heodas – o reino das amazonas



A origem de Heodas não difere muito das demais reinos, sendo mais uma das facções religiosas que participaram da grande guerra e acabaram dominando um território próprio. Entretanto, este reino se distingue dos demais por ser um reino de amazonas e, sendo assim, uma nação de guerreiras ferozes e orgulhosas. Sua cultura se baseia em uma sociedade matriarcal, onde somente mulheres possuem tanto a destreza e a agilidade necessária na batalha e quanto à sabedoria para liderar enquanto os homens servem apenas para trabalhos braçais e fins reprodutivos. Apesar disso, sua sociedade é notável. Suas cidades são magníficas tanto em sua arquitetura quanto em sua arte (em geral praticada somente por homens) e seu estudo da magia rúnica é cobiçado até mesmo pelos magos de Seltian.

Soberano

Heodas era governada por uma democracia não baseada na centralização do poder. As decisões referentes ao reinado eram tomadas pelo voto de todas as amazonas, cabendo a sumo-sacerdotisa de Diana as decisões militares e o controle de seu exército, mas mesmo assim tendo que responder ao povo.

Clima, terreno e geografia

Terreno montanhoso, permeado por cordilheiras e colinas cobertas por turfa verde, algumas possuindo grandes áreas florestais. Existem poucos rios, mas uma grande quantidade de riachos. Devido à proximidade com a terra dos ventos, o clima é tropical, existindo a possibilidade de chuva

todos os dias, e bastante ventoso no extremo norte do reino.

População

As amazonas quanto os bárbaros não fazem distinção de raça desde que sejam mulheres, sendo assim é possível encontrar elfas, anãs e outras espécies mais exóticas vivendo em Heodas.

Elfos negros e vampiros também existem em Heodas, da mesma como no reino de Landied embora em menor quantidade, entrando no reino ilegalmente através da passagem entre as Montanhas dos Ventos.

Exercito e política de Heodas

Após o termino da Guerra das Crenças e o estabelecimento da frágil trégua entre os reinos centrais, o povo de Heodas ficou satisfeito com a região que agora possuíam, abandonando assim seu desejo de expandi-la. Entretanto, a constante ameaça de uma possível guerra, a proximidade do reino com a floresta negra de Darkane e seus nefastos habitantes e tribos bárbaras hostis em seu território seu território fez com que o seu povo nunca abandonasse sua origem guerreira.

Com o florescer de sua civilização, grandes cidades feitas de puro mármore foram construídas, muito embora ainda existiam aquelas que preferiam o modo de vida tradicional das amazonas. Devido a isso, além de suas magníficas cidades, Heodas também era permeado com acampamentos menores, cada um pertencente a um clã independente.

Uma vez que as amazonas valorizavam assim a de tudo sua liberdade individual, seu sistema de governo era e ainda é, pelo menos nas grandes cidades, baseado em uma democracia cujo poder é descentralizado, ou em outras palavras, encontra-se nas mãos de cada amazona ao invés de um líder central. As decisões do reino são tomadas em um sistema de votação em dias determinados onde seu povo determina as mudanças em cada cidade-estado. Decisões referentes ao reino são tomadas na capital, onde recebem os votos das demais cidades sobre o assunto em questão. Uma vez tomada, a decisão é levada para as demais cidades através de um sofisticado sistema de comunicação baseado em pequenos postos avançados de localização fixa, onde os mensageiras poderiam trocar de cavalo para continuar a longa jornada ou, caso estivesse cansada, confiar a mensagem a outra que continuaria a viagem em seu lugar.

Quando a seu exercito, pode-se dizer que é o mais versátil e móvel entre os reinos centrais. Todo poderio de Heodas se encontra centrados em suas cavaleiras e em suas habilidades com o arco composto, arma tradicional e exclusiva das amazonas com um grande potencial de perfuração e alcance se comparada aos demais arcos. Uma vez que são capazes de lançar flechas enquanto galopam, seu exercito é capaz de se aproximar e se afastar do inimigo enquanto lançam uma chuva de flechas.

Como estratégia defensiva às amazonas utilizam lanças e escudos em formação de falange, uma estratégia com alto potencial destrutivo mas pouca versatilidade, mas uma vez que são muito bem treinadas desde a infância, as amazonas são capazes de alterar formações de batalha durante o combate. Geralmente uma falange é acompanhada por um grupo de arqueiras suas costas, portanto armas leves de combate corpo a corpo caso a situação se torne necessária.

Quanto a sua logística o exercito emprega cavalos mais velhos cuja velocidade já não é mais aceitável em combate, os quais levam consigo, alem de suprimentos, grandes quantidades de flechas extras.

Cidades de destaque

Kehian

Apesar do reino possuir varias cidades estados independentes, é possível afirmar que Kehian seja a capital de Heodas. Aqui reside o templo principal de Diana e também é o lar de sua sumo-sacerdotisa.

Ragnarok

Tratasse de um grande acampamento que atua como um posto avançado improvisado para impedir ataques de Heodas contra a muraria de Aurora. O lugar é ponto de parada obrigatório para as tropas que embarcam para o front de batalha.

Locais de destaque

As Entranhas de Hillsdwarfs

A primeira vista, trata-se de uma cordilheira comum de montanhas cobertas por uma vegetação rasteira, sem grandes perigos ou ameaças em potencial. Entretanto, a verdadeira riqueza e perigo de Hillsdwarfs encontra-se em baixo de seu solo.

A muitos anos atrás, quando Heodas dava seus primeiros passos de independência após a separação do império, os anões vieram de seu reino no oeste atrás das ricas montanhas do reino dos guerreiros. Dentre todas as grandes cordilheiras, este povo escolheu Hillsdwarfs como sua primeira morada. Com o decorrer dos anos, os anões abriram grandes túneis nas entranhas de suas montanhas, construindo imensas galerias em seu interior ao mesmo tempo em que retiravam a preciosa matéria prima para forjar seus fantásticos artefatos de metal. Assim construíram a cidade de Zeomun, uma colônia de mineração e um feudo pertencente a Heodas, na qual tinha como sua única entrada e saída um grande portal esculpindo na rocha atrás da cachoeira de Watergold, a nascente do Radyah.

Por gerações os anões mantém boas relações com o povo de Heodas, pagando os tributos a capital do reino e comercializando artefatos de metal e pedras preciosas existentes no rico coração das montanhas. Apesar disso, a posição dos anões perante a guerra é neutra

As Wallpicks

Trata-se de um conjunto de montanhas que separa o território de Heodas do de Aurora. Está região é bastante inacessível, possuindo densas florestas e terreno acidentado. Devido a isso, a cordilheira também é conhecida como “A Primeira Muralha”, pois é praticamente impossível para qualquer exército atravessá-la sem perder muitos homens, impedindo assim, pelos menos em parte, que os rebeldes da Floresta Proibida marchem contra Aurora.

As montanhas são povoadas apenas pelos Makaens, uma espécie de gorila humanóide, uma evolução dos gorilas das montanhas. É provável que os Makaens conheçam todos os caminhos mais seguros e mais rápidos através da cordilheira. Infelizmente, devido aos ataques dos caçadores vindo de Aurora na tentativa de dizimar sua espécie, os Makaens, antes pacíficos, se tornaram agressivos e cautelosos com os forasteiros, atacando qualquer um que invadir as Wallpicks.

A floresta proibida

Trata-se de uma floresta bastante comum, sem grandes perigos para aqueles acostumados a vida selvagem. Sua vegetação é densa em algumas partes mas não o suficiente para atrapalhar a locomoção de humanóides e de animais de porte médio, tal como cavalos e cervos.

O lugar serve de moradia para elfas da ordem de Diana e tem sido usado como posto avançado nas batalhas contra Landied.

Floresta da fronteira

Provavelmente o melhor (ou o menos pior) caminho para um invasor chegar até a muralha de Aurora sem ser por Ragnarok ou pelas Wallpicks. Infelizmente, assim como as Wallpicks, esta densa floresta é um lugar perigosos demais para qualquer pessoa desacostumada com a vida selvagem atravessar.

Além dos perigos comuns de qualquer floresta, tal como cobras, insetos e lobos do mato, a floresta é habitada por uma subespécie derivada dos Makaens. Diferente de seus parentes das montanhas, os Makaens da floresta são perfeitamente adaptados para viver em meio as árvores, possuindo uma habilidade surpreendente em se mover por entre seus galhos. Infelizmente, assim como seus parentes das montanhas, esta espécie também não confia em nenhum humano, atacando qualquer invasor que entre na floresta.

As Montanhas dos Ventos

Localizada no norte do reino, esta grande cordilheira é com certeza o ponto mais perigoso de todo o reino de Heodas. Trata-se de uma cordilheira com altas montanhas, algumas até mesmo possuindo neve em seus cumes. Devido a sua proximidade com a Terra dos Ventos, toda a região é praticamente infestada de dragões azuis e outras criaturas ligada ao elemento vento. Um forte vento vindo do norte sopra por toda a região.

É extremamente perigoso (para não disser suicídio) para qualquer um se aproximar a menos de cem quilômetros das montanhas, pois os dragões possuem uma vista aguçada e estão sempre atentos para qualquer criatura que entre em seus territórios, podendo perceber a quilômetros de distância qualquer invasor, atacando-o imediatamente, principalmente se tiverem filhotes. Os dragões mais velhos e poderosos escolhem os melhores lugares os quais ficam na região central da cordilheira enquanto os mais jovens e fracos tem que se contentar com as montanhas existentes nas fronteiras com os campos.

Apesar do perigo, muitas amazonas costumam invadir o território dos dragões para caçá-los, pois é uma tradição exigida entre elas que o rito de passagem de uma jovem guerreira para a fase adulta seja participar de uma caçada de dragões azuis. Basta apenas alguns metros dentro do território dos dragões para incitar a fúria de um desses seres. A arrogância dos dragões os fazem aceitar tal desafio sem pensar, pois a maioria não acredita que simples mortais são capazes de derrotá-los. Entretanto, corre boatos de um grupo de dragões azuis que se uniu para melhor enfrentar a ameaça dos caçadores, muito embora isso não possa ser confirmado já que provavelmente qualquer um que tenha visto tal grupo não viva para confirmar o boato.

A floresta de Shieldragons

Localizada em um grande vale entre as Montanhas dos Ventos, Shieldragons é uma densa floresta composta por grandes árvores, como carvalhos e pinheiros, com copas tão densas e verdejantes que impedem quase que por completo a luz do sol de tocar o solo, tornando assim a floresta úmida e sombria. Todos estes fatores tornam a floresta muito pouco atrativa para os dragões azuis que vivem sob as montanhas e suas folhas bloqueiam o olhar aguçado dessas feras aladas sob a região. Sendo assim, Shieldragons ainda é o caminho mais seguro para aqueles que desejam atravessar as montanhas dos ventos com pelo menos o mínimo de chances de alcançar seu destino e com pelo menos a maior parte de seu corpo intacto.

Entretanto, apesar da incidência de dragões azuis ser nula em meio a suas árvores, Shieldragons ainda possui perigos que a tornam muito pior se comparada a qualquer outra floresta de Heodas. Apesar da densidade de suas copas, a maioria das árvores não se encontram próximas uma as outras, tornando a floresta em si é espaçosa e permitindo que grandes animais possam viver ali. Ursos, tigres, veados e antílopes vivem em Shieldragons, assim como cobras, serpentes e morcegos vampiros oferecem perigos para qualquer um que ouse se aventurar pela floresta.

Além disso, Shieldragons ainda esconde uma ameaça muito pior do que simples animais “normais”. É verdade que a floresta protege contra os perigos das Montanhas dos Ventos mas, ao invés dos velozes dragões azuis, Shieldragons serve de moradia para muitos

dragões verdes. Apesar desses dragões serem um pouco mais fracos e dóceis em comparação a seus primos das montanhas, ainda são bastante perigosos, principalmente quando estão com filhotes. Grupos de aventureiros armados até os dentes invadindo os territórios onde se encontram seus ninhos não é uma coisa muito....confiável para eles.

A Torre dos Ventos

Localizada no extremo norte do reino, a alguns quilômetros do fim da floresta de Shieldragons, esta gigantesca torre possui quinhentos metros de altura e trinta de largura. Seu topo possui o formato de uma grande cúpula em forma de gota em um tom que se mistura entre o profundo azul do céu e o branco das asas dos anjos. Sob esta cúpula e ao redor dela encontra-se verdadeiras plataformas flutuantes que parecem flutuar aos caprichos dos ventos, sendo portadoras do mesmo formato e beleza da cúpula na qual circulam. A suprema imponência da construção é capaz de impressionar até mesmo o mais antigo dos dragões.

Até hoje, Aurora não teve sucesso em descobrir os segredos da torre, pois nenhum de seus grupos de reconhecimento enviados para investigar o lugar conseguiu retornar do local. Voar até ela também não é uma boa idéia, pois, além das fortes correntes de vento existentes sobre a área, qualquer um que tente ir pelo ar ficará exposto aos olhares aguçados dos dragões azuis das montanhas dos ventos.

A passagem de Worthnight

Trata-se de uma grande abertura ao leste do reino nas Montanhas dos Ventos, na qual liga a Floresta da Escuridão com o território de Heodas. Parte da macabra floresta adentra a fronteira de Heodas pelo sinistro vale, sendo por ele que os vampiros e elfos negros invadem o reino de Heodas.

Tal como a Floresta da Escuridão, a floresta do vale é muito parecida com a floresta de Blackslave em Aurora. Sua presença é tão sinistra que nenhuma criatura dos ventos ousa se aproximar mais de cinquenta quilômetros da borda da abertura do vale. Mesmo os dragões azuis evitam se aproximar do local.

A entrada do vale é constantemente vigiada por criaturas e servos da escuridão. Elfos negros e vampiros espreitam em meio às árvores enquanto zumbis emergem da terra devastada e sem vida, agarrando e consumindo o corpo de qualquer um que ouse invadir o lugar. Além dessas criaturas de aparência mais “humana”, toda a região é infestada por vários outros tipos de criaturas das trevas de menor porte, se comparadas as que existem entre as árvores mortas da Floresta da Escuridão, mas ainda assim muito perigosas.

Guildas e organizações

Os bárbaros

Durante a guerra das crenças muitas foram às pessoas fugiram para o norte para longe da grande batalha. Com o passar do tempo seus descendentes fundaram o reino de Heodas para concretizar sua nova pátria, mas o fato é que, durante sua criação, Heodas nem sempre fora um reino unificado.

Desde sua historia, varias tribos nômades que vivem se descolando pela região norte de Heodas. Diferente das amazonas, tais nômades prestam reverencia a Odin, o deus dos bárbaros. Toda sua sociedade e religião é baseada nos espíritos da natureza. Por esta razão, os xamãs são os lideres de cada tribo, os quais são capazes de invocar o poder dos espíritos para conceder poderes a sim mesmos ou a outros.

Grupos nômades costumavam viajar por todo o território de Heodas, acompanhando as manadas em sua migração. Sempre que cruzavam com um acampamento amazonas os bárbaros as atacavam para saquear, às vezes com sucesso e às vezes não. Assim, por alguns anos, bárbaros e amazonas estiveram em uma violenta guerra territorial. Tal situação continuou até que as amazonas começaram a se juntar em grandes grupos, fundando assim suas primeiras cidades e com isso aperfeiçoando seu exercito. Uma vez que cada tribo bárbara era pequena e independente, os bárbaros se mostraram incapazes de se defenderem de um exercito maior e melhor equipado, o que no fim os fez fugirem para as terras do nordeste de Heodas, entre as cordilheiras de Hillsdwarfs e as Montanhas dos Ventos.

As cavalheiras dos Céus

Da mesma forma como Aurora, Heodas também possui seus cavaleiros dos céus. Entretanto, diferente dos Cavaleiros dourados do reino da luz, nos quais cavalgam dragões dourados, os cavaleiros dos céus de Heodas cavalgam grifos.

Outra principal diferença dos cavaleiros de Aurora é que, em Heodas, qualquer um pode ser um cavaleiro dos céus, bastando apenas ter treinamento para tal. Obviamente, isso faz com que a qualidade dos cavaleiros seja inferior se comparada aos Dragões Dourados de Aurora, mas esta desvantagem é facilmente superada pela quantidade de membros, na qual exercia a soma de dois mil antes da guerra dos três reinos.

Os cavaleiros dos Céus não usam nenhuma roupa especial nem gozam de um status elevado, sendo para todos os efeitos guerreiros comuns, muito embora sejam alvos de admiração para o povo de Heodas. Seus grifos são criados em cativeiros, como cavalos em currais.

Divindades principais

Diana, a deusa das amazonas é originalmente a divindade fundadora de Heodas. Entretanto, após o domínio de Aurora, seu culto foi quase todo erradicado do reino. Embora o povo ainda se lembre e acredite em sua deusa, a maioria é proibido de prestar-lhe reverência, embora muitos ainda o façam as escondidas.

Encontros

Devido a pouca vigilância nas fronteiras do reino e ainda a negra passagem de worthnight nas Montanhas dos Ventos, a incidência de bandidos e sacerdotes negros em Heodas é muito maior se comparada ao prospero reino de Aurora. A Ordem de Cefien pouco se importa com os problemas do reino, concentrando a maior parte de seus recursos para manter a população sob controle e estabelecer o controle total sobre Heodas. Talvez, quando a muralha ao redor de Heodas estiver completa e o reino isolado, ai sim a ordem de Cefien vai se dedicar a estes problemas menores.

Longe das estradas principais a incidência de ataques é muito maior, não apenas de ladrões ou sacerdotes malignos, mas também pelos lobos existentes por todo o território de Heodas, os Makaens próximos as Wallpicks e dragões azuis próximos as Montanhas dos Ventos. Grupos de Bárbaros costumam atacar próximos a região norte e nordeste do reino.

Aventureiros

Sendo a terra das amazonas, Heodas possui as melhores guerreiras no uso da lança, do machado e das armas de longo alcance. As amazonas também dominam a espada, mas sua técnica é inferior se comparada aos samurais de Win-chan no uso da espada.

Druidas e rangers são uma classe recente em Heodas, mas que tem crescido rapidamente e tornado-se cada vez mais comum, uma vez que agora as amazonas precisam se esconder em meio as árvores.

Personagens nativos

Devido à tradição guerreira do povo de Heodas, tanto as amazonas quanto os bárbaros recebem treinamento de combate desde os 5 anos de idade, recendo assim nível 1 na perícia armas brancas. Além de tudo isso, devido a seu treinamento, aventureiros de Heodas costumam possuir uma boa aparência recebendo a vantagem aparência bela +1

Rumores e boatos

*As sombras mais profundas das Entranhas de Hillsdwarfs escondem um núcleo de escuridão, tal como Blackslave em Aurora e o Cemitério Profano em Heodas;

*As amazonas estão formando um exército nas proximidades de Ragnarok com o intuito de tomar o acampamento em um único ataque decisivo, pretendendo assim tomar a cidade e usá-la como um posto avançado contra o próprio reino de Aurora, impedindo assim novas invasões em seu reino;

*Tal como todas as construções dos tempos do império de Andoros, a magnífica Torre dos Ventos é envolta de mistérios e lendas, sendo muitos os mitos e teorias sobre qual seria a sua utilidade e o que existe em seu interior. Dentre todos os mitos, o mais difundido entre a população de Heodas é que este é o local no qual se encontra a pedra guardiã dos ventos. Outro boato diz que a torre estaria dentro do território do mais poderoso dragão azul das Montanhas dos Ventos que, indiretamente ao proteger seus domínios, acaba atuando como guardião da torre. Como nada na vida é fácil, nenhum desses boatos pode ser confirmado, pois foram poucos os que já conseguiram atravessar os perigos das montanhas dos ventos para chegar a torre e mesmo os que conseguirem nunca mais retornaram;

Landied - O reino dos necromances

Dentre todos os seis reinos remanescentes do antigo império, Landied é o que possui a pior fama. Devido a sua proximidade com a floresta da escuridão, este reino teve sua cultura influenciada por criaturas e servos das trevas, nos quais ensinaram a seus magos a prática da magia negra e a adoração da morte e seus deuses. Sendo assim, Landied é o reino da magia negra e dos necromances, onde os deuses das trevas são cultuados da mesma forma que os demais deuses nos outros reinos.

Graças a prática a este grande conhecimento sobre a vida e a morte, os magos de Landied estão entre os poucos capazes de realizar a magia ressurreição, na qual permite trazer uma criatura morta de volta a vida. Infelizmente, são pouquíssimos magos capazes de tal proeza e costumam cobrar fortunas por seus serviços.

Outra consequência causada pela prática da necromancia é a alta ocorrência de mortos-vivos em Landied. Na verdade, é comum as famílias venderem os corpos de seus entes queridos para os laboratórios de magia de Landied após falecerem, os quais os usam em seus experimentos ou simplesmente os transformam em mortos-vivos. Infelizmente, onde existe comércio existe sempre oportunistas prontos para levar vantagem quando surge uma oportunidade e, sendo assim, o tráfico de cadáveres é comum em Landied. Bandidos e mercenários costumam invadir Landied para matar pessoas e roubar seus corpos para vendê-los aos necromances de Landied.

Além do estudo e criação de mortos-vivos, os magos de Landied também se dedicam a pesquisa dos macabros núcleos de escuridão que emergem misteriosamente por toda a superfície do planeta. Os magos de Landied são provavelmente os que mais compreendem os mistérios dos núcleos de escuridão. Infelizmente, tal conhecimento atrai ainda mais a inimizade dos demais reinos, nos quais suspeitam que os necromances de Landied são os responsáveis pelos macabros fenômenos e pelos ataques nos demais reinos.

Soberano

Diferente da maioria dos reinos, Landied não possui o representante máximo de sua religião como monarca supremo do reino. Ao invés disso, Landied é governado por um conselho de sete magos que são os maiores usuários de magia negra de todo o reino.

Clima, terreno e geografia

Devido a proximidade com a Floresta da Escuridão ao nordeste e a Floresta da Magia a sudoeste, as terras de Landied são um paradoxo a parte. Quanto mais a norte, mais estéreas e pestilentas são as terras se tornam. A própria luz parece se esvaír aos poucos a medida que se aproxima da profana floresta. Da mesma maneira, quanto mais ao sul do reino, mais verdejantes as terras são e maior será a quantidade de chuvas vinda da floresta dos elfos.

Devido a este fenômeno, os feudos do povo de Landied se encontram todos na parte norte e nordeste do reino, próximos a fronteira com da Floresta dos elfos, onde o solo é mais fértil e a agricultura prospera como mágica. Ao norte ficam as terras dos nobres e outros usuários de magia negra, facilitando assim o estudo das profanas energias de Darkane e o uso de magias de invocação das trevas.

População

Tal como nos demais reinos, os humanos são maioria em landied. Entretanto, devido à proximidade com Darkane, aqui também existe alguns elfos-negros e vampiros, alguns entrando ilegalmente no reino em busca de vítimas para seus sacrifícios.

Apesar do reino fazer fronteira com a Floresta da Magia, não existem elfos em Landied. Aparentemente a forma de magia dos magos do reino atrai também a inimizade do povo da floresta.

Mentalidade de Landied

Dentre todos os reinos pertencentes ao território do antigo império, Landied é o único reino que permite o culto a deuses das trevas sem em seu território uma vez que, para os magos do reino, tais deuses não são considerados malignos, apenas incompreendidos. Tais deuses são ligados a morte e a morte é a única certeza na vida dos mortais. Sendo assim, o culto a morte é abraçado tanto para a aceitação deste inevitável destino ou para a busca da imortalidade física para aqueles que desejam permanecer neste mundo para continuar seu aprendizado e aumentar seus poderes.

Apesar da elite defender este ponto de vista, a maioria do povo não possuem a mesma ideologia. Temendo tal magia profana, os plebeus estabeleceram moradia longe das cidades dos usuários de magia e dos núcleos de escuridão que esta cria. Mesmo assim, os plebeus vivem em miséria devido a exploração dos necromances magos, os quais cobram altos tributos e ocasionalmente, requisitam corpos para seus experimentos, as vezes ainda vivos. Apesar da exploração, a plebe se submete a tais abusos sem questionar muito, uma vez que se assim não fizerem, as conseqüências podem ser pior do que a morte.

Leis

*É proibido roubar, matar ou causar danos a pessoas e propriedades, pelo menos aos magos;

*É proibida a presença de vampiros e qualquer criatura sombria que venha da Floresta da Escuridão em Landied, a menos que tenha uma permissão especial.

Tal permissão pode ser fornecida por qualquer lorde ou representante do governo, desde que o individuo esclareça o que deseja fazer dentro das fronteiras do reino e quanto tempo ira permanecer;

*O corpo de um ente querido pertence a sua família e parentes, sendo eles e somente eles quem irão decidir seu destino. O roubo de corpos é crime, sob pena de detenção de três a cinco anos por cadáver;

*É permitido o uso de animais como cobaias de pesquisa, tal como ratos, cavalos e dragões, desde que a dor causada a estes seja o mínimo possível. Da mesma maneira, sua morte quando necessário deve ser rápida e indolor;

*O roubo é um crime punido com a remoção de alguma parte do corpo, dependendo de quão grave for a infração. Assassinato é punido com a morte ou coisa pior, nos dois casos o corpo do acusado é confiscado para fins de pesquisa, servis ou militar;

Exercito e política de Landied

O exercito de Landied é totalmente composto por usuários de magia, os quais se utilizam estratégias tradicionais que favorecem os magos. Criaturas animadas e invocadas controladas por magia atacam enquanto os magos ficam na retaguarda, controlando e fortalecendo tais criaturas ou realizando ataques mágicos contra as fileiras inimigas.

Os poucos guerreiros que existem são treinados para controlar pelotões das aberrações de Landied e costumam galopam bestas macabras na frente de batalha. Tais guerreiros também tem a função de coordenar grupos de criaturas e patrulhar as fronteiras do reino, tanto para impedir a invasão de forasteiros ilegais quanto para impedir que os próprios plebeus fujam. Caso alguém decida fugir ou não cooperar será imediatamente morto ou, na pior das hipóteses, acabar como cobaia em experiências bizarras.

Cidades de destaque

O pilar dos mortos – capital de Landied

Esta gigantesca torre de 50 metros de altura e 20 de largura é a capital política de Landied, sede do o conselho e único centro de pesquisa, desenvolvimento e ensino da magia necromantica de todo o reino. Os membros do conselho passam quase todo o seu tempo aqui, administrando as múltiplas atividades no interior da torre além de tomar as decisões do reino.

A simples visão da torre assusta qualquer estrangeiro que por ela passe. Gárgulas e caveiras esculpidas em pedra e mármore adornam suas paredes, pilastras são esculpidas em forma de ossos humanóides e placas parecem ser pintadas com sangue.

Em seu interior, a torre possui muitos centros de pesquisa e academias dedicadas ao estudo e ensino de necromancia e magia das trevas. As praticas de pesquisa se baseia principalmente no estudo de corpos humanóides (uma pratica não muito bem vista pelos demais reinos...para variar) e tem como objetivo a compreensão dos funcionamentos do corpo, a descoberta e cura e tratamento de varias doenças (já se sabe, por exemplo, que uma pessoa gripada deve ficar de cama e evitar se expor ao frio) e as criações de novas armas para os exércitos do reino (defina como zumbis, esqueleto, dragões-esqueleto...enfim, qualquer coisa que seja morta ou pestilenta que seja capaz de matar). Por se tratar de um centro de pesquisa, a torre é habitada principalmente por sacerdotes, necromances e magos das trevas.

A seguir a descrição dos andares da torre:

1º andar: Na base da torre se encontram os laboratórios de desenvolvimento de equipamentos profanos. Ferreiros e magos são vistos aqui para a produção em massa desses artefatos. O quartel da tropa se localiza nas proximidades da torre, onde esta o centro de treinamento e quartel da guarda de elite do reino, onde os soldados treinam e aperfeiçoam suas habilidades com os equipamentos fornecidos pela torre.

2º, 3º e 4º andares: Os três andares seguintes são a academia de magia e os alojamentos de seus alunos. Todos os membros do conselho são responsáveis por doutrinar a nova geração de necromances nas artes das trevas. Aqui também se encontra a biblioteca da academia, na qual conte todas as magias básicas das artes das trevas possuídas por Landied. O lugar também possui um centro de treinamento místico onde os alunos podem testar os feitiços aprendidos.

5º andar: Acima da academia se encontra um grande templo em homenagem a Abbadon, o deus da magia negra, além de alguns templos menores das principais divindades do reino, onde os acólitos se reúnem reverenciar sua respectiva divindade.

6º, 7º e 8º andares: Aqui fica localizado os laboratórios de pesquisa e desenvolvimento de toxinas, invocação e biologia. A maioria desses lugares fedem a venenos e carne morta, sendo totalmente vedadas para impedir o vazamento (ou fuga) de alguma experiência que tenha saído do controle. É aqui também onde são produzidas as montarias dos cavaleiros da morte.

De 9º a 13º andares: Os cada um dos cinco andares seguintes servem de alojamento para cada um cinco dos membros do conselho. Cada alojamento ocupa um andar inteiro, sendo decorado ao estilo de seu usuário.

14º andar: Todo o andar seguinte é destinado a principal biblioteca da torre onde os membros do conselho guardam todo o conhecimento perigoso demais para caírem nas mãos dos alunos. O andar inteiro é infestado de criaturas das trevas criadas ou invocadas unicamente para proteger este andar e o conhecimento nele contido.

15º andar: este andar abriga a sede do conselho, onde seus se reúnem para tomar as decisões do reino.

Topo: Por fim, o topo da torre é a zona de magia do conselho, destinada a realização de grandes rituais de invocação ou para o teste de poderosos feitiços descobertos.

Aithria

Localizada entre os pontos sul e norte do reino, Aithria é a capital econômica do reino de Landied. Todos os recursos requisitados dos plebeus pela elite são trazidos para cá e daqui vão para outros pontos macabros do reinado, onde os plebeus não ousam ir.

Apesar de não parecer tão macabra quanto a Torre dos Mortos, as pessoas comuns evitam permanecer ou mesmo ir até a cidade. Para coletar os impostos os próprios magos responsáveis por isso vão até as cidades dos plebeus ao sul do reino. Entretanto, apesar do terror que Aithria inspira durante o dia, é a noite que a cidade mostra sua verdadeira face obscura. Os viajantes que já nela passaram contam relatos sobre sombras que parecem se mover no exato limite da visão e tomar forma por entre as casas, além de terem tido a sensação de estarem sempre sendo observados por faces ocultas escondidas na escuridão de suas ruas. Outros ainda contam de histórias de andarilhos noturno que foram tragados pelas sombras e agora suas almas e seus corpos vagueiam por entre suas ruas.

Devido essas estranhas peculiaridades, é claro deduzir que os viajantes comuns costumam evitar a cidade a todo custo. Mesmo comerciantes evitam ficar muito tempo na cidade, permanecendo apenas o mínimo necessário até resolverem seus assuntos e seguirem viagem, o que faz com que, diferente das capitais dos demais reinos, não exista um comércio muito intenso na cidade. O máximo que um aventureiro pode encontrar são algumas poucas carroças, antes dessas rapidamente saírem da cidade. Passar uma noite nas tabernas de Aithria é considerado uma proeza de coragem entre os viajantes. Apesar disso, muitos aventureiros costumam vir à cidade, pois seus habitantes costumam pagar altas quantias por serviços que envolvam a captura de monstros ou partes específicas deles para seus estudos e poções.

A seguir temos os prédios e construções que mais se destacam em Aithria:

Loja de poções e medicamentos: existem muitas dessas lojas espalhadas pelas ruas da cidade, entretanto, nenhuma é tão grande e eficiente quanto a loja de Marcos Kawyesk. Trata-se de uma grande loja, situada na parte comercial da cidade (não que esta seja muito usada por comerciantes), onde se é possível encontrar quase tudo no que se refere a poções e medicamentos.

Quartel: Este é o lugar onde são produzidos os mortos-vivos e outras criaturas das trevas para uso militar. Existe pelo menos um desses em cada cidade, tendo como função incrementar a guarda da cidade. Todas as criaturas que protegem as ruas da capital foram criadas aqui. Aqui também são treinados a guarda de elite do feudo, guerreiros adornados com armaduras negras e capazes de controlar os mortos. O lugar é administrado por Kahius Hawifin e, portanto, possui os mortos-vivos e criaturas mais poderosas de da cidade a serviço do reino.

Templos: Existe dois templos na cidade. Um templo é o templo de luna, a deusa da noite e dos rituais, de tamanho médio. O lugar é administrado por Naylana, que

pode ser encontrada aqui rezando por sua deusa. O segundo é de grande porte e pertence a Abbadon, o deus da magia negra.

Tharyn - A capital da plebe

Muito embora a elite de Landied ser composta unicamente por usuários de magia negra, existe uma facção não oficial de alguns poucos nobres existentes entre os plebeus, sendo estes compostos por comerciantes sem escrúpulos e líderes de guildas de ladrões. Esta falsa elite se encontra em Tharyn, a capital da plebe.

Apesar ser apenas uma cidade de porte médio, existem uma quantidade considerável de moradias luxuosas (para o padrão de Landied é claro), o que torna Tharyn a cidade plebéia mais desenvolvida de todo o reino. Toda a cidade é protegida por uma muralha de pedra que fora erguida pelos falsos nobres como forma de proteção contra ataques das criaturas das trevas existentes em Landied.

Devido à alta taxa de renda do povo local, comerciantes de alto nível vem aqui para vender seus produtos refinados para esta falsa elite (pois, diferente de Aithria, Tharyn não assusta seus clientes), o que torna a cidade também um grande centro de comércio. Da mesma forma, o ramo de guarda-costa é muito requisitado pelos comerciantes, uma vez que Tharyn é a sede de muitas organizações criminosas.

Tharyn não possui um lorde propriamente dito. Cada falso nobre cuida de sua própria casa e de seus negócios, cooperando uns com os outros em raras ocasiões quando a situação pede.

Dentre os locais que se destacam em Tharyn são:

O castelo de Melane: Trata-se de um grande castelo localizado no fim da cidade que serve como moradia da lorde. Os que já estiveram lá dentro dizem que é um lugar belo e acolhedor. Dentre seus aposentos, existe um museu particular, onde Melane guarda suas melhores quadros, e sua sala de magia, uma verdadeira floresta dentro do castelo(lembre-se que Melane fora uma sacerdotisa de Gaia).

Escola: Uma das primeiras instituições fundada por Melane na cidade. Melane criou esta instituição para educar as pessoas e incendiava-las a ler e a apreciar a arte.

Parque: Frente ao museu existe um grande parque com muitas árvores, flores e algumas fontes ornamentais. Este lugar costuma inspirar artista que vem a este lugar para pintar as magníficas paisagens do lugar.

Templo de Dante, o deus dos ladrões: uma divindade que não podia não existir em Tharyn devido a seu alto grau de criminalidade. O templo principal encontra-se escondido entre os becos escuros da cidade, sendo mantido pela Serpente Negra, a maior guilda de criminosos do reino, por alguns falsos nobres e pela elite de magos que costuma contratar membros da guilda para uma ocasional requisição de cadáveres.

Quartel: Este é o quartel da milícia local, que nada mais é do que um bando de mercenários contratados pelos falsos nobres para manter os grupos de ladrões longe de seus

tesouros. Sendo assim, a milícia não possui a obrigação de proteger os plebeus, os quais são vítimas de muitos assaltos, alguns arquitetados pela própria milícia.... outro problema é que, uma vez que as leis são ditadas por quem tem a maior quantidade de renda, é muito comum que a milícia seja subornada para não impedir que um determinado nobre seja assassinado ou, dependendo do pagamento, um próprio membro da milícia realizar o serviço.

Ferraria: Pertencente ao anão Rurik Loderr, está é sem duvida a melhor e mais cara ferraria de toda região. Pode-se encontrar varias armas e armaduras de qualidade muito superior daquelas vendidas no mercado.

Butique: Uma luxuosa loja onde se vende roupas de ceda pura e fino acabamento, sendo freqüentada principalmente pela elite da cidade. O lugar também é uma joalheria, possuindo finas jóias de ouro quase sempre adornadas com diamantes, rubis e esmeraldas de tamanhos diversos. Existe sempre um ou dois membros da milícia guardando o lugar de possíveis assaltantes.

A cidade arruinada

Trata-se de uma cidade destruída pela elite do reino por se revoltar contra eles. A cidade foi aniquilada e seus habitantes massacrados, acabando como cobaias em experiências bizarras ou como escravos sem almas a serviço da mesma elite que tiveram a audácia de desafiar. Um eterno exemplo do que pode acontecer a qualquer um que ouse contestar a supremacia do conselho.

Sabe-se apenas que, depois do massacre, enquanto os mortos ainda esfriavam e as casas ainda queimavam, os necromances colocaram uma maldição na cidade, impossibilitando seus habitantes de deixarem este mundo. Hoje a cidade nada mais é do que um núcleo de escuridão onde existe um amontoado de ruínas arruinadas e assombrada pelos espíritos e alguns cadáveres daqueles que ousaram desafiar a supremacia do conselho.

Voqklik

Voqklik é uma cidade de porte médio localizada no extremo leste do reino, no qual se diferencia das demais cidade pelo fato de lá viverem muitos anões vindos das montanhas do leste.

Como era de se esperar, Voqklik é famosa por possuir muitos ferreiros anões e, conseqüentemente, as melhores armas de todo o reino de Landied. Entretanto, diferente das armas e armaduras feitas por seus irmãos do extremo oeste, as feitas pelos anões das montanhas da Tamagun são muito mais resistentes e poderosas. A diferença não esta na fabricação mas sim no metal usado. Vindo de uma das regiões de mana ativo, o metal extraído das montanhas possui propriedades místicas. Em termos de regras, qualquer espada e armadura feita com este metal será considerada como uma arma mágica, podendo,

portanto causar danos em criaturas que podem ser feridas apenas por magia. Uma pena que tais itens costumam custar uma fortuna. Até hoje, as únicas cidades que compram tais itens para suas elites são Aithria e Tharyn e mesmo assim apenas para os melhores e mais valorosos de seus combatentes.

Soplqem

Está é uma pequena cidade de caçadores, no qual tem como objetivo a captura de espécimes na floresta de Davagem para fins de pesquisa e militar. As espécies são capturadas aqui e levadas para a capital, onde são estudadas ou simplesmente transformadas em mortos-vivos para fins militares.

Devido ao comercio de animais e outras criaturas silvestres, a cidade é constantemente alvo de ataques de druidas que não querem permitir tal abuso com a mãe-terra continuar. Devido a isso a cidade é muito bem guarnecida.

Locais de destaque

Waterlive – O rio da vida

Este místico rio de águas turvas nasce no interior da Floresta da Magia ao Sudeste do reino. Devido a grande fertilidade do solo da floresta, o rio oferece uma boa quantidade de alimento para os cardumes, que por sua vez servem de alimento para muitas outras espécies, entre elas as humanóides.

Os peixes de Waterlive são grandes em sua maioria e existem em quantidades surpreendentes. A pesca é abundante e farta, sendo por esta razão que a maioria das cidades de Landied foram construídas em suas margens.

Infelizmente, onde a fartura existem sempre predadores para tirar proveito dela. Crocodilos e enguias elétricas infestam suas águas, assim como outras criaturas igualmente perigosas. É preciso grande perícia para e habilidade (sobretudo destreza) para saber como evitar tais criaturas e não acabar virando a caça delas.

Witchsforest

Está floresta é conhecida e evitada por todos os nativos de Landied, pois pouca coisa pode conter o mal que nela habita caso este decida de manifestar.

A primeira vista, pode parecer que o que existem em meio as árvores é simplesmente mais um núcleo de escuridão. Entretanto, em Witchsforest, vive uma das criaturas mais poderosas e maligna que já andou sobre Harpeon.

A criatura vive em Witchsforest a mais tempo do que a história de Landied alcança. Devido a isso, existem muitas lendas a seu respeito, sendo a maioria delas relatos confusos talvez exagerados pelo povo de Landied. O mais consistente deles fala de uma bela jovem portadora de uma beleza tão divina que invejou os próprios deuses, sendo assim amaldiçoada por elas a vagar por este mundo eternamente na forma de um poderoso demônio. Entretanto, a única coisa de que se pode ter certeza quanto a Witchsforest é que se alguém se aventurar em meio a suas árvores, não voltara mais.

O Templo da Morte

Em um ponto isolado na região nordeste do reino, existem um núcleo de escuridão classe 3. O lugar é conhecido por poucos e, diferentes dos outros, o mistério do surgimento deste núcleo não é desconhecido.

Localizado exatamente no centro do núcleo existe um enorme templo de paredes revestidas de um metal de tonalidade branca doentia e adornado com inúmeras runas de proteção em tons negros e vermelhas. O acesso ao templo é difícil por meios mundanos, pois não existem estradas até ele. Tal isolamento serve para deixar o lugar em segredo, sendo apenas os membros do conselho de Landied conhecem e tem acesso ao templo.

Toda esta paranóia em protegê-lo tem um bom motivo. O lugar atualmente é a local de descanso da pedra guardiã das trevas. O poder do cristal negro é poderoso demais para sequer ser controlado por mãos erradas e mesmo os membros do conselho ainda desconhecem a maior parte de seus segredos.

Para conter a influencia da pedra perante a realidade, todas as paredes internas do templo são revestidas com penas e escamas de dragões dourados e outras partes de criaturas da criatura da luz. Em outras palavras, o templo atua como uma prisão não apenas para conter a influência da pedra, mas também impedir que perigosos espíritos malignos se aproximem dela e se manifestem no mundo físico através da passagem que a pedra abre.

Infelizmente, mesmo todo este cuidado não é capaz de conter totalmente o grandioso poder da pedra guardiã. As paredes do templo estão impregnadas com a energia da morte, matando toda a vida que permaneça por um longo tempo em seu redor. Ao mesmo tempo, as macabras energias contidas em seu interior transbordam de sua prisão, criando assim um núcleo de escuridão classe 1 que se estende por 1 quilometro de distância do templo.

Ruínas

Trata-se de uma antiga construção localizada a uns 150 quilômetros da cidade de Tharyn. O lugar é composto por um estranho círculo de grandes pedras no

qual contem sem eu centro uma enorme pedra circular, plana e aberta em posição vertical adornada com muitas runas.

Segundo os sábios, a construção servia antigamente como algum tipo de portal extraplanar, no qual tinha como objetivo teletransportar seres vivos para o plano elemental do Vento. A maior prova disso esta nas inscrições de suas runas e na existência de degraus que levam para dentro da pedra circular.

Infelizmente, o tempo parece ter desativado o portal, desgastando suas runas e danificando suas pedras. Apesar de seus estudos, até hoje nenhum mago jamais conseguiu criar um artefato desta magnitude, o que leva muitos a acreditarem que foi feito durante o tempo do antigo império. Entretanto, tal teoria não reúne muitos adeptos, uma vez que tais construções costumam resistir a passagem do tempo sem sofrer dano algum.

Solthout

No fim da guerra dos três reinos, quando Heodas foi derrotado pelas tropas unidas do reino da luz e o reino das trevas, Os sábios de Landied temiam que Aurora os ataca-se enquanto estavam se recuperando das feridas da guerra e resolveram se prevenir quanto a isso.

Solthout era uma floresta grande e bastante comum localizada junto a muralha de Aurora e de seu portão leste. Além disso, sua mata fechada a tornava o esconderijo perfeito para aqueles que quisessem se aproximar da muralha sem serem notados.

Decididos a impedir uma provável invasão, o conselho de Landied da época selecionou cinco magos negros, nos quais tinham a missão de realizar um ritual experimental no qual tinha o propósito de impedir a passagem dos exércitos de Aurora pelo portão Leste. Liderados por Domedh, o mais poderoso mago negro do conselho na época, o grupo adentrou em Solthout pela estrada principal. O que aconteceu, ninguém sabe, pois nenhum deles jamais voltou para contar a história.

Desde então, Solthout é um lugar amaldiçoado por uma misteriosa força. Ninguém sabe ao certo o que realmente o que agora espreita em meio as suas árvores, mas com certeza não é mais um núcleo de escuridão, pois a própria floresta parece não ter sido afetada, permanecendo completamente viva e intacta. As únicas pessoas que poderiam responder a tal pergunta seriam Giyun Ocahize e Magnus Gekmace, os membros mais antigos do conselho que já pertenciam a ele naquela época. Infelizmente, quando questionados quanto a este assunto, tudo o que Magnus se limita a dizer é que “o Mal reside lá” enquanto Giyun bom...este nunca fala.

Independente do que aconteceu em Solthout, o fato é que o objetivo do antigo conselho de landied funcionou, pois hoje poucos tem coragem para entrar floresta adentro e vir de Aurora para Landied através do portão leste.

Guildas e organizações

Ordem dos Cavaleiros da Morte

Esta é uma instituição dirigida por Kahius Hawifin. Trata-se da tropa de elite dos feudos de Landied que, assim como os samurais de Win-chan, tem a função de selar pela proteção e ordem das cidades do reino (algo como impedir que qualquer um entre ou saia e espancar que reclama).

A primeira vista, pode parecer que os Cavaleiros da Morte são praticamente iguais aos cavaleiros de Aurora. Entretanto, Diferente dos guerreiros feudais do reino da luz, estes cavaleiros são capazes de controlar os corpos inanimados no reino de Landied. Apesar de parecer, isso não é um poder místico, apenas os próprios corpos sem vida inanimados nos laboratórios de Landied são projetados para obedecer tais cavaleiros. Sendo assim, esta habilidade não funciona fora do reino de Landied e mesmo dentro de suas fronteiras ela pode falhar (afinal, nem todos os zumbis e esqueletos que vagueiam pelo reino são obras dos necromances de Landied).

Além de seu poder sobre os mortos de Landied, cada cavaleiro possui um cavalo das trevas como montaria, no qual será totalmente leal a seu mestre para sempre (bom...pelo menos até que um mago negro maligno o controle ou um paladino o esconjure).

Como vestimenta oficial os cavaleiros negros usam armaduras negras (dáá...) e armas feitas pelos próprios anões de Voqklik e geralmente carregam consigo frascos de veneno para aplicar em suas armas. Os mais valorosos costumam receber uma arma mágica feita pelo próprio kahius e muitos deles ainda são capazes de usar magia.

Ordem dos caçadores de Fantasmas

Instituição administrada por Ithyn, este seleto grupo de investigadores tem como objetivo erradicar fantasmas e espíritos das trevas inoportunos, assim como perseguir assassinos e imigrantes ilegais. O nome se dá ao fato de que a maior parte da investigação se dedica a perguntas e conversas com espíritos (Ei! Quem foi que te matou!).

Como é de se esperar, todos os membros desta ordem possuem algum poder na magia negra, o suficiente apenas para lhes permitir interagir com o mundo dos mortos, muito embora existam alguns membros poderosos capazes de também manipulá-lo. Para permitir aos membros se defenderem das aberrações existentes do outro lado, as armas e armaduras da ordem são feitas de Tyfin.

A sede da ordem se encontra em Aithria, próxima a torre do conselho. Trata-se de um prédio médio de apenas três andares feito totalmente de Tyfin e adornado com runas místicas, tal como o Templo da Morte.

Divindades principais

Diferente dos demais reinos, Landied não possui um deus ou religião dominante. Apesar de Abbadon, o deus da magia negra ser a divindade dominante de Landied, sua crença se baseia coletivamente nas trevas, na morte e na adoração de todos os seus deuses. Luna, a deusa das luas e da noite; Tanathos, o deus da morte e dos espíritos, e Mordas, o dragão negro são altamente cultuados em Landied.

Além desses deuses das trevas, os magos de Landied também reverenciam Sereniti, a deusa do conhecimento. Entre os plebeus, Luna e Eldreen, a deusa dos sonhos, lhes conforta com esperanças de uma vida melhor.

Encontros

Grupos desgarrados de zumbis e outros tipos de mortos vivos são comuns em Landied, devido à ligação com o reino com as trevas e sua proximidade com a Floresta da Escuridão. Dragões negros são raros, mas existem. Em Geral, quanto mais ao norte, mas comum ficam os ataques.

Existem também grupos de assassinos e sacerdotes negros que invadem o reinos para seqüestrar e matar pessoas, contrabandeando seus corpos e, no caso dos vampiros, consumindo seu sangue.

Aventureiros

Como é de se esperar, existem muitos necromances, magos negros e sacerdotes das trevas em Landied, assim como caçadores de vampiros e outros caçadores das criaturas das trevas.

Personagens nativos

Personagens nativos de Landied possuem um conhecimento básico de todos os mortos-vivos e criaturas das trevas, tendo uma boa noção de identificá-los e de como lidar com eles, sendo portanto um pouco mais resistentes ao medo sobrenatural causado por estas criaturas. Em regras recebem a perícia Conhecimento (criaturas das trevas).

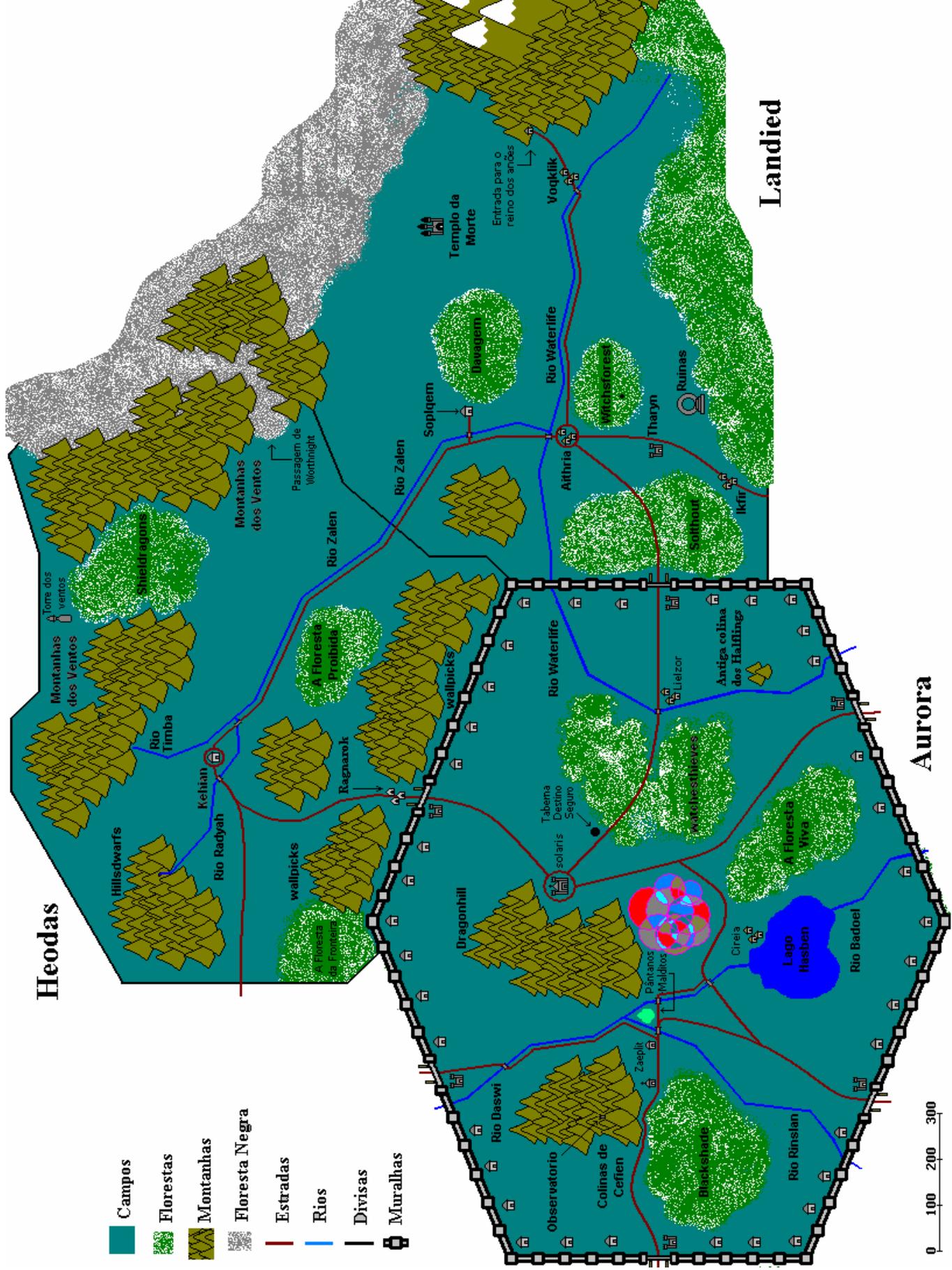
Rumores e boatos

- Aithria, a capital de Landied, é na verdade um núcleo de escuridão e todos os seus habitantes já foram corrompidos pelo fenômeno. Tal boato costuma acender ainda mais a inimizade entre Landied e os demais reinos.
- Kahius, um dos supremos necromance do conselho do reino tem se dedicado a uma pesquisa secreta no qual envolve armas químicas e biológicas. Os membros do conselho nada sabem sobre tal projeto;
- Em algum lugar dentro da torre do Conselho de Landied são realizados perigosos rituais de magia negra, nos quais envolvem a invocação de perigosos demônios e criaturas das trevas.
- Conta-se que o conselho está trabalhando em uma terrível arma biológica baseada na maldição do vampirismo, na qual irá transformar populações inteiras em vampiros insanos e incontroláveis ao ponto de devorarem qualquer forma de vida que encontrem para depois devorarem uns aos outros.
- A fonte de matéria prima para revestir as paredes do templo da pedra guardiã para conter sua influência sobre a realidade vem de uma elfa-dourada capturada pelos conselhos e mantida cativa em algum ponto da Torre dos Mortos. Tal elfa seria obrigada, mediante torturas ou chantagens, a invocar criaturas da luz para a remoção de suas partes para o revestimento interno do templo.



Heodas

-  Campos
-  Florestas
-  Montanhas
-  Floresta Negra
-  Estradas
-  Rios
-  Divisas
-  Muralhas



Landed

Aurora