

ERA

Edson Lemes Júnior
Druida das Pradarias

1ª Edição

Capítulo 01

História da Divina Criação	4
Os Deuses e sua teologia	7
Hagr	7
Mays	8
Corllow	9
Töwer	11
Karan	12
Wislow	13
Meril	15
Pyrus	16
Dracus	18
Cronus	19
Hydrus	20
Navor	22
Magnus	23
Stack	25
Deuses criados por Deuses	26
Câmor	26
Moron	27
Deuses Menores	28
Touros – Deuses Anões	28
Lorean – Deuses Élficos	30
Deus da Vidência	34
Deus dos Jogos	32
Filosofias e Deuses Esquecidos	33
Templo do Deus Cobra	33
Templo do Deus Macaco	34
Deus das Charadas	34
Deus da escrita	35
Zulurí, deus do vinho	35
Filosofia da Vida Cíclica	35
Salunos, deus da chuva	36
Entidades e Elementais	36
Os Elementais	36

Capítulo 02

O Surgimento de ERA	37
Belthor	38
Keronã	38
Reino Orc	39
Reino Troll	40
Reino Drow	41
Reino DranVille	41
Reino dos Magos	42
Reino Anão	43
Reino dos Mortos	44
Terras Selvagens	45
Reino Dragão	45

Capítulo 03

Costumes e Leis	47
Belthor	48
Keronã	48
Reino Troll	50
Reino Drow	51
Reino DranVille	52
Reino Orc	54
Reino dos Magos	55
Reino Anão	56
Reino do Dragão	57
Reino dos Mortos	59
Terras Selvagens	59

Capítulo 04

Costumes e Leis	47
Belthor	48
Keronã	48
Reino Troll	50
Reino Drow	51

Reino DranVille	52
Reino Orc	54
Reino dos Magos	55
Reino Anão	56
Reino do Dragão	57
Reino dos Mortos	59
Terras Selvagens	59

Capítulo 01:

O Mundo, sua criação e Deuses

“Deus é o Criador, o homem o modelador”

História da Divina Criação

O Único se via só, fonte de poder eterno se encontrava cercado pelo vazio. Olhando a sua volta ele se sentiu só, então levantou seu poderoso braço e criou os **NAVUR** para sua adoração.

Foram dezesseis Navur, sendo eles: Hagr, Mays, Corllow, Töwer, Karan, Wislow, Meril, Pyrus, Dracon, Cronus, Hydrus, Navor, Magnus, Stack, Lorean e Tourus.

O Único vendo a beleza de sua criação transferiu parte de seu poder a cada um dos Navur, dando a eles o poder de escolha e o da criação, para que estes criassem para sua glorificação.

Os Navur, por adoração ao Único, decidiram criar um mundo e então o fizeram. Cada um deu ao mundo a beleza de sua alma e com o poder da criação e a explosão que se fez o vazio se encheu de estrelas, surgindo assim o firmamento.

Olharam eles para o mundo e viram que este era belo, mas viram também que algo estava faltando, o mundo precisava de seres que o admirassem e adorassem sua beleza e seus criadores.

Os Navur decidiram criar a vida.

Hagr foi o primeiro; de coração puro era o mais forte entre os Navur, irradiava poder. Aquele que recebera a perseverança do Único. Olhou então para a terra e disse: “Que apareçam os homens. E que a nossa lei reine sobre eles”, e assim se fez.

Mays foi o segundo. O mais belo e vaidoso entre os Navur, olhou para a terra e vendo que todos os homens eram iguais falou: “Que haja diversidade. Olhou novamente e viu que agora haviam homens brancos, negros, amarelos, loiros e morenos, ruivos e vermelhos. Mas ainda faltava algo. Olhou novamente aos homens e disse: “Que esse tenha seu oposto, de beleza nata e inigualável,” e assim se fez; a beleza feminina passou a habitar a terra segundo a sua imagem.

O terceiro a se pronunciar foi **Corllow**, o ser da bondade e o segundo mais poderoso entre os Navur.

Olhando para a terra ele disse: “Da mesma forma que nós recebemos nossa escolha, eu livro os humanos para que tenham liberdade de escolha e adoração, e que eles saibam o que é o certo e o errado perante as leis de Hagr, e que saibam que todos seus feitos serão pesados na sua balança”.

Vendo que os homens se corromperam facilmente na maldade, e fugiam da lei de Hagr, ele criou os Elfos, fadas e seres místicos de bondade, para que esses o representassem em terra e reparassem o mal da liberdade.

Töwer olhou para a terra e viu que esta evoluía rapidamente e que breve o espaço acabaria. Disse então: “Que os humanos façam guerra para conquistar seu lugar, e que a perda seja punida com a

vergonha”. Vendo como eram fracos os humanos na arte da guerra, ele ergueu as mãos e da rocha surgiram os anões; fortes em bravura e coragem.

Wislow o mais ganancioso dos Navur invejou a criação dos seus primeiros irmãos e adiantando sua vez se levantou. “Eu, disse ele, crio o fim dos humanos e de todas as criaturas que respirem na terra, para que esta se torne nossa morada e apenas nossa”.

Cronus, o mais ponderado de todos os Navur, interveio. Olhou a sua volta e fixou os olhos em Wislow dizendo: “Não repudiarei a vontade de meu irmão, tudo que respira deve ser consumido, porém, todos merecem um tempo antes de serem consumidos e eu lhes concedo esse tempo. Se não forem destruídos por si mesmos, como disse Töwer, eles terão o tempo que merecem”. E assim se fez o tempo.

Karan, o irmão cruel de Wislow, criado pelo Único como parte de Wislow, herdeiro da força devastadora do Único, olhou para todos com desdém e disse: “Eu não dou escolha a meus súditos, eles farão a minha vontade. Crio a discórdia entre os homens para que o caos me fortaleça”.

Olhou então para alguns homens e estes sofreram com o seu ódio, assumindo formas horrendas. Assim se fez os Trolls.

Hydrus vendo a discórdia entre seus irmãos disse: “Eu não mais tocarei nos humanos e em nenhuma criatura criada por vocês. Criarei algo novo”. Sua tristeza era grande ao ver seus irmãos brigarem por poder, então uma lágrima escorreu de seu rosto criando os mares e toda sua diversidade de vida existente no mesmo.

Navor olhou para Hydrus e seguiu seu exemplo: “Eu, disse ele, também não tocarei nos humanos. Criarei novas criaturas para viverem em harmonia com aqueles que lhes respeitarem. Todos os seres que eu criar serão subjugados aos humanos”. Então estendeu sua mão e a terra recebeu árvores, pássaros e uma diversidade enorme seres não inteligentes.

Meril gargalhou nesse momento. Repleto de sua inveja assassina ele disse: “Malditos sejam todos vocês, criadores de fracos e fracassados. Eu Meril desejo algo que me adore e seja forte como eu”. Meril estendeu sua mão e a noite surgiu. “Esta é a fonte de energia para minha criação, continuou ele, e nela eles viverão”. Meril criou os seres da noite, e uma legião de criaturas surgiu para viver na escuridão. Meril olhou para os outros e disse mais; “e hoje plantarei a semente que destruirá a todos”. Retirando um pó de um boral ele arremessou-o sobre a terra plantando no coração de todos a inveja. Então se levantou para partir; Hagr se levantou em protesto e disse: “Não pode partir e nos deixar, o Único não aprovará”. Mas Meril se corroia de inveja e partiu deixando para trás seus irmãos. Wislow se alegrou com isso.

Pyrus levantou-se e disse: “Concordo com Meril, os seres serão fracos se não houver renovação. Eu criarei a energia que consome a terra para que esta seja renovada e selecione apenas os fortes”. Estendeu então sua mão e dela surgiu o fogo que ele arremessou para o centro da terra e esta espeliu-o em forma de vulcões e de criaturas do fogo.

Dracus era o próximo. Olhou para todos e se sentiu vazio, seus irmãos brigavam entre si por uma coisa que deveria ter um único sentido: Glorificar o Único.

Olhou então para a terra e viu que os humanos se sentiam vazios, então disse: “Eu lançarei partes de mim a terra. Seres com grande poder, aqueles que o adorarem terão poder e aqueles que os desprezarem também serão desprezados”. E com um cuspi de sua saliva ardente saíram os Dragões (que receberam esse nome graças a seu nome Dracus) voando no cosmo para povoar o mundo.

Magnus levantou-se, era sua vez. Olhou para todos e disse: “Só haverá uma força para reger esse mundo. E eu a criarei com meu próprio sangue, e lhe darei o nome de Magia em honra a meu nome. E dela os meus escolhidos tirarão sustento e poder que proverá de mim”.

Então a terra brilhou e se tornou mágica quando pequenas gotas de sangue de Magnus pingaram sobre ela.

Stack vendo que tudo já havia se feito, falou: “Eu, senhora da virtude, crio a pureza”, com seu olhar surgiu a fertilidade a todos os seres vivos e a pureza desses seres na infância.

Tourus o mais constituído de todos, se afeiçoou aos anões e disse: “Senhor e irmão Töwer, me afeiçoou a seus filhos e lhe peço permissão para me tornar seu senhor”.

Töwer olhou para os anões e voltou-se para Tourus dizendo: “Lhe permito se você se tornar vários, assim a adoração que lhes enviarem não lhe fortalecerá”. E Tourus, por amor aos anões aceitou, se tornando:

Metrin, senhor da terra. *Lorn*, mestre dos minerais. *Iat*, senhor das armas, a quem Töwer se afeioou. *Iavin*, senhora da fundição. *Kalentur*, mestre das edificações e *Norendir*, senhor do ouro e metais preciosos.

Lorean a mais amável, aprovou a idéia de Tourus e disse a Corllow: “Corllow, eu lhe peço o mesmo em relação aos elfos”.

Corllow aceitou e Lorean se tornou:

Vivian, senhora da floresta, a quem Navor se afeioou. *Ialém*, senhora do ar. *Queluri*, senhora da lua. *Kenril*, senhor das estrelas e *Kelenril*, senhor do silêncio.

O mundo estava feito, cada criatura escolheu a quem adorar e o poder dessa adoração fortalecia aos Navur que fortaleciam ao Único.

Mas Meril se sentia só, longe do Único, então conquistou Karan e seu irmão Wislow para se aliarem a ele (e em breve Câmor). Longe do Único eles perderam a bela forma que tinham e se tornaram demônios horrendos viventes nos baixos abismos.

Os três passaram a atacar o Único com a legião de outros pequenos seres que surgiram na criação do mundo; seres que não se igualavam em poder aos Navur, mas que tinham mais poder que os seres da terra e podiam descer até ela para atacá-la e diminuir o poder dos Navur.

Hagr, Mays, Tower, Cronus, Hydrus, Navor, Magnus e Stack se opuseram contra eles, enquanto Dracus e Pyrus se aliaram a causa dos escuros, como eram chamados.

As batalhas inicialmente ocorriam nos Planos Astrais, até que Wislow descobriu a fórmula do Avatar (parte do deus na terra) e enviou o *Senhor das Sombras* (esta história é contada no livro **AVATAR**) ao mundo para governá-lo junto com o demônio *Ceifador*, mas Hagr também descobriu como enviar um Avatar e também o fez para impedir Wislow de dominar o mundo que eles criaram. A batalha alterou o curso do mundo, além dos Avatares os deuses fizeram escolhidos dando a eles artefatos sagrados.

Senhor das Sombras foi derrotado pela traição de um humano corrompido que recebeu os poderes de Wislow, mas o invejou.

Wislow culpou Meril pela derrota e os dois brigaram, mas Wislow o matou. Dracus e Pyrus se afastaram de Wislow e seus poderes foram consumidos ao máximo, dessa forma foram dados como mortos pelos seguidores.

O Único se entristeceu com todas essas guerras que afetavam a terra e toda a sua criação, fazendo-a perder sua forma. Quando a terra sumiu os luzeiros se apagaram e o vazio voltou. O Único olhou para seus filhos que apenas pensavam em lutar e se esqueciam de preservar o que eles criaram. Com tristeza no coração ele os destruiu.

Olhou novamente para o vazio e vendo que a criação de seus filhos tinha sido bela ele reformulou a terra, criando os humanos, a raça que ele havia se afeiçoado para que estes pudessem adorá-lo. E como havia feito com seus filhos Navur, deu aos homens a liberdade de escolha para que encolhessem entre sua adoração ou não, para que apenas aqueles que o amassem viessem a ter com ele.

Este é o relato do início e do fim do mundo contido no livro da Sabedoria, um livro escrito pelos deuses na época de Inuvatar (a era em que eles reinavam). E o relato apocalíptico do que viria a ocorrer com a terra na sua primeira destruição.

Alguns acreditam que Meril mortalmente ferido por Wislow se escondeu no infinito, e com isso sobreviveu a destruição feita pelo Único, voltando mais tarde como a víbora que se oporia ao Único para conquistar o coração da criação mais odiada: O Homem.

Os Deuses e sua teologia

A adoração em Era é tão diversificada que seria impossível descrever cada forma ou tipo de adoração existente em todo o continente. Vários deuses recebem nomes e adorações diferentes em culturas diferentes, mas não deixam de pertencer aos mesmos deuses.

Tentarei abranger aqui a adoração aos principais deuses e também as entidades de poder que existem em Era.

“Sempre que há adoração, há poder”.

Deus Hagr – Deus da Justiça

**Deus de Oposição: Câmor
Raças aceitas: Qualquer raça**

“A justiça é a balança eterna onde o peso das forças são medidos com a espada.” – Alto cavaleiro da Ordem, Thirith

Hagr é o deus da justiça e do equilíbrio. A força que rege o poder do universo. Sua face é representada por um homem forte usando uma belíssima armadura dourada de combate, segurando na mão direita a balança da justiça e na mão esquerda a espada que mantém a ordem.

Os clérigos dessa ordem acreditam que ao morrerem Hagr coloca suas almas na balança, dividindo-as em atos justos e injustos. Se os atos justos pesarem mais, suas almas servirão Hagr na sua eterna luta pela justiça, agora, se seus atos injustos pesarem mais, eles serão trancafiados numa prisão de fogo e enxofre onde sofrerão por tudo que fizeram em vida.

Dizem as lendas que Hagr foi o criador dos humanos, e ao criá-los destinou-lhes leis que poderiam ou não serem seguidas; mas que no final, seus atos seriam pesadas na sua balança eterna da justiça, e aqueles que não cumpriram suas leis pagariam com o sofrimento eterno de sua alma.

O símbolo de Hagr é o sol dourado dentro de um círculo branco, e sobre o sol a balança da justiça sustentada pela espada.

A principal Missão dos Hagarianos é transmitir a justiça onde quer que ela falte e fazer com que a lei de Hagr seja cumprida por reis, lordes, nobres e camponeses.

Existem diversas facções de adoração a Hagr, que são representadas por diversas formas de clérigos e cavaleiros da ordem. São Elas:

Cavaleiros da Ordem:

Noventa por cento dos clérigos destinados a adorar Hagr almejam se tornar cavaleiro da ordem, mas poucos conseguem, pois o processo para tornar-se um deles é muito rígido e inicia muito cedo.

Para ser cavaleiro da ordem o aprendiz passa por inúmeros testes. O primeiro deles é ser aprovado pelo cavaleiro da ordem que irá treiná-lo. O cavaleiro destina-lhes perguntas e vê a reação do jovem aprendiz frente a suas perguntas. A segunda prova é a idade, um aprendiz deve ser

iniciado aos 6 anos de idade, onde segundo os clérigos, ele passa a ter noção do certo e do errado segundo as leis de Hagr.

Ao ser aprovado seu treinamento é iniciado, o Cavaleiro Ordenado que o aceitou será responsável por treiná-lo durante um período de 15 anos, onde ele se tornará um aprendiz da ordem e será enviado em missões que elevarão sua fé ou farão com que seu deus lhe dê as costas.

A missão dos Cavaleiros da Ordem é vagarem pelo mundo espalhando justiça, até chegarem ao ponto de receberem sua missão sagrada.

Ao atingirem um determinado nível de poder, a maioria deles se reclusam em uma igreja de Hagr e lá coordena os clérigos e o treinamento dos aprendizes da ordem, sempre mantendo a lei e a justiça por onde passa.

Vigilante da Ordem:

Aqueles que por algum motivo não conseguem tornar-se Cavaleiro da Ordem, mas não desejam ficar restritos em templos, como os clérigos, tornam-se Vigilantes da Ordem.

Os vigilantes são treinados em mosteiros por clérigos da mesma forma que os aprendizes de clérigos, mas diferente de seus companheiros, eles destinam suas vidas em prol de missões pelo mundo.

Os vigilantes são guerreiros que vagam pelo mundo em prol da justiça. São geralmente aventureiros destinados a ajudar vilas ou pessoas. Geralmente eles se tornam juizes de grandes cidades quando atingem um alto nível.

Clerigo de Hagr:

Pessoas que não querem se tornar Vigilantes da Ordem ou por algum motivo não conseguem ou não podem tornar-se Cavaleiros da Ordem podem escolher por tornar-se clérigos.

Os clérigos são os estudiosos da religião e das leis escritas por Hagr. Estudam durante anos em mosteiros e tem como objetivo de vida tornar líder de uma igreja ou fundar uma para trazer para si os fiéis e as leis na cidade. Sempre participando das partes burocráticas das leis.

Participam de tribunais, julgamentos e execuções das leis. Geralmente são eles os juizes e advogados de uma cidades.

Deus Mays – Deus da Beleza, da vaidade.

Deus de Oposição: Wislow

Raças aceitas: Humanos, Elfos, Anões e Halflings.

“A beleza é algo cultivado e criado, algo que não apenas se nasce, mas se cultiva. Uma mente destruída, destruirá também o corpo” – Templário da Ordem de Mays, seu nome era Vanoar.

Mays é o deus da beleza e da criação eterna. O equilíbrio que rege o cosmo e purifica as almas dos homens.

Os seguidores desse deus tem um pensamento peculiar, mas ao mesmo tempo interessante. Dizem que Mays dá a beleza conforme a alma faz por merecer. Por esse motivo desprezam pessoas com baixa aparência.

São fascinados pela beleza natural da criação de Navor, por esse motivo se dão muito bem com os clérigos desse deus.

Os clérigos dessa ordem prezam demais a sua aparência, e pregam também a boa aparência a seus seguidores. Acreditam que quanto mais bela a sua alma, mais belo tornará seu corpo.

Dizem as lendas que Mays diversificou os humanos, criando as inúmeras diversidades das raças que hoje habitam o mundo; Criou também a mulher, segundo sua imagem e beleza, tornando-a sedutora e preservadora da imagem e da beleza muito mais que o homem.

Seu símbolo é um olho feminino, traçado com delicadeza e extrema beleza. Sua face é feminina, bem traçada e cuidada, de cabelos sedosos, corpo fino e sensível. Apesar de ser chamado no masculino aparenta-se muito com uma mulher.

A principal missão dos Mayarianos é preservar a beleza do mundo e da alma. Pregar a beleza como fonte primária da alegria e da felicidade.

Como nos Hagarianos, existem também diversas facções de adoração a Mays. São Elas:

Templário do Explendor:

O principal posto para um seguidor de Mays, mas também o mais difícil. Para consegui-lo, o aprendiz deve primeiramente ser muito belo e ser escolhido por todos os Templários num conselho com os doze de mais alto poder entre eles, além disso ele deve ter a idade máxima de 5 anos e a mínima de 3 anos.

Ao ser escolhido ele inicia um ritual místico, onde é purificado num altar de Mays e recebe vestimentas belas e místicas que devem ser trocadas toda a semana e nunca mais usadas.

Neste período ele também passa a receber os ensinamentos de Mays e o treino em combate com maestria e beleza, geralmente se tornando exímios espadachins.

Após 10 anos de treino ele se torna um Templário e é enviado em missões em nome de Mays.

A principal missão dos templários é espalhar a beleza onde não há, e destruir todas as criaturas que receberam a maldade na alma e sofrem com isso. Eles geralmente matam aleijados e deformados, pois acreditam que a alma dessas pessoas é tão impura a ponto de destruir o corpo.

Clerigo de Mays:

Aqueles que não se tornaram templários por algum motivo, mas que queiram se tornar clérigo, podem seguir essa carreira. Lembrando que devem ter aparência no mínimo Atraente para se tornar clérigo dessa ordem.

Os clérigos são treinados desde pequeno, afinal a idade máxima para se tornar um clérigo é 10 anos e a mínima 3 anos.

Durante 10 anos de suas vidas eles são destinados a aprender os ensinamentos de Mays, a arte da pregação e da oratória.

Aqueles que se tornam clérigos, geralmente tornam-se membros de grandes igrejas ou construtores de uma. Eles também participam do bem estar da cidade, atuando na construção de locais que a tornem bela e glorificante a Mays.

Deus Corllow – Deus da Bondade, da generosidade.

Deus de Oposição: Wislow, Karan e Meril.

Raças aceitas: Qualquer raça.

“A bondade não se faz, se nasce com ela”. – Alto Paladino da Ordem, Mogaron o Branco.

Corllow é o deus da bondade e honestidade, aquele que mais se dá bem com Hagr. Sua imagem é representada por um homem de cabelos negros e curtos, usando uma belíssima armadura branca com detalhes em dourado, no braço direito ele segura o escudo que protege os fracos e oprimidos e na mão direita o martelo que destrói o mal.

É conhecido pelos elfos como *Iaven*, aquele que nos criou, segundo sua língua. E a lenda da criação diz realmente que ele foi o criador dos elfos, assim como foi aquele que deu liberdade de ação aos humanos para que esses seguissem ou não as leis de Hagr.

A principal crença da Ordem de Corllow é a bondade. Dizem que a bondade já nasce com a pessoa, e quando ela realiza atos malignos pode ser porque está fora de si ou possuída por algo impuro

e maligno. Acreditam no arrependimento de criaturas não malignas, mas também são imparciais com criaturas que tenham o coração negro como a noite, e são eternos caçadores das criaturas da noite que Meril fez, acreditando que para essas criaturas o único perdão é a destruição.

O símbolo de Corllow é a estrela de sete pontas dentro de uma elipse na vertical. A estrela é dourada e representa a luz no coração dos homens e a elipse azul clara.

A principal missão dos seguidores de Corllow é transmitir a bondade, misericórdia e defesa aos fracos e oprimidos, e estes a seguem com rigor e vontade, passando a serem chamados e confundidos com Paladinos.

Existem três facções de adoração a Corllow, que são representadas logo abaixo:

Paladino da Ordem:

O posto mais alto entre os adoradores de Corllow, o mais desejado dos pais que querem ver seu filho um discípulo de Corllow.

Para se tornar um Paladino, o processo é muito rigoroso. A criança recém nascida deve ser levada pelos pais a presença do Sumo Sacerdote da igreja, este irá verificar a aura e a alma da criança, se existir bondade em sua aura ele é levado a presença do alto Paladino da Ordem que dirá se aquele é um escolhido ou não. O Paladino que decide se o jovem é um escolhido ou não deve ser um alto paladino com no mínimo 5 poderes extra da ordem, entre eles ver a aura. Ele deve meditar durante 3 dias e 3 noites para receber o sinal de Corllow. Se a resposta for positiva a criança deve ser entregue a igreja assim que desmamar e será enviada para qualquer outro templo da região, onde seus pais talvez nunca mais o vejam. Por isso os clérigos aconselham muito bem os pais antes de tomar tal decisão.

A criança, desde pequena inicia seu treinamento. Aprendendo primeiramente tudo sobre a adoração a Corllow, o voto de bondade, e a perceber maldade, até atingir a capacidade de realizar curas e verificar maldades, assim como expeli-las. O treinamento dura até os 15 anos de idade, onde o jovem Paladino recebe as bênçãos, numa cerimônia muito bela e também recebe o martelo em representação ao martelo de Corllow, que o servirá por toda a vida.

Após terminado o treinamento o Paladino poderá permanecer na igreja realizando atos a sua comunidade, atendendo a pedidos e realizando curas. Ou poderá partir para plantar a bondade no coração dos homens e seres de todo o mundo. A primeira opção é geralmente a mais escolhida, mas não impede de o paladino receber o chamado de sua ordem para realizar uma missão mais perigosa.

Clerigo de Corllow:

Os clérigos de Corllow, são pessoas que se destinam a realizar a bondade na região que escolheram para morar. Para se tornar um clérigo, não há idade mínima ou máxima, o único requisito é que a pessoa passe pelo Sumo Sacerdote e seja aprovada, depois permaneça na igreja por um período de estudos de 15 anos. Após esses 15 anos, o clérigo recém ordenado pode permanecer na igreja que recebeu a ordem, ou fundar sua própria igreja.

Aqueles que se tornam clérigos, tem a vida repleta de desafios quase como um Paladino da Ordem. Pois quando não há nenhum Paladino da Ordem na cidade que residem, são esses que são enviados em missões em prol da sua cidade. São eles também que realizam as curas a seus fiéis nas cidades que residem.

O principal desejo de um clérigo, é um dia se tornar um Sumo Sacerdote.

Sumo Sacerdote:

O Sumo Sacerdote é a principal autoridade dentro de uma igreja de Corllow, as vezes até mais que o Paladino. São eles que realizam o perdão e a exorcização de espíritos maléficos.

Geralmente, quando há um Sumo Sacerdote na igreja, é ele que realiza as principais missas; como as dos dias sagrados, casamentos e missa aos mortos.

Um Sumo Sacerdote, raramente sai de sua igreja, a não ser em guerras, ou em casos muito especiais. São geralmente cercados de regalias.

Deus Töwer – Deus da Guerra, da Coragem.

Deus de Oposição: Não há.

Raças aceitas: Qualquer raça. Sendo as principais, as raças guerreiras.

“A presença inevitável do homem causa a conquista e está trás a guerra”. – Ditado entre os clérigos da Igreja da Guerra

Töwer é um deus temperamental e totalmente impulsivo, no início da criação, ele distribuiu no coração dos humanos a vontade de conquistar e tomar posses para si.

Sua imagem é representada por um poderoso guerreiro com armadura completa montado num cavalo de fogo, chamado de Camathrus, O Casco de Trovão. Dizem que no início da criação ele desceu a terra e conduziu exércitos ensinando ao homem a arte de lutar.

Töwer não se satisfaz com os humanos, percebeu como seus corpos eram fracos e sua resistência baixa, o que os fazia cansar rapidamente em um combate e serem mortos por simples golpes cortantes. Então criou os anões da rocha, e como a rocha os tornou densos e resistentes, menores que os humanos para se tornarem mais sorrateiros no combate e com uma massa física muito superior. Ele chamou essa raça de *Anumius* que futuramente acabou se tornando a raça Anã apenas.

Os seguidores de Töwer prezam pela guerra e pela conquista. Acreditam que a vida eterna se encontra através de uma morte honrosa nos campos de batalha. Não medem esforços para vencer uma guerra, prezando muito a estratégia; mas são justos nos seus combates individuais.

Seu símbolo é um martelo vermelho sobre um escudo negro com bordas douradas.

Sua principal missão é ajudar exércitos em guerra e prezar a guerra como fonte de purificação da alma, não a guerra sem sentido e sem escrúpulos, mas sim a guerra pela conquista e por grandes motivos, abençoadas por Töwer que levará todos os combatentes para sentar ao seu lado num banquete em honra ao combate.

Existem três facções de adoração a Corllow, que são representadas logo abaixo:

Campeão da Ordem:

É o cargo mais importante dentre os membros da igreja de Töwer. São aqueles que comandam os exércitos nos grandes combates, são os sobreviventes de inúmeras guerras e os que mais derrubam inimigos.

Para se tornar um Campeão e jovem aprendiz deve ser submetidos a exames rigorosos. Primeiro que ele deve ter a idade de 10 anos, nem mais nem menos; pois os Töworianos acreditam que essa é a idade que Töwer toca o coração do menino e ele começa a aprender a arte da guerra nas suas brincadeiras. Todos os membros da Igreja que exercem funções dentro dela devem pertencer ao sexo masculino.

O jovem aprendiz é testado através de combates simulados que muitas vezes acabam por aleijar ou matar os aprendizes. Aqueles que passam no teste, são expostos ao exame de purificação, onde permanecem num templo apropriado durante 2 dias sem se alimentar.

Os aprovados começam imediatamente o treino que consiste no aprendizado de manuseio de armas diversas, aulas de táticas e estratégias e também o ensinamento da ordem de Töwer.

A fase de aprendizado dura 10 anos. Aos 20 anos de idade o aprendiz está livre para escolher o caminho que deseja.

Cavaleiro Templário:

Os cavaleiros templários são clérigos destinados a vagar pelo mundo em busca de guerras e conquistas. Geralmente são guerreiros normais que se aderem a causa de Töwer e são treinados pela igreja num período de três anos. Estes guerreiros aprendem as artes da guerra e os ensinamentos de Töwer. São exímios lutadores e poderosos guerreiros representantes de Töwer.

Clérigo de Töwer:

Os clérigos são a parte pensante da igreja, estão sempre planejando a guerra e tramando maneiras de realizá-las em prol de seus ideais.

Formam geralmente os conselhos de Guerras das grandes capitais, e tem grande influência na maioria dos exércitos.

Os clérigos são treinados nas igrejas desde os 5 anos de idade, e aprendem principalmente a parte diplomática e estratégica da guerra. São chamados de cobras pelos seus inimigos, graças a suas artimanhas diplomáticas e intriguistas.

Deus Karan – O Ser da Crueldade, da maldade e da tortura.

Deus de Oposição: Corllow e Hagr
Raças aceitas: Qualquer raça.

“O Meu poder vem dos atos mais internos da alma. O verdadeiro caracter humano”. – Palavras ditas pelo Próprio Karan na criação.

Karan, hoje não é mais considerado um deus e sim uma criatura banida pelo Único para vagar pelos baixos planos ao lado de seu irmão Wislow e Meril.

Sua forma se deteriorou devido a distância do Único e a falta de sua glória. Hoje, Karan aparenta-se como uma besta do abismo. Seu rosto desfigurado lembra a morte e seus longo corno, antes de outro, tornaram-se de osso. Suas pernas de bode e penas vermelhas que antes formavam uma longa asa hoje apenas cobrem parte de seu corpo.

No reino Élfico era chamado de *Miramen*, Aquele que nos traiu, segundo sua língua.

Hoje a adoração a Karan é proibida, sendo executada apenas nos reinos dos Trolls e escondido no submundo da perversidade.

Aqueles que passam a adorar Karan e são tocados por sua língua negra se tornam servos da maldade, e é esta maldade que mantém seu poder aceso.

Corllow detesta Karan e vice versa; ambos pregam idéias contrárias, mas ambos sabem que a alma humana é composta de um pouco dos dois, alguns pendem para Corllow, mas outros pendem para Karan.

Seu ideal é o medo, a discórdia e a tortura. O sofrimento humano deve ser pregado em seu nome, e aqueles que o pregam sofrem sem saber, como se estivessem embriagados por um álcool doce e cruel.

Karan é o criador dos Trolls e suas sub raças. Estes que já foram humanos um dia, mas com o sofrimento causado pelo olhar de Karan se deterioraram como a alma de seu criador. Karan detesta a criação e prega sua destruição num sofrimento doce e cruel daqueles que se sentem felizes e alegres nessa mentira que se chama vida.

Seu símbolo é uma estrela de seis pontas negra dentro de um círculo vermelho, o que representa a alma do servo banhada no sangue do inocente.

Existem apenas uma facções de adoração a Karan, e hoje muito difícil de se encontrar. A facção está representada logo abaixo:

Destruidor de Almas:

O nome foi dado pelos que os odeiam, mas acabou sendo adotado pelos próprios membros da seita.

Para se tornar um Destruidor de Almas, os Destruidores mais velhos escolhem crianças entre seus súditos que são obrigadas a serem doadas a igreja pelos seus pais. Caso esses rejeitem são assassinados na frente da criança, mas este é um caso muito raro.

A criança desde pequena é submetida a barbaridades. Assistem cenas de tortura e assassinato e são obrigadas muitas vezes a participar dessas cenas.

Não existe um tempo certo de treinamento do novo Destruidor de Almas, ele estará pronto quando seu coração se tornar negro e duro como uma pedra de carvão.

O ritual de adesão ao novo membro é feito em frente aos fiéis. O jovem Destruidor sacrifica uma criança imolada através de torturas e bebe seu sangue enquanto ela ainda está viva. Quanto mais cruel forem seus atos, mais aceito pela comunidade ele será.

Os Devoradores são aqueles que instigam ao assassinato e aos atos mais bárbaros. Eles pregam isso a seus fiéis como uma lavagem cerebral e estes muitas vezes parecem pessoas normais que acabam por cometer atos bárbaros em suas comunidades.

Muitos dos rituais em adoração a Karan está ligado ao sacrifício próprio ou de pessoas próximas, como esposa, filhos e pais. Estes rituais são frequentes nas igrejas ocultas e muitas vezes envolve inocentes seqüestrados pelos fiéis.

Deus Wislow – Deus da Morte

Deus de Oposição: Corllow, Hagr e Cronus
Raças aceitas: Qualquer raça.

“A morte é a derrota da vida, mas a sub morte é o dom do pai”. – Palavra dita por Tukemon¹ na Guerra de As seis noites sem dia²

O deus mais temido de todos, aquele que estipulou ao homem a degeneração da matéria e sua destruição. Nada se livrou da maldição de Wislow, apenas Cronus teve o poder de adiá-la por algum tempo.

Foi o segundo a se rebelar de todos os Navur e futuramente se tornou o mais perigoso e cruel de todos ao matar Meril³.

Wislow também se distanciou do Único, logo após Meril, e a distância da glória que o Único produzia também o deformou. Wislow tem várias formas, todas são deterioradas e disformes, mas a mais comum é a forma representado por um homem, onde sua cabeça deteriorada está coberta por um elmo de crânio com chifres enrolados, usando um manto que cobria todo o seu corpo disforme. Apesar de sua forma atual, Wislow já foi o mais imponente e talvez o mais poderoso dos Navur.

Seu nome foi esquecido, e hoje é chamado apenas de Deus da Morte. Sua seita é renegada na maioria das cidades, mas há aqueles que acreditam na sua misericórdia e na libertação da vida. Mesmo assim essas cidades são mal vistas por aquelas que rejeitam tal crença.

A principal ordem do Deus da Morte é a adoração a morte. Não com a sua própria morte, mas com a criação da vida escrava pós morte.

Como Karan, os ritos de sacrifício são comuns nesta seita, não tão bizarras como as da Crueldade, mas tão cruéis como elas.

Muitas vezes os súditos se oferecem em sacrifício as igrejas, e outras, os paladinos escolhem aleatoriamente aquele que será sacrificado. Os servos dessa seita, acreditam que as criaturas morto vivas, são seres especiais vindas diretamente das mãos de Wislow. Por isso é comum o ato de criação dessas criaturas nos templos, que são usadas como servos ou muitas vezes como máquinas de matar.

O símbolo da Morte é um crânio negro com enormes presas.

¹ Poderoso clérigo da Morte, e rei do reino da morte. Veja mais no Reino dos Mortos – Capítulo 2

² Veja mais sobre a Guerra no Reino de Belthor – Capítulo 2

³ Este fato ocorreu após a Guerra dos Avatares.

A missão dos seguidores dessa religião é causar a morte, não indevidamente, pois a morte é uma dívida maldita de seu deus (e seus próprios seguidores a temem, pois ela representa a derrota), mas sim para aqueles que os perturbam ou que lhes causem algum incomodo e se tornem merecedores dessa dívida maldita.

Muitas vezes a adoração a morte não representa uma maldade e sim uma forma de se ver livre dos problemas mundanos e da forma como a vida se acaba. Geralmente os fiéis da seita vêem a morte e o sacrifício humano como coisas naturais, mas não saem por ai matando as pessoas que encontram, diferente dos lunáticos de Karan.

Mesmo assim essa é uma religião maligna e aqueles que trabalham nela raramente tem um mínimo de escrúpulo possível.

Existem quatro facções de adoração a Morte, que são representadas logo abaixo:

Cavaleiro Negro:

Os cavaleiros negros são os mais cruéis e perigosos membros da ordem da Morte.

Para se tornar um cavaleiro negro, o aprendiz deve ser escolhido por outro Cavaleiro Negro de alto nível. O escolhido, geralmente é recém nascido e é alimentado desde pequeno com sangue de carneiro.

Para se tornar um Cavaleiros Negro, o aprendiz permanece no templo por um período de 12 anos, onde ele aprende a história de seu deus, assim como seus preceitos e suas metas.

Os Cavaleiros são considerados homens sem almas, devido as sua crueldade e naturalidade com que matam. São rejeitados nas cidades e temidos, mas não são caçados como os clérigos de Karan, pois diferente deles eles ainda tem um mínimo de honra possível e só serão caçados e presos se fizerem algo de mal no local que permanecem.

Geralmente o Cavaleiro formado é enviado a alguma missão sagrada para sua igreja e apesar de sua aparência sinistra, não é um lunático que sai matando todos que encontra pela frente, mesmo porque a morte é uma dívida maldita dada por seu deus, e não são todos que merecem receber tal maldição.

Os Cavaleiros Negros raramente se unem a grupos ou mesmo andam em maiores números. São geralmente guerreiros solitários e sombrios, frios como a lâmina de sua espada. São melhores utilizados como NPC e não como personagem jogador.

Caçador de Almas:

Piores que os cavaleiros negros, esta é a escória da religião de Wislow. São treinados por sumo sacerdotes para satisfazer seus próprios desejos pessoais ou da igreja.

As pessoas que se tornam Caçadores de Almas saem com missões secretas, e esta é uma facção da igreja também secreta, somente os altos Cavaleiros Negros e os Sumos Sacerdotes tem conhecimento de tal facção.

Algumas igrejas de Wislow rejeitam essa “abominação”, como ele o chamam. Mas é pouco comum que isso aconteça. A maioria das igrejas que rejeitam os Caçadores de Almas são considerados pelas outras indignas das bênçãos de Wislow.

Para se tornar um Caçador de Almas, o escolhido deve passar por severos testes que poucos sobrevivem. Primeiramente para ser escolhido ele deve ter o coração negro como a noite e a sede de matar. O primeiro teste pelo qual o Caçador é submetido é chamado de *A Fome da Morte*, ele é colocado em uma cripta e trancado durante dez dias, junto com vários cadáveres em decomposição sendo obrigado a se alimentar da carne putrificada. Ao passar por esse teste, ele é submetido por estudos e torturas durante dois anos, até estar preparado para realizar seu segundo teste, que consiste em cortar seu corpo com navalha e trancá-lo num cômodo com inúmeros Zumbis. O sangue atrairá os zumbis sobre ele, e este deverá conseguir controlá-los para se salvar.

Ao passar no teste ele é condecorado e estuda mais dois anos até passar no seu último teste, que é o de Criar Mortos Vivos.

Após esse teste ele está pronto para seguir as ordens de seu mestre. Geralmente são enviados em missões onde destroem e matam tudo que encontram em seu caminho. Ou muitas vezes são liberados para vagar no mundo, o que não o torna diferente, pois mata todos que passam por seu caminho.

É difícil ser um jogador Caçador de Almas, pois mais cedo ou mais tarde ele acabará matando todo o seu grupo.

Clérigo da Noite:

São os clérigos que pregam a religião da morte. Trabalham em igrejas escondidas e são treinados desde pequenos a fazer os ritos da morte. Geralmente, além de clérigos, se tornam exímios necromânticos.

Para se tornar um clérigo, deve ser escolhido por um Sumo Sacerdote ou Cavaleiro Negro e ter no máximo 2 anos, pois acima disso dizem que Corllow já envenenou a alma com preceitos e costumes vãs.

A criança é treinada desde pequeno, aprendendo a lidar com a morte como coisa banal e natural. Ele passa a estudar durante 10 anos até se tornar um clérigo, onde inicialmente ajuda na igreja que foi treinado, e posteriormente pode sair para fundar sua própria igreja, o que é pouco comum. Pois a maioria almeja se tornar um Sumo Sacerdote e preferem permanecer na sua própria igreja para futuramente assumir o lugar do Sumo Sacerdote de lá, ou ser indicado por ele para assumir o cargo em outra igreja.

Sumo Sacerdote:

O Sumo Sacerdote está acima do clérigo. Para chegar a ser o Sumo Sacerdote o clérigo deve ter estudado durante anos.

O Sumo Sacerdote é a principal autoridade dentro de uma igreja da Morte, é ele que define missões a serem empregadas para o bem da igreja. O Sumo Sacerdote raramente realiza as missas, ele somente realiza rituais de sacrifício e criação de mortos.

Deus Meril – Deus da Inveja

Deus de Oposição: Todos com exceção de Wislow, Pyrus, Câmor, Dracus e Karan. Ele apenas suporta tais deuses como aliado.

Raças aceitas: Qualquer raça.

“Ele era melhor do que eu, porque tinha de ser melhor do que eu. Não tenho como superá-lo, pois quanto mais eu treino mais ele treina também. A única forma de vencê-lo é destruindo-o, assim eu serei o melhor”. – Palavras do primeiro assassino, Câmor⁴.

O deus da inveja, o primeiro a separar-se do Navur, e aquele que espalhou a inveja nos corações dos homens.

Meril também é conhecido com *Pai da Noite*, pois os homens ainda não conheciam a escuridão até sua pronúncia. Entre os elfos é chamado de *Ialoë*, que significa, O Causador da Discórdia.

Meril, ao afastar-se do Único, teve sua forma deteriorada, e hoje não passa de uma criatura escura e disforme, a representação do plano da obscuridade. Vivendo nos baixos planos, ele roubou o primeiro livro da sabedoria, invejando seus irmãos que o criaram. E de posse do livro, ele conseguiu servos para sua adoração envenenando o coração deles com mentiras.

Ao seu lado, foram se colocar Karan e Wislow, que também renegaram ao Único.

⁴ Veja deus Câmor

Meril criou os vampiros com a ajuda de Wislow, e todas as criaturas que repudiam o dia ele trouxe dos baixos planos para habitar a terra.

Sua semente, plantada no coração dos homens floresceu, e o primeiro assassinato ocorreu, devido a inveja. O homem passou a invejar seu semelhante, invejando seu trabalho, seu dinheiro, suas esposas, suas famílias e com isso esqueceu de viver sua própria vida se tornando infeliz por isso. Apenas os elfos ele não conseguiu atingir, a não ser pelos baixos elfos, como foram chamados aqueles que Corllow amaldiçoou⁵.

O símbolo de Meril é a cabeça de um bode.

Quando Meril foi assassinado por Wislow⁶ seus clérigos perderam os poderes, mas a inveja prevaleceu no coração dos homens, e acredita-se que Meril não morreu; mortalmente ferido ele se escondeu no Infinito. E depois que o Único refez a terra ele voltou como a víbora para enfeitiçar o coração de todos.

As missões dos que adoram Meril, é se tornar Meril. Eles invejam todos e desejam tudo. São seres infelizes que só conseguem ver a felicidade através da felicidade dos outros. Eles são doentes pela perfeição, e odeiam qualquer um melhor do que eles. Assim vivem na angústia de viver uma vida sem personalidades, por invejar a própria personalidade do próximo.

Meril não é exatamente uma religião, mas uma filosofia. Não existem templos da inveja, mesmo porque eles seriam destruídos. Aqueles que aceitam Meril e passam a usar seu símbolo recebem sua dádiva maldita de tentarem sempre ser o melhor, mas nunca conseguem.

Veja abaixo como ser um seguidor de Meril.

Seguidores de Meril:

Os seguidores de Meril são pessoas doentes mentalmente, totalmente infelizes. Detestam estar em tavernas ou participando de ambientes festivos, pois não consegue ver o outro feliz sem invejá-lo.

Essas pessoas se tornam reservadas e quietas, geralmente rejeitas por seu estilo falso e mesquinho. Essas pessoas não podem ser identificadas por sua religiões pois serão presas e julgadas. Adorar Meril é uma blasfêmia aos outros deuses e é punida com a morte. Como Karan, apenas nas cidades Trolls são aceitos tais adoradores, que raramente se encontram em reuniões que acabam em morte.

O seguidor da inveja matará qualquer um que julgue melhor que ele e evitará o máximo mostrar seus conhecimentos para não ser invejado.

Deus Pyrus – Deus do Fogo e da Destruição

Deus de Oposição: Hydrus e Navor
Raças aceitas: Qualquer raça.

“O fogo é a vida que se renova, sem ele seríamos fracos e deprimentes.” – Hastaim, Conselheiro da Igreja de Pyrus⁷.

Pyrus é o deus do fogo e da destruição. Adorado por sua força e majestade; é chamado de *Energia Eterna* e muito o confundem como o *Deus Sol*.

Sua forma era grandiosa, sua face era vermelha e seus cabelos e barba eram feitos de fogo, na sua mão ele segurava um tridentes em chamas que é chamado de *Iulivain*, aquele que destrói.

Porém Pyrus tornou-se um deus renegado, e ao afastar-se do único as chamas em seu rosto consumiram seu corpo, hoje ele não passa de uma criatura disforme em suas próprias chamas. Seu principal aliado é Dracus, e ambos se respeitam muito.

⁵ Esta história é contada na Queda dos Elfos

⁶ Veja a Queda de Meril – Página 5

⁷ Pyrus, na língua antiga significa fogo.

Os devotos dessa ordem acreditam que o fogo é a chave da renovação e a música para adoração a Pyrus, mas também acreditam que é uma arma e deve ser utilizada com cuidado, pois em grande excesso pode destruir até os fortes, pois ninguém resiste ao dedo de Pyrus.

Dizem as lendas que Pyrus criou o fogo de sua própria mão, e dele saíram as criaturas que o habitariam, esse fogo foi colocado no centro da terra que o expeliu em forma de vulcões e fendas. Pyrus não gosta dos humanos, nem dos seres similares, acredita que esses seres são fracos e indignos de adorá-los, mas como sua fonte de energia vem da adoração, ele permite que tais criaturas a adorem para lhe conceder poder. Dizem que seu plano era, ao vencer a guerra com os Navur, destruir toda a terra e ali habitá-la de dragões do fogo e criaturas do fogo.

Seu símbolo é uma chama em ouro dentro de um círculo prata. A missão daqueles que adoram Pyrus é destruir, e utilizar o fogo como arma principal. Os seguidores de Pyrus detestam a água e seus seguidores, e sempre utilizarão o fogo para destruir cidades que o rejeitem. São extremamente temido nas cidades por esse motivo, mesmo assim ainda não é uma religião proibida, desde que sua adoração não ponha em risco a vida de pessoas eles podem adorar dentro de seu templo com total liberdade. Com exceção do reino anão, onde a prática de tal religião é proibida.

Existem 3 facções de adoração a Pyrus, são elas:

Senhor das Chamas:

O senhor mais poderoso e respeitado dentro da igreja de Pyrus. São os guerreiros que são considerados dignos pelo próprio deus e recebem desse, poderes extraordinários.

É extremamente difícil se tornar um Senhor das Chamas, é totalmente incomum encontrar alguém dessa facção, pois são escolhidos, geralmente filhos de demônios com humanos, ou de dragões. O ritual para achar o escolhido não é fácil, e apenas os fortes, ou aqueles com poderes sobre humanos conseguem passar.

Para se tornar um Senhor das Chamas, a criança com idade máxima de 10 anos deve decidir por si só enfrentar o teste, o que já elimina a maioria das pessoas, pois a criança já deve ter uma personalidade forte desde pequeno e não temer o teste que mudará sua vida para sempre.

O aprendiz é preso numa jaula de ferro e sob a jaula é acesso toras em chamas. Dois Senhores das Chamas observam o ritual e amenizam o calor do fogo para que o teste seja suportável ao aprendiz. Da mesma forma o calor é intenso e sufocante, aquele que submete ao teste tem a pele toda queimada e deformada pelo calor das chamas, e ali deve permanecer por vinte minutos.

Se for aprovado e sobreviver aos ferimentos que não são curados e são mostrados como forma de orgulho, o aprendiz é treinado na igreja por um período de 10 anos, onde aprende a entrar em comunhão com seu deus e utilizar a visão através do fogo. Após esse período ele se torna um Senhor das Chamas e está livre para matar seguidores da água e espalhar o calor ao mundo.

Os Senhores das Chamas só se fixam nos templos após atingirem um alto nível de majestade, onde só recebem missões divinas.

Cria do Fogo:

Aqueles que não desejam se tornar senhores do fogo, mas querem ter influência dentro da religião se tornam as Crias do Fogo.

As Crias do Fogo são pessoas que por algum motivo não desejaram assumir o posto de Servos do Fogo, talvez por medo, ou mesmo por ultrapassar a idade; ainda assim são vistos pelo seu deus como peças pequenas nesse grande tabuleiro, mas pelo menos são vistos.

Geralmente as Crias do Fogo se tornam pregadores da igreja, ou construtores de suas próprias igrejas. Vestem com robe vermelho e raramente estão dispostos para a luta, pois ao contrário dos Senhores do Fogo, são treinados para pregar a destruição e a ressurreição do forte na chama.

Não há uma idade específica para se tornar uma Cria do Fogo, a única restrição é que eles estudem em reclusão por 10 anos, para depois exercer sua função perante a seu deus.

Seguidores da Chama:

São pessoas “quase” comum que adoram ao deus do fogo. O problema desses adoradores é que são fervorosos demais e acreditam que o mundo deve se tornar uma chama viva, para então Pyrus descer e vir residir com eles.

Dizem que este fanatismo já está se tornando uma seita a parte, que muitas vezes é contra o designo da igreja primordial. Dessa forma, os adoradores da chama se tornam servos tão fervorosos que acabam sendo rejeitados pela própria igreja e se tornam inimigas da mesma.

Deus Dracus – Deus Dragão

Deus de Oposição: Nenhum em especial
Raças aceitas: Qualquer raça, principalmente reptantes.

“Eu filho do pai, nascido de seu sopro, superior a qualquer criatura viva na superfície e abaixo dela”. – Drontus, o Grande Dragão Negro da Montanhas de Shivy.

Dracus é o pai dos dragões. Tanto que Dragões na linguagem Anã, seria o correspondente a Filhos de Dracus.

Dracus é arrogante e egoísta, desde os primórdios da criação, foi ele quem recebeu essa parte mesquinha do Único. Seu rosto era belo e jovial, com um longo cabelo vermelho e olhos amarelados. Mas ao se afastar do Navor nas *Guerra Astrais* ele assumiu a forma de um enorme lagarto vermelho, como os filhos de sua criação.

Dracus é um deus temido, implacável e vingativo. Também confundido com seu aliado Pyrus, como o deus da destruição. Dracus, diferente de Pyrus, não renegou aos humanos e sub-raças (como ele denomina os não dragões), ao contrário, ele gosta que essas raças o adorem para mostrar aos Navur que a própria criação os renegou. Mas Dracus não esconde sua predileção aos filhos iniciais, que segundo ele (e seus seguidores) são a representação do deus vivo na Terra. Tanto que após a morte de Dracus e o fim da guerra dos Avatares, os dragões foram caçados e extintos.

Seu símbolo é a cabeça de um dragão, também representação de sua face. Para muitos reis, Dracus é o símbolo de poder e glória, e eles usam em seu estandarte a face do deus.

A adoração a Dracus se divide em duas; são elas:

Dracônicos:

Os dracônicos, receberam esse nome devido a forma que seu corpo muda a medida que ganha poderes divinos.

São temidos em cidades, pois são considerados de extremo poder e crueldade, imparciais com seus inimigos.

Para se tornar um Dracônico, a criança deve ser entregue ao templo com no máximo um ano de vida, e seus pais nunca mais a verão, pois a partir daquele momento ele é filho do Dracus e não filho dos homens.

O Dracônico de mais alto poder da igreja onde a criança foi entregue (ou outro Dracônico de outra igreja, caso lá não tenha) deve levar a criança até a presença de um dragão e apresentá-la a ele. Muitas vezes, quando a criança é rejeitada pela criatura, ela é oferecida como alimento ao mesmo; outras vezes, o dragão manda que o dracônico retorne com a criança e a treine como um clérigo.

O religião Draconica está sujeita aos grandes Dracônicos. Se em alguma igreja existir um único Dracônico que seja, todos daquela região se sujeitam a ele. Se não existir um Dracônico na igreja em questão, ela se sujeitará aos caprichos da igreja mais próximo que tenha um Dracônico. Isso significa que a hierarquia da igreja é seguida rigorosamente, já que seus seguidores acreditam que os Dracônicos são representações vivas do Deus em terra e seguem suas mensagens e ordens fervorosamente. Os Dracônicos se sujeitam apenas a dracônicos de mais alto poder que eles mesmos e

estes por sua vez se sujeitam apenas a Dragões. Esta hierarquia faz com que todas as igrejas queiram ter um Dracônico, para se tornar autônoma e não ter de pedir permissão para ações a igreja mais próxima.

O Dracônico, quando aceito, é festejado pela igreja na festa conhecida como KANONOÃ, A Morte da Alma Humana. A festa dura cinco dias e representa o fim da vida humana e a tomada da vida celestial em forma de Dracônico.

O aprendiz estuda a religião por um período de 15 anos, após esse tempo ele está livre para exercer suas funções na igreja que o acolheu. No início, ele sai para pequenas missões, até atingir grande poder.

Clérigos do Dragão:

Aqueles que são rejeitados para se tornar Dracônicos, ou que entram na igreja com idade já ultrapassada, podem se tornar clérigos do Dragão.

Os Clérigos são criados para erguer igrejas e prestar culto a Dracus. São eles que administram as igrejas e os fiéis.

Para se tornar um clérigo, o aprendiz deve entrar na igreja com no máximo 5 anos de idade, onde inicia seu treinamento. O treinamento dura 10 anos. Geralmente, os Clérigos saem nos seus primeiros anos para adquirir experiência e pelo menos ver a majestade de um dragão. Após alguns anos ou ele funda sua igreja, com a permissão do Dracônico mais poderoso próximo, ou ele retorna a sua igreja para exercer o cargo de clérigo da ordem.

Deus Cronus – Deus do Tempo, da prudência e da paciência.

Deus de Oposição: Wislow
Raças aceitas: Qualquer raça.

“O tempo é a dádiva de Cronus, dada a nós como fonte de aprendizado e aperfeiçoamento para o dia de encontrar-mos com Hagr e seu Juízo” – Observador Coronir.

Cronus é o deus do tempo e das épocas, aquele que foi contra Wislow e salvou tudo contra a sua destruição, dando a todas as coisas, vivas ou não vivas, um tempo de existência.

Cronus é o mais ponderado e sábio de todos os Navur, sempre observa antes de agir, preferindo meditar e refletir sobre uma ação a ser tomada. Sua forma é a de um sábio belo e jovial, usando um manto branco sobre o corpo preso por uma corda de ouro na cintura, está sempre com um relógio de areia medindo o tempo da humanidade. Mas muitas vezes sua forma é alterada para a de um velho com olhar sábio e distante.

Aqueles que adoram Cronus agem como ele, sempre ponderados e reflexivos nas ações a serem tomadas, gostam de observar o passar do tempo e sua reação sobre a matéria que Wislow prometeu destruir.

O símbolo de Cronus é a ampulheta, geralmente presa a um cordão e sempre junto ao adorador. A ampulheta daqueles que o seguem é um objeto sagrado que não pode ser profanado, pois é criado com areia abençoada. Geralmente as ampulhetas são pequenas e correspondem a dois minutos, mas existem versões maiores nas igrejas e com os sacerdotes.

A adoração a Cronus se divide em duas; são elas:

Observadores do Tempo:

Os observadores são pessoas treinadas para se tornarem o alto escalão da igreja de Cronus, são geralmente jovens treinados durante anos por outros Observadores que conquistam o direito de se tornarem um deles. Para isso eles devem entrar na igreja com no máximo 2 anos de idades. Todos aqueles que entram na igreja nessa faixa são levados a um grupo de Observadores que passam a

treiná-los como iguais. Com o passar dos anos, alguns se mostram mais apitos que os outros e são selecionados para se tornar Observadores; aqueles que não são escolhidos se tornam clérigos e aprendem sobre sua importância para assim não invejar seus irmãos Observadores.

Os Observadores continuam o treinamento com os outros observadores mais experientes, enquanto que os clérigos passam a ser treinados por clérigos.

Não é nada fácil se tornar um observador, eles são testados até o limite de sua paciência, estado físico e mental, para após 20 anos de treino se tornarem um Observador.

Geralmente os Observadores não se fixam no templo e partem em busca de fiéis e de provas de sua fé, até formar sua própria igreja ou se tornar um instrutor numa igreja maior.

A principal filosofia do tempo é a paciência, perseverança e reflexão, eles nunca serão impulsivos em suas ações e nunca agirão de forma a desprezar o tempo ou vê-lo como algo fútil que se escoará logo.

Clérigos do Tempo:

Estes são treinados como os seus irmãos Observadores, mas muitas vezes não passam nos testes rigorosos de permanecer dias sob o tempo e as estrelas, ou mesmo realizar ações com a mente durante horas afincando controlando dessa forma o tempo.

Aqueles que não passam nesse teste passam a ser treinados com os clérigos (lembrando-se que eles devem entrar na igreja com no máximo 2 anos de idade).

O treinamento inclui o domínio sobre o tempo, a pregação e a admiração ao próximo, impedindo assim que Meril e a sua inveja invada o coração dos Jovens clérigos contra aqueles que conseguiram se tornar Observadores.

O treinamento de um Clérigo do Tempo dura 12 anos e após esse treinamento ele está livre para testar sua fé, conseguindo assim novos adoradores a sua religião e futuramente construindo uma igreja a seu deus.

Deus Hydrus – Deus da Água

Deus de Oposição: Pyrus

Raças aceitas: Qualquer raça – principalmente seres aquáticos.

“A água é o elemento principal para toda a forma de vida e é nela que Hydrus resplandece” – Filosofia Hidrosiana.

Hydrus é o deus da água e de seus afluentes, criador de toda a raça que vive através da água, que segundo dizem saíram de seu próprio corpo na forma de uma lágrima.

Hydrus é o mais distante dos Navur, pouco preocupado com suas guerras ou seus interesses pessoais, é sim, preocupado com sua criação e com tudo que nela há, por isso exige daqueles que o adoram a preservação daquilo que ele tanto ama.

Hydrus a muito assumiu a forma marinha, com o corpo esverdeado repleto de pequenas escamas. Suas pernas se tornaram uma longa cauda com nadadeiras e em seus rosto e cabeça também surgem nadadeiras que estão sempre a mudar de cor de acordo com seu temperamento. Mas ainda conservou traços de sua antiga forma, com a barba e o que restou do cabelo. Hydrus está sempre segurando em sua mão uma enorme concha na forma de uma corneta, que é chamada de *Corneta das Ondas*, e é através da música que ele realiza com essa corneta que o mar se agita, ficando revoltado quando este se encontra nervoso e calmo quando ele se encontra sereno.

Aqueles que passam a adorar Hydrus passam a defender qualquer criatura marinha (Não malígna, não destrutiva) e toda as formas de águas existente no planeta.

O símbolo de Hydrus é uma gota resplandecente, geralmente feita de prata sobre um círculo de cristal azul.

Hydrus é muito adorado pelos Elfos e este os acolhe com grande orgulho pois sabem do seu amor pela natureza e pelas águas, e isso alegra Hydrus que tem como maior amigo Navor, o deus da natureza.

A adoração a Hydrus se divide em três; são elas:

Senhores das Águas:

O nome Senhores das Águas foi dado pelos altos elfos que se depararam com um seguidor de Hydrus caminhando sobre as águas e assim eles passaram a ser conhecidos entre todos os povos.

Os Senhores das Águas são os de mais alto Status dentro da religião Hidrosiana (com exceção dos Filhos da água). Para se tornar um Senhor das Águas o jovem aprendiz deve ser escolhido por Alto Senhor das Águas ou ter parentesco com alguma criatura aquática.

Os aprendizes são treinados na igreja durante 6 anos onde são aceitos por Hydrus ou rejeitados. Se for aceito, o aprendiz passa a conseguir segurar o folêgo durante muito tempo e termina seu treinamento dentro do oceano, o que dura mais 10 anos de treino.

Após completado seu treinamento como Senhor das Águas é permitido vagar pelos mares ou terra utilizando seu aprendizado na proteção daquilo que por direito é obra de Hydrus e dessa forma evoluir até atingir o ápice de sua devoção.

Alguns Senhores das Águas preferem a vida de reclusão construindo castelos marinhos ou vivendo nas Igrejas de Hydrus para treinar novos aprendizes e realizar missões quando estas são estipuladas.

A principal missão daqueles que adoram a água é proteger os seres que nela habitam contra qualquer forma de agressão a mesma.

Filhos da água:

Esta é a única religião onde existe criaturas com poderes superiores aos Senhores da Água. São raríssimos de se encontrar pois raramente eles saem para terra firme, só fazem isso para se encontrar com clérigos ou Senhores da Água, mas apenas em casos extremos.

Dizem as lendas que já foram vistos no máximo seis filhos da água e suspeitam que existam apenas mais quatro.

Os Filhos da Água são elementais nascidos do próprio Hydrus. Quando suas lágrimas caíram na terra os Filhos das Águas vieram com ela para defender aquilo que seu pai criara enquanto os humanos não tomassem essa posição.

Filhos da Água são humanoides de corpos azuis aquosos ou gélidos, podem também assumir a forma de grandes peixes marinhos, mas são raros os que fazem isso. Vivem no mundo aquático em adoração a Hydrus e raramente saem para a superfície, primeiro porque são temidos e considerados gênios ou elementais, e segundo porque preferem a vida longe dos humanos e seus problemas.

Quando os Filhos da Água aparecem são recebidos com grande calorosidade pelos seguidores de Hydrus e quando fazem isso é para realizar uma missão ou algo do tipo.

Clérigos da água:

Os clérigos do deus da água vestem-se de robes azuis que variam do claro ao escuros, representando assim as águas razas e cristalinas até as imensidões do oceano.

Qualquer um pode-se tornar um clérigo, basta que ele estude durante anos na igreja e receba a benção para se tornar um clérigo após seus anos de estudo.

Os clérigos tem a função de pregar a filosofia da igreja e expandi-la de todas as formas possíveis, assim como porteger a criação de seu deus.

Para se tornar um clérigo a pessoa deve passar por um período de 6 anos em comunhão e estudo. Neste período eles ficam em mosteiros reservados para esquecer o contato com a humanidade e se

guardarem somente para os estudos. Após esse período ele é testado e se for aprovado passa a se tornar um clérigo de Hydrus.

A missão do clérigo da água é recolher os fiéis e estar sempre aquecendo a fé em seus corações. Raramente deixam a igreja, a não ser em missões de extrema importância ou na construção de novas igrejas em locais longínquos.

Dentro da igreja existe uma hierarquia clerical que evolui com o tempo de clericato exercido ou com missões bem sucedidas (coisa rara de acontecer).

Deus Navor – Deus da Natureza

Deus de Oposição: Pyrus e Magnus

Raças aceitas: Qualquer raça – principalmente os elfos.

“Então, olhei para a terra e disse: que do seu fruto cresçam as árvores, frondosas e resistentes, pois delas nascerão seus filhos que por toda a sua vida virão até ela para se alimentar e descansar. E assim se fez. O solo do mundo todo se abriu e as grandes árvores surgiram e de seus primeiros frutos nasceram os pássaros e os animais para habitarem o leito de sua mãe.” – Seguimento do livro da Sabedoria (O nascimento da Natureza).

Navor seguiu o exemplo de Hydrus e como ele criou suas próprias criaturas sem tocar nos humanos ou elfos já criados.

Apesar de muitos acreditarem que os lobsomens, os lincantropos e seres místicos com inteligência sejam criação de Navor eles nunca foram criados por eles. Ao contrário disso, Navor criou a beleza natural para que esta servisse o homem que lhe respeitasse e dela nasceram as Aves e Animais irracionais.

Mas ninguém sabe ao certo de onde tais criaturas surgiram, talvez experimentos de Meril que cruzou animais com homens, ou mesmo suas criaturas com os animais, não se sabe ao certo, mas se isso foi obra de Meril, seus experimentos se voltaram contra seu criador e assumiram a natureza padrão deles de adoração a Navor. Os próprios Lobsomens acreditam que nasceram de Navor, assim como a maioria dos lincantropos e vivem para adorá-lo e servi-lo e Navor, mesmo não sendo seu pai os acolhe como seus filhos.

A natureza de Navor é pacífica na maior parte do tempo, mas pode assumir a forma destrutiva quando provocado. Dessa forma, tempestades, terremotos e catástrofes são entendidas pelos seguidores de Navor como alguma ofensa a seu deus.

A forma de Navor é de uma enorme águia, e muitas vezes ele aparece no céu como uma água dourada formada por nuvens. Mas em meio a seus irmãos Navurs ele assume a forma de um homem envelhecido e sábio.

Seu símbolo é uma folha, que pode variar de região a região que vivam os clérigos. Aqueles que adoram Hydrus são aliados a Navor, pois Hydrus é parte da natureza de Navor e um não vive sem o outro.

Os elfos se tornaram a principal fonte de adoração a Navor e Corlow não se entristeceu com isso, pelo contrário se alegrou em saber que a bondade que ele plantara no coração dessas criaturas se estendia por um amor pela própria terra, e isso faz com que ele percebesse que tinha atingido seu objetivo.

A adoração a Navor se divide em três; são elas:

Os Andarilhos, ou Elerenil (na linguagem élfica):

Elerenil significa Os Filhos de Navor em élfico. E realmente podem ser considerados filhos de Navor, pois somente os escolhidos por ele recebem esse título de poder.

Os Elerenil são geralmente semelhante aos humanos ou aos élfos, com raras modificações como olhos amarelados, pés com casco, caninos afiados entre outros.

Os Elerenil nascem de árvores velhas e frondosas. Essas árvores incham como se estivessem realmente grávidas e após vários anos (em média 30 anos) seu tronco se racha e de dentro sai um Elerenil já adulto. Isso é muito raro de ocorrer e quando ocorre são nas partes mais profundas das florestas, longe dos olhos alheios. São raros aqueles que presenciaram o nascimento de um Elerenil.

Esses seres não passam pela provação de Wislow e o tempo não consome suas vidas. Ele vêem ao mundo geralmente em tempos de crise para ajudar as criatura de Navor que indefesas ficam a mercê dos homens.

Um Elerenil chega ao mundo sem conhecer nossa cultura e por isso é extremamente curioso, assim como rápido em aprender a língua conhecida e os costumes da região.

Elerenil são rapidamente identificados pelos seguidores de Navor e são considerados por esses como um presente divino, por isso são respeitados e muito bem servidos pelos seguidores de Navor.

Eles não gostam muito da vida mundana e apreciam viver na mata em meio aos animais.

Quando um Elerenil morre, no local que seu corpo é enterrado nasce uma árvore enorme e frondosa, com as folhas claras que lembram o dourado.

Druidas da Mata:

Os druidas da mata são adoradores de Navor na sua maneira de crer. Preferem a vida recatada à viver nos grandes centros populacionais.

Os Druidas da Mata adoram Navor sem estarem em comunhão com sua igreja. São pessoas que se reclusam em matas e passam a adorar a natureza e seu criador mesmo, as vezes, desconhecendo quem seja ele.

O principal objetivo de um Druida é proteger a natureza e aqueles que a habitam em sua plena comunhão.

Clérigos da Natureza:

São as pessoas que pretendem aderir a causa de Navor mas dentro das cidades, criando templos para adoração a Navor.

Os clérigos estudam durante 9 anos a teologia de seu deus, para só então exercer a função pela qual ele estudou a vida toda.

Os clérigos da natureza são pacíficos e vivem reclusos em seus templos em adoração a Navor. Estão sempre festejando as mudanças de estações e agradecem a mudanças de climas como chuvas prolongadas e a saída do sol, assim como agradecem o amanhecer de cada dia e o final da noite, morada das criaturas das trevas.

A missão desses clérigos é proteger a natureza dentro das cidades daqueles que possam lhe causar mal e trazer o maior número de pessoas possíveis para adoração a Navor.

Deus Magnus – Deus da Magia

Deus de Oposição: Wislow, pela criação da Necromancia.

Raças aceitas: Magos.

“A Magia é a chave que impulsiona a vida, sem ela seríamos como mariposas a procura da luz” – Menfis, alto senhor da Ordem da Magia.

Magnus é o criador da magia e de tudo que envolva o poder natural proveniente dela.

Dizem que Magnus criou a fonte eterna da magia com seu próprio sangue e ninguém além dele conhece a fórmula para fazê-la.

Quando a terra foi criada ninguém conhecia a magia, complexa como é, seria incapaz de uma descoberta ao acaso, então Magnus implorou ao Único que o deixa-se descer a terra e ensinar aos

homens as propriedades provenientes da magia. O Único refletiu, então permitiu. Magnus foi o único dos Navur a colocar seus pés na terra sem o uso de avatares.

Quando chegou, ele era maior e mais belo que os homens e seu corpo irradiava uma luz tão forte que era difícil olhar para ele. Todos o temeram de início, mas depois se acalmaram vendo que ele era bom. Entre os homens ele escolheu 13 e a eles ensinou os caminhos da magia e sua forma de estudo, e a esses 13 homens ele incumbiu a missão de escolher um discípulo digno e a ele ensinar tudo que havia aprendido. E assim se fez.

Os anos passaram e a magia também começou a se tornar mais comum, e como os homens são apenas homens, eles não estavam livres de errar. Dessa forma alguns magos escolheram discípulos errados, que adoram a Morte ou a Inveja, mas sabia dissimular muito bem a ponto de enganá-los, e o poder da magia passou a ser usado para o mal - a necromancia e as magias malignas foram criadas. Magnus quis extinguir a mana da terra, mas ouvindo o conselho de Corllow ele decidiu deixá-la, pois aqueles que a usassem com sabedoria teriam o conforto e sua benção, mas aqueles que a usassem para o mal terminariam seus dias na loucura eterna.

Maguns se apresenta como um homem baixo, de pele acinzentada, com longa barba e longos cabelos cinzas, vestindo um robe azul escuro repleto de estrelas e um enorme chapéu de ponta. Por isso a maioria dos magos se vestem dessa forma.

Seu símbolo é um círculo branco, que representa a força e o equilíbrio da mana que vive no interior da terra.

Os adoradores de Magnus se dividem em três; são eles:

Magos:

Os magos muitas vezes não chegam a ser adoradores de Magnus, mas receberam a herança que por décadas se propagou entre mestres e aprendizes, e por isso ainda recebem a benção dividida de Magnus que representa o conhecimento da magia.

Um mago pode ter sido aprendiz de outro mago (que siga ainda os costumes antigos dos magos de ter um único aprendiz) ou pode ter estudado em uma escola de magia. Nos dois casos ele pode ser especialista em uma das escolas de magia, como água, terra, ar, encantamento, ilusão, etc... ou ser conhecedor de diversas magias de várias escolas, que são chamados de magos mistos, ou Elualares, do idioma élfico que significa: Um Pouco de Tudo.

Senhores da Magia:

É a principal casa de adoração a Magnus.

Para se tornar um Senhor da Magia deve-se ter nascido com total aptidão para isso e passar por rigorosos testes feitos por outros senhores da magia.

Os Senhores da Magia são considerados o posto mais alto da igreja e também formam o ministério da magia, um conselho que julga os atos de magos inextrupulosos e o efeito que a magia repercute na *sociedade comum* (como eles chamam os não dotados de poderes mágicos). Um conselho desse é raramente reunido, e quando ocorre sua sede é em Triunfus. O conselho passou a existir após o incidente em que a magia destruiu a ilha morta e a tornou no que ela é hoje.

Os Senhores da Magia estão mais ligados ao estudo da magia a serviço da teologia do que na teologia em si.

Para se tornar um Senhor da Magia, primeiro o aprendiz deve se tornar um Discípulo da Mana e só então fazer os testes perante ao Ministério para saber se foi aprovado ou não.

Se foi aprovado ele passa a estudar mais cinco anos e só então se torna um Senhor da magia.

Clérigos de Magnus:

Os clérigos não estão diretamente ligados a magia, mas sim a teologia de estudo a Magnus.

Eles são os responsáveis pela criação de igrejas e a captação de fiéis. As Igrejas da magia prezam qualquer forma de magia não maligna, e pregam que a magia deve ser utilizada em auxílio do bem estar das pessoas e nunca como forma mesquinha ou praticada para atos malignos. Dessa forma eles desprezam a Necromancia que é aceita pela casa de Wislow.

A principal missão dos clérigos é pregar a fonte viva da vida e fiscalizar a utilização de magia indevidamente na cidade, assim como as escolas de magias existentes. Na maioria das escolas de magia há aulas de teologia ministradas por clérigos de Magnus, assim como a existência de pequenas capelas no interior das escolas.

Para se tornar um clérigo da magia deve estudar durante 12 anos a teologia divina e a prática de magia.

Deusa Stack

– Deusa da Fertilidade, também conhecida como deusa da virgindade e deusa da agricultura

Deus de Oposição: Wislow
Raças aceitas: Magos.

“A pureza foi nos dada na infância e com ela nós devemos permanecer até a morte” – Filosofia da religião Staquiana.

Stack é a deusa da virtude, da pureza e da fertilidade. Deu aos seres vivos a capacidade de se procriarem, de forma que a maldição de Wislow se cumprisse, mas nunca destruísse a vida criada por seus irmãos.

A religião de Stack aceita apenas mulheres como pregadoras da fé, mas pode ser adorada tanto por homens quanto por mulheres.

Stack é venerada no cultivo e na primavera, onde as servas das deusas provêem festas em nome da fertilidade que se aflora nessa época.

Stack é representada por uma linda mulher vestindo um quitão de linho (no estilo romano) com sandálias de couro aos pés e uma cinta de ouro em adorno a cintura. É dessa forma que se vestem as suas seguidoras, sendo muito sedutoras na roupa de linho semi transparente.

O símbolo de Stack é um Cervo silvestre que é também considerado um animal sagrado aos adoradores desse deus. Segundo eles, a deusa pode vir a terra na forma de um cervo, dessa forma a morte de um desses animais é uma ofensa a eles.

Os seguidores dessa crença prezam muito a pureza corporal mantida até o matrimônio abençoado pela deusa. Alguém que perca a pureza antes do matrimônio é amaldiçoada e expulso do vilarejo em questão ou da comunhão da igreja em cidades que a igreja não seja maioria.

A principal missão das mulheres que se aderem a essa religião é pregar o puritanismo e abençoar colheitas fartas em nome da deusa, assim como a chegada da primavera e o nascimento.

Existe apenas uma facção dentro da igreja de Strack e ela não é voltada para a guerra.

Sacerdotisas da Ordem de Strack:

A religião é totalmente controlada e difundida por elas. São mulheres que se aderem a ordem de Strack e passam a ter uma vida em obediência a deusa.

Para se tornar uma Sacerdotisa a primeira restrição é ser mulher, a segunda é ser virgem e a terceira é ter no máximo quinze anos de idade.

A religião de Strack não aceita garotas que os pais entregam para a igreja, na verdade a vontade deve ser espontânea e vir da garota, para que futuramente ela não se arrependa dos votos que fará a deusa e se desvie do seu caminho sendo amaldiçoada pela mesma.

A garota quando é aceita pelas sacerdotisas passa a integrar uma família, todas se ajudam e todas contribuem para o ensinamento da jovem aprendiz que ao contrário das outras religiões não terá aulas específicas e sim iniciará seu trabalho comunitário junto a suas irmãs e com elas aprenderá todo o ensinamento.

Quando a jovem aprendiz já tem uma grande base teológica, ela pode iniciar seu aprendizado de pregação, isso se for sua vontade (a religião de Strack preza muito a vontade individual de cada um), e então começar a realizar os cultos dentro da igreja.

As Sacerdotisas são ótimas NPC's (personagens não Jogadores), mas são péssimos PC's (personagens Jogadores), pois elas não presas as viagens ou aventuras, preferem tomar conta de uma cidade ou vila e ali permanecer até sua morte.

Deuses criados por Deuses

Deus Câmor – Deus da Trapaça

Deus de Oposição: Hagr
Raças aceitas: Todas

“Vigie bem o que é seu, mas não o ame jamais, pois aquilo que te apegares com a própria vida; com ela pagarás quando eu te tomares” – Fala do próprio Câmor no Livro dos Infiéis.

Os Humanos foram os primeiros a serem criados, mas também os primeiros a receberem a liberdade eterna que viria a definhá-los.

Quando Hagr estendeu sua mão e criou os primeiros humanos, esses despertaram próximo ao mar leste e tiveram ciência de seu criador.

Mas a raça, por ser a primeira, havia fraquezas e dúvidas em suas almas. Dúvidas que cresceram quando Corllow os libertou e então passaram a perder a consciência da existência dos Navur.

Foi nessa época que surgiu Câmor, o grande ladrão. Seu nome era conhecido em diversos reinos e suas trapaças eram temidas nos quatro cantos do mundo conhecido.

Câmor, por sua vez era esperto e nunca era capturado. Na sua existência mesquinha ele passou a adorar as coisas materiais mais do que a vida, passando a matar para adquiri-la.

Esse foi o primeiro ladrão a ser conhecido e o primeiro assassino, e Meril simpatizou-se com ele, gargalhando em seu interior ao ver a criação de seus irmãos se auto destruindo.

Quando os Navur viram que Câmor se tornara o oposto do que desejavam, decidiram destruí-lo (pois nessa época os deuses interferiam nos assuntos humanos, até ficaram preocupados com seus próprios assuntos), mas Wislow rápido como um lince correu a Meril e contou-lhe o desejo dos Navur (nessa época apenas Meril havia se afastado, mas Karan e Wislow já eram espiões do inimigo).

Meril foi rápido e antes que a decisão dos Navur se concretizasse ele arrebatou Câmor a sua presença.

Câmor sentiu sua pele queimar ao contemplar a presença maléfica de Meril e Wislow que se encontrava a seu lado.

A voz de Meril, grave e distorcida quase estouraram os tímpanos de Câmor quando esse falou:

- Humano, disse Meril, eu o escolhi entre todos, pois como nenhum outro você tem o Dom de odiá-los e desejar o que é deles.

Câmor caiu de joelhos, pois seu corpo não se sustentava de tanto medo.

Meril continuou:

- Você hoje será Câmor, O Ladrão. Eu te corôo como um Kalentir⁸, um servo de Iularé (que significa Renegados. Meril citava os Iularé, pois designara esse nome a união de Wislow, Karan e ele próprio que breve ocorreria, mas para os humanos levariam séculos).

Naquele momento Câmor recebeu o toque de Meril e se tornou um Kalentir. Seu rosto se desfigurou e sua pele se queimou, então ele se cobriu com um manto negro e cobriu seu rosto com uma máscara.

Câmor instigou tanto os humanos que vários passaram a lhe seguir e adorá-lo. E seu poder cresceu até ele se tornar um próprio Iularé e lutar na Guerra do Avatar.

Mas quando seu mestre Meril foi morto por Wislow, ele fugiu, escondendo-se da ira dos Navur, e ali ele foi esquecido e definhou até não mais existir, mas sua presença maligna continuou a rondar o coração dos humanos até os dias de hoje.

Aqueles que decidem adorar Câmor do deus dos Ladrões e assassinos optam por uma vida de roubos, corrupção e morte. Câmor é muito bem visto pelos piratas.

Não há templos públicos para Câmor, mas estes podem ser encontrados nos subterrâneos e sub-Mundos das grandes e pequenas cidades.

Os sacrifícios também são comuns esta religião.

Há apenas uma facção de servos de Câmor e são os Clérigos da Sombra

Clérigos da Sombra:

Aqueles que decidiram não apenas adorar Câmor, mas servi-lo em templos e arrebataram novos fiéis a seu deus. Os clérigos das sombras são também assassinos e ladrões muito respeitados no submundo, mesmo por poderosas guildas eles são vistos como pessoas a serem respeitadas.

Muitas vezes os Clérigos das Sombras tem espões infiltrados dentro das diversas guildas das grandes cidades, e a própria igreja é uma guilda poderosa contendo ladrões que roubam com o apoio dela e cobrando impostos de roubo sobre as guildas locais. Geralmente as rivalidades entre Guildas são resolvidas na própria igreja de Câmor, as vezes com discussões, outras vezes com morte e muitas vezes aquele que paga mais a igreja acaba resolvendo seu problema. É assim que vive um clérigo de Câmor.

Moron o Deus Oriental – Deus tigre

Deus de Oposição: Nehum
Raças aceitas: Todas

“Primeiro você deve ganhar força aqui – e ele aponta a cabeça do jovem garoto – Para então ganhar força aqui. – e ele mostra o punho fechado segurando sua espada sagrada.” – Filosofia Moron

Este é mais um deus de baixo poder, está ao lado do deus da guerra no panteão e é um de seus súditos. Acolheu como sua raça favorita os orientais, homens de extremo valor vindos dos mais extremos cantos do planeta. Em Era sua ocupação está em Nilo.

Moron é representado como um tigre e também é conhecido como o Deus tigre.

Sua filosofia é a força através do espírito, acreditam que o homem de espírito fraco jamais vence as adversidades da vida, por isso aceitam tudo que lhes é dado como teste para fortalecimento do espírito. Guerras, fome, morte, peste, são todos testes para que os homens possam fortalecer o espírito e a alma. Acreditam também a principal arma do guerreiro não é aquela que podem perder em combate e sim aquela que só perdem se morrerem, ou seja, o próprio corpo é sua arma.

Dessa forma os sacerdotes de Moron sofrem um rigoroso treinamento de concentração e enrijecimento do corpo, assim como aprendem técnicas de lutas sem as armas que jamais podem ser ensinadas a um não sacerdote de Moron.

⁸ Um Humano que ganha poderes para se tornar um Semi-Deus ou até um Deus ao lado dos Deuses

Estes são extremamente temidos devido a essa técnica de combate desarmado que pode facilmente vencer um guerreiro armado e com armadura.

Aqueles que querem se tornar sacerdotes de Moron passam por um teste rigoroso de resistência física, onde devem permanecer em pé durante 24 horas sem mudar a posição. Poucos são aprovados, mas aqueles que passam no teste passam por um treinamento muito mais rigoroso.

Os sacerdotes de Moron, também chamados de Guerreiros Lince ou apenas Samurais, passam por treinamento de concentração, aprendendo a controlar o próprio corpo, a respiração a pulsação, aperfeiçoamento dos sentidos, passam dias ao relento em estado pleno de concentração, caminham sobre cordas até atingir um equilíbrio perfeito, e aprendem as técnicas de combate e desarmado.

Dessa forma chegar a ser um Samurai é algo extremamente difícil entre os seguidores de Moron e não são todos que chegam a sobreviver ao rigoroso treinamento.

Samurais:

Além de poderosos guerreiros, geralmente os guardiões de suas vilas, os samurais são também aqueles que pregam a religião de Moron dentro dos templos. Em tempos de guerra são os guerreiros de elite que compõe o exército e em época de paz são os professores do espíritos que controla o corpo.

Deuses Menores

Deus Touros – Deus dos Anões

“Da rocha nós nascemos e da rocha tiraremos nosso sustento” – Filosofia Anã.

Touros no momento da criação se apegou aos anões, fortes e poderosos, nascidos da própria rocha, amantes das armas e das escavações, semelhantes a ele em espírito e em beleza.

Mas os anões eram criação de Töwer, e a ele Touros pediu a guarda dos anões. Orgulhoso, Töwer disse: “Os anões serão seus, se, e somente se, você se tornar vários e que o poder da adoração deles não lhe fortaleça e sim as partes de ti que serão apenas uma”.

Touros, por amor aos anões aceitou o acordo de Töwer e se tornou vários: Metrin, O senhor da Terra; Lorn, o senhor dos minerais; Iat, o mestre das armas a quem Töwer se afeioou; Iavin, senhora das fundições; Kalentur, senhor das edificações e Norendir, Senhor das metais preciosos.

Cada um deles era uma entidade única, com personalidade própria, mas ao mesmo tempo eram parte de Touros, mas este apesar de ser todos eles, não tinha poder sobre suas partes e a adoração vinda dos anões fortificava cada uma delas separadamente, não tornando nenhuma delas forte o suficiente.

Metrin, O Senhor da Terra.

Metrin lembra muito um anão, baixo, troncudo, com longas barbas muito bem tratadas e uma pele morena escura. Prefere viver longe do palácio onde os deuses residem, olhando a terra e suas crias como todo o amor de um pai.

Os anões o chamam de Tonotur, que quer dizer: Aquele que nos deu vida.

Metrin é um dos deuses menos adorados entre os anões, aqueles que o adoram são basicamente os anões que vivem próximo a Cordilheira Selvagem

Os adoradores da Terra, como são chamado pelos outros anões, preferem suas casas em subterrâneos e não gostam muito da luz do sol.

A adoração a Metrin não trás grandes vantagens, mesmo porque ele é um dos deuses menores e não tem poder suficiente para enviar a seus súditos.

Mesmo assim, aqueles que estão sempre em comunhão com ele pode pedir a sua benção antes da realização de túneis ou algo que envolva a terra. Se a benção for de coração e feita constantemente o anão pode receber um bônus que varia de +1 a +5 no NH que ele vai utilizar naquele momento.

Se o anão for realmente fiel, ele também terá um bônus de +3 frente a reação com elementais da terra ou criaturas da terra.

Lorn, Senhor dos Metais

Lorn é o segundo deus mais adorado entre os anões. Sua face é a de um homem de pele cinza prateado, com longas barbas azuladas e grandes cabelos esvoaçantes com olhos brancos e gélidos.

Lorn afeiçoou-se com os anões que trabalham o metal e o extraem da terra. Ele se alegra ao ver seus filhos darem forma aos metais e muitas vezes torná-los armas, por isso Lorn é extremamente próximo de Iat e Iavin, senhores das armas e da fundição respectivamente.

Lorn é orgulhoso e exige daqueles que o adoram 10% de todo o metal encontrado. Esse deve ser derretido em enorme fornalhas até o ponto de se tornarem nuvens de fumaça que sobem ao céu em oferenda a Lorn.

Todo anão que é devoto de Lorn, seguindo seus costumes e ensinamentos, recebe um bônus de +3 em ferreiro, +1 em armeiro e trabalhos relacionados ao metal se antes de fazê-los fizer uma oração sincera a Lorn pedindo-lhe sua benção. Para isso deve ser seguidor de Lorn e passar num teste de IQ-3 (se falhar, Lorn não lhe atendeu, mas ele não saberá disso, a não ser que seu trabalho dê errado, por isso a jogada deve ser feita escondida do jogador).

Iat, Mestre das Armas

Iat é o deus mais adorado entre os anões. Mesmo porque a criação de Töwer ainda prevalece sobre eles, e sua sede pela guerra continua sendo parte da sua natureza.

Iat está sempre vestindo uma armadura completa, muito bem trabalhada e segura um martelo de guerra que relampeja quando pronto para o ataque. Töwer se afeiçoa muito a Iat e já tentou transformá-lo numa divindade maior, mas Hagr não permitiu pois seria injusto com Touros que apenas parte dele voltasse a reinar ao lado deles, caso quisesse torná-lo uma divindade maior então que Touros voltasse por inteiro. Dessa forma o coração de Töwer enrijeceu novamente e ele não permitiu.

Iat prega que todo tipo de arma é uma benção a seu nome, mas as armas feitas com metal do leito da terra são as suas favoritas. Por isso os anões se preocupam em trabalhar bem seu metal, para que as armas sejam as melhores entre os povos e dessa forma Iat se alegre com eles.

Uma das exigências de Iat para aqueles que o adoram é estar vigilante e usar sempre armas de esmagamento, pois essas não se sujam com o sangue impuro de seus inimigos e não se contamina rasgando sua carne.

Os adoradores de Iat, são como os seguidores de Töwer, desprezam aqueles que julgam covardes e nunca recusam a um combate.

Se um seguidor de Iat segue esses preceitos e fizer uma prece a seu deus antes de forjar uma arma, ou antes de um combate ele recebe um bônus de +3 em Armeiro ou +3 na perícia com arma utilizada. Para que seu deus atenda ele deve ser um seguidor dos ensinamentos de Iat e passar num teste de IQ-3 (a jogada deve ser feita pelo mestre, e esse não deve informar ao jogador se ele recebeu o bônus ou não).

Iavin, Senhora da Fundição

Iavin é a esposa de Iat, a senhora da fundição que provê a criação das armas e a forma dos metais.

Sua forma é a de uma anã, de pele clara e olhos azulados. Sempre doce com aqueles que o adoram, mas rígida quando se fala em forjar.

Iavin alegra-se com aqueles em que a forja está em constante trabalho e se apegando ainda mais aqueles que dão belas formas utilizando-a.

Aquele com quem ela mais se afeiçoa depois de seu marido é Lorn, pois é dele que provem o material a ser trabalhado em sua forja e sem ele a forja não trabalha.

Aqueles que veneram Iavin vê nela uma mãe doce, protetora e ao mesmo tempo exigente. Eles estão sempre a trabalhar para que ela se alegre.

Aquele que segue os preceitos de Iavin e a venera pode pedir sua bênção na hora de forjar, mas ela prefere deixar que ele próprio mostre suas características ao trabalhar, ajudando somente em extrema necessidade. Para isso seu seguidor deve passar num teste de IQ-5 e então receber um bônus de +4 em Ferreiro.

Kalentur, Senhor das Edificações

Aquele que mais se aparenta com os humanos. Distantes dos anões primitivos que viviam na rocha e nas cavernas, Kalentur antes pouco adorado, acabou ganhando força quando os anões perceberam que a criação de belas edificações era bom.

No início essas edificações eram subterrâneas e formavam galerias enormes por dentro das montanhas. Por fim, o interior da terra passou a ser pequeno para os anões e eles passaram a residir na superfície. Aqueles que adoram Kalentur se preocupam muito com as edificações, tanto na estrutura quanto na beleza, e são os melhores arquitetos e construtores que existem.

Kalentur abençoa aqueles que admiram as construções e as fazem como parte de sua vida. Sempre que um seguidor de Kalentur pedir, este virá em seu auxílio. Se passar num teste de IQ o seguidor recebe um bônus de +2 em arquitetura (não para utilização de procura de aposentos secretos) e +1 em alvenaria.

Norendir, Senhor dos Metais Preciosos

Outro deus muito adorado entre os anões, sua forma é desconhecida por todos, dizem que pode se transformar em lobo e vir a ter com seus filhos na terra. Por isso aqueles que adoram Norendir vêem o lobo como um animal sagrado.

Norendir presa os metais preciosos e sua utilização. Aqueles que adoram esse deus estarão sempre dispostos a encontrar tesouros e metais de valor, e isso é algo que já se encontra no sangue anão, dessa forma Norendir se torna muito adorado entre eles.

Sempre que um seguidor de Norendir precisar de seu auxílio, pode fazer uma prece a esse deus (e caso passe no teste de IQ-2) e receberá um bônus de +3 em Joalheiro.

Deusa Lorean - Deusa dos Elfos

“Sua face é clara como a neve, e seus traços são finos e bem desenhados que não parecem reais, seus olhos amendoados e cheios de afeto são verdes como as árvores e ao mesmo tempo azuis como o céu, sua boca é rosa como os frutos e doce como o mel.” - Descrição de Vivian segundo as lendas Élficas.

Lorean foi a última a se pronunciar no conselho dos Navur, e vendo o pedido de Touros se comoveu com ele. Olhou então para a terra e viu os elfos a quem se apegou. Virando-se então para Corllow falou: “Meu irmão, eu lhe peço o mesmo em relação aos Elfos”. Corllow se comoveu e aceitou, mas disse a ela que podia continuar com sua forma se tornando a senhora dos elfos, mas

Lorean disse que não, queria se tornar várias para que seus filhos a adorassem de todas as formas possíveis e vissem nela não uma única fonte de poder, mas sim várias fontes de sustento e amor; falando isso Lorean se tornou várias, como Touros, cada uma de suas formas era uma entidade única, com personalidade própria sem receio de manter obediência a Lorean que agora vivia nas suas formas. Lorean se tornou: Vivian, senhora da floresta a quem Navor se afeiçoou e posteriormente casou; Ialém, em alto élfico significa, aquele que nos provê, também chamada de senhora do ar; Queluri, a senhora da lua, Kenril, senhor das estrelas e Kelenril, o senhor do silêncio.

Logo, os elfos viram em Lorean o afeto que esta reservou a eles e então passaram a adorar as estrelas de Kenril, a lua de Queluri, o vento de Ialém, o silêncio de Kelenril e a natureza de Vivian, esposa de Navor.

Vivian, Senhora da Floresta

Lorean era a mais bela entre todas as Navur e Vivian foi a herdeira dessa beleza. Sua face é clara como a neve, e seus traços são finos e bem desenhados que não parecem reais, seus olhos amendoados e cheios de afeto são verdes como as árvores e ao mesmo tempo azuis como o céu, sua boca é rosa como os frutos e doce como o mel. Esta é a descrição de Vivian segundo as lendas Élficas.

Vivian adorou a natureza criada por Navor e adorou principalmente as árvores e as matas frias e cheias de vidas que elas formam. Dessa forma passou a residir-las na forma de uma ave. Abandonando-as ao se casar com Navor que não tinha permissão para descer na terra.

Aqueles que adoram Vivian adoram a Navor, e com eles adoram as florestas, as árvores, pássaros e animais que habitam tais florestas. Vivian só aceita adoração vinda dos elfos e aqueles que a adoram, recebem um cuidado especial dela.

Vivian voltará as costas a qualquer elfo que despreze a natureza, os animais e as árvores; mas estará disposta a ajudar aqueles que ao contrário desses a ajudam a preservar a criação de seu esposo. Ela não tem poder suficientemente forte como Navor, mas é capaz de conceder benefícios aqueles que a adoram de coração.

Ialém, Senhora do Ar

Ialém, a senhora do ar, sonhadora e encantadora, a mais adorada entre os elfos antigos. Sua face é etérea mas ao mesmo tempo é bela como Vivian.

Criadora do ar e de sua movimentação na terra, realizou tal ato com ajuda de Hydrus que se afeiçoou por ela.

Ialém vive com o vento, vagando pela terra em forma de brisas e de grandes vendavais. Segundo os elfos, seu estado de humor se reflete no vento e quando ela está insatisfeita com seus filhos ventos perturbadores vêm para assolá-los.

Aqueles que adoram Ialém adoram o vento, e sentem cada brisa como se fosse a própria voz de Ialém, ao mesmo tempo que temem os grandes vendavais e os furacões, chamados de o dedo de Ialém.

Queluri, Senhora da Lua

A mais enigmática das partes de Lorean. Queluri se afastou de todos os outros no momento de sua criação. Passando a vagar o infinito na forma de um grande astro. Sua forma é a própria lua, segundo os elfos, mas na verdade, acredita-se que a lua seja apenas sua luz e sua forma é desconhecida, ou que a lua seja apenas sua morada, ninguém sabe ao certo; o que sabem é que Queluri é distante e silenciosa para com seus filhos.

Aqueles que a adoram prezam a noite e a presença com sua mãe provedora. Muitas vezes são chamados de Elfos Noturnos, ou Andarilhos pelo fato de vagarem sozinhos ou em pequenos grupos pela noite tocando músicas metódicas para sua mãe.

Aqueles que a seguem festejam a lua cheia, pois é o momento de glória de Queluri e temem a lua Nova, pois é o momento em que ela os abandona, nessa época eles se negam a vagar ou viajar, pois acreditam que sem a proteção da mãe Queluri eles se tornam presas fáceis para seus inimigos.

Kenril, Senhor das Estrelas

Kenril foi a primeira forma masculina de Lorean, apaixonado por Queluri ele se declarou para ela. Esta a recusou, pois seu destino era vagar no infinito observando seus filhos. Kenril magoado com a rejeição tentou ficar o mais próximo de Queluri e repartindo ao infinito e se juntando as estrelas do cosmo.

Kenril não tem mais forma, sua forma está nas estrelas e seu por se esvaiu por completo ao se repartir no infinito. Mesmo assim há inúmeros elfos e outras raças que adoram Kenril, e é isso que o mantém vivo até hoje.

Aqueles que adoram Kenril, também veneram a noite e muitas vezes veneram Queluri ou raramente a odeiam, vendo nela a fonte de destruição de Kenril, mas isso é raro de acontecer, pois como Kenril a amou quem são seus fiéis para não fazer o mesmo?

Kenril não transmite poder a seus súditos, mas deu a eles uma forma de viajar e conhecer a própria terra através do céu, sabendo assim se localizar na noite. Dessa forma Kenril não é apenas adorado pelos elfos, mas por marinheiros e viajantes que conhecem sua história.

Kelenril, Senhor do Silêncio

Kelenril também chamado de O Senhor do Silêncio é a segunda forma masculina de Lorean. Segundo as crenças, quando Kelenril vaga pela terra as florestas por onde passa se silenciam em sua glória.

Aqueles que adoram Kelenril prezam o silêncio e a solidão acima de tudo, preferem ações solitárias e sem vestígios, sendo discretos no que fazem. São grandes mestres da camuflagem e da ação de emboscada, a maioria dos Rangers seguem Kelenril, preferindo ações rápidas e silenciosas.

Dizem que Kelenril caminha nas matas a procura de seus seguidores, e sua forma é a de um elfo de luz, são raros os que o viram e aqueles que tiveram a honra de presenciá-los se tornaram mudos.

Deus da Vidência

Veja abaixo (filosofias e Deuses esquecidos)

Deus dos Jogos

Este também é um deus menor uma entidade dos baixos planos (uma espécie de Anjo) que recebeu reconhecimento e adoração. Geralmente quando isso ocorre os Deuses destroem tais entidades por medo que elas se igualem a eles mesmos, mas nesse caso Câmor gostou do deus dos Jogos e interveio perante Meril para não destruí-lo.

O Deus dos Jogos é representado por um velho gnomo usando roupas verdes e segurando em suas mãos um baralho de cartas. É um deus muito próximo do deus da Trapaça e realmente os adorados de ambos os deuses se dão muito bem.

Aqueles que adoram o deus dos jogos estão sempre a jogar dados, baralhos, a visitar arenas e torneios e sempre realizando apostas desonestas para tirar proveito próprio. Existe uma lenda de um adorador desse deus que construiu um labirinto jogo onde colocava aventureiros para se divertir nas infinitas armadilhas do labirinto.

Aqueles que adoram esse deus o fazem jogando.

Por ser um Deus menor, ele não concede grandes poderes aos seus súditos, também não há templos deste deus, mas aqueles que lembram dele antes de uma aposta ou de uma partida recebem um bônus de +4 nos testes de jogos (isso se forem bem sucedidos em sua fé e passarem num teste de IQ+Vontade-3).

Acredita-se que o deus dos jogos gastou grande parte de seu poder na criação de um artefato muito cobiçados por aventureiros e principalmente adorados do Jogo. Um dado que ao ser jogado poder realizar um desejo pedido. Se este dado realmente existe, ninguém sabe ao certo.

Filosofias e Deuses Esquecidos

Templo do Deus Cobra

Este é um Deus a muito esquecido. Sua adoração iniciou-se antes de Meril se rebelar contra os Navur. Mas não se sabe ao certo quando iniciou.

O Deus cobra era uma entidade de extremo poder que viveu em Era, e graças a esse grande poder acabou por acarretar seguidores que o consideraram um deus.

Como tal criatura não tinha “sangue divino” acabou por sucumbir com o passar dos anos, assim como todas as criaturas que estão sujeitas à maldição de Wislow. Mesmo assim sua filosofia persiste por diversos séculos e pode ser encontrada até hoje.

Os adoradores do deus cobra constroem seus templos em locais isolados e afastados da humanidade, geralmente em interior de florestas. Sua filosofia criou na verdade uma seita de assassinos temidos e influentes.

Aqueles que adoram o Deus Cobra estão sobre o comando do Sumo-Sacerdote. Um dos discípulos que é escolhido e após ser submetido a diversos testes (um deles é ser colocado num tanque repleto de cobras venenosas e ali permanecer imóvel durante 12 horas sem ser picado) se torna o Sumo Sacerdote.

Todos que seguem esta religião estão sob o comando deste Sacerdote que para eles é o intermediário de seu deus.

Geralmente este sumo-sacerdotes utilizam seu grande poder para enriquecer e se tornarem verdadeiros “chefes de Guildas”, já que pode controlar seus seguidores, enviando-os a cometer roubos e assassinatos.

Muitos dos Seguidores desta seita são pessoas influentes como regentes de cidades e até conselheiros reais.

Poucos têm conhecimento dos Seguidores do Deus Cobra, mas alguns que já se depararam com eles se especializaram em caçá-lo, já que a seita não é bem vista para a maioria das pessoas.

Os templos são sempre subterrâneos repletos de estátuas de pedra representando cobras. A estátua representando o Deus cobra é de Homem Cobra, parte superior do corpo de homem, cabeça e cauda de cobra e contém quatro braços. Os seguidores vestem togas brancas e uma touca com abas longas nas laterais e na nuca, deixando a orelha a mostra.

Reuniões são realizadas a cada mês entre todos os membros que recebem missões vindas diretas do Sumo Sacerdote e a seguem a rista, sempre acreditando que tais missões foram enviadas diretamente de seu deus. O próprio Sumo-Sacerdote acredita que suas missões foram dadas e manipuladas graças a intervenção divina.

Geralmente nos templos há poços repletos do cobra ou com criaturas muito piores onde sacrifícios humanos são realizados sempre em épocas de lua cheia.

Esta religião é pouco difundida e conhecida, mesmo assim conta com uma incrível gama de seguidores que o fazem sempre em segredo, afinal este é um dos mandamentos da seita.

O Templo Deus Macaco

Esta seita, se é que podemos chamá-la de seita, só existe entre o Povo Macaco morador do coração da floresta negra.

Este povo, meio homem, meio macaco, vive a milhares de anos no interior desta floresta, mas não são evoluídos intelectualmente como os humanos, dessa forma são incapazes de construir ferramentas e moradias para suas famílias. Então quem fez o Templo do Deus Macaco?

No Centro da Floresta Negra está Moseslow, a mais temida construção de toda Era. E ao seu redor se encontra as 3 pirâmides de Moseslow. Construídas antes mesmo que os homens pisassem em Era.

Em uma dessas pirâmides se encontra o Templo do Deus macaco. A pirâmide inteira foi construída em adoração a ele, tendo estátuas de macacos, gorilas e desenhos de toda a forma de macaco e suas diversas evoluções, até uma bizarra comparação entre o homem e o macaco, intitulando o homem como uma forma de símeo.

De qualquer forma a adoração a este misterioso deus ainda é realizada pelo povo macaco, que sempre deixa o templo coberto com oferendas, as melhores frutas são colhidas e deixadas no interior do templo como gratidão ao deus.

Em nenhum outro local de Era há uma adoração parecida com esta e nem um Povo Macaco semelhante a este, já que os licantropos Gorilas e outros são extremamente diferentes do Povo Macaco.

Algumas linhas de estudiosos acredita que o templo tenha sido construído por civilizações antigas que viveram em harmonia com os Povo Macaco e acabaram dizimada por alguma doença que não afetou estes. Outros acreditam que tal templo e tal povo tenham vindo dos misteriosos portais de Moseslow e que não pertençam a este mundo e muito menos a Era. Mas ambos são apenas suposições e a verdade está longe de ser descoberta.

Deus da Vidência

Alguns ciganos e oráculos acreditam em um Deus da Vidência, mas os Teólogos acreditam que este seja apenas outro nome dado a Cronus, já que é ele que conhece a linha de tempo, o futuro e o passado lhe pertencem e só ele pode revelar o que está para acontecer.

De qualquer forma se a adoração ao deus da Vidência representa Cronus ou não, isso não importa para seus adoradores o que importa é que segundo eles seu deus existe e faz parte do Panteão, já que recebem o poder divino de ver o futuro.

Realmente isto acontece com alguns indivíduos. Alguns sábios e estudiosos acreditam que tal poder é proveniente da própria pessoa, uma aptidão mágica nata que permite a pessoa deslumbrar acontecimentos futuros. Outros acreditam que tal poder realmente provém dos deuses, mas não de um novo deus da vidência e sim de Cronus e este concede a alguns seguidores o poder de deslumbrar o futuro.

De qualquer forma, esta seita está se tornando uma verdadeira religião, já que alguns adoradores já fundaram pequenos templos em vilarejos e criaram um símbolo sagrado para eles, um olho branco e no seu interior um espiral.

Os teólogos dizem que toda a forma de adoração prové poder, e se realmente o deus da vidência existir e não for Cronus, em breve os clérigos desse deus receberão graça maior do que ver apenas o futuro e isso provará a existência de um novo deus no Panteão.

Deus das Charadas

Este é realmente um deus que os teólogos tem certeza de que nunca existiu. Mas há pessoas que acreditam na existência de um deus da charada e seguem esta bizarra seita, onde os membros conversam por meio de charadas e vivem para desvendar os mistérios do mundo.

Acabam por ser de grande utilidade e grandes estudiosos, já que se deliciam por desvendar qualquer mistério que se encontra pela frente. Tal seita é mais uma distração para curiosos do que uma verdadeira adoração.

Deus da Escrita

Representado por um grande Tigre, o deus da escrita é adorado em pequenos templos afastados dos grandes aglomerados urbanos. Sábios e escritores acreditam que tal deus os proverá com sua sabedoria no momento de escrever, e o reverenciam sempre que se retiram para trabalhar em algum texto ou pergaminho.

Alguns chegam a acreditar que o Deus da escrita é a mesma pessoa encontrada nas lendas do Eremita. Mas se ele realmente existe ou é apenas mais uma filosofia, não foi provado ainda. Já que o poder coincido por esse deus a seus clérigos é o dom da escrita, se torna impossível comprovar sua real existência.

Os principais templos desse deus se encontram **Stuária, a cidade dos pensadores**, uma pequena vila perdida na imensidão da cordilheira Selvagem.

Zulurí, deus do vinho

Em Keronã há um crença pagã onde o deus Zulurí é adorado como o provedor dos vinhos e vinheiros. Tal deus não existe segundo as filosofias teológicas, por isso é considerado um deus pagão.

Aqueles que adoram Zulurí bebem o vinho em sua homenagem e acreditam que os vinheiros e a produção de vinho está ligada diretamente ao seu deus.

Segundo a crença, Zulurí derrama sobre as uvas um néctar produzido de seu corpo e as uvas ao serem amassadas liberam esse néctar que se torna o vinho.

A um grande número de seguidores de Zulurí em Keronã, mas a maioria deles segue também um segundo deus.

Filosofia da Vida Cíclica

Em ERA a infinidade de culturas diferentes também trás novas formas de filosofia. Esta não é uma religião em si, mas uma crença existente entre membros de várias religiões. Eles são chamados de adoradores da vida cíclica.

Esta filosofia acredita na reencarnação infinita da alma. Dessa forma, eles respeitam todas as formas de vida existentes, desde um inseto até um orc repugnante, pois segundo sua filosofia eles acreditam que assim que um ser morre, ele volta ao mundo com uma outra forma corpórea que pode variar de um inseto, vegetal ou um outro ser humano.

Dessa forma tal filosofia acredita que não exista uma raça maligna e que a maldade não é algo hereditário, a maldade está impregnada na alma.

Alguém que seja bom renascerá mil vezes bom e alguém mal será eternamente mal independente da raça que seu espírito habite. Desta forma há o equilíbrio da vida, existe mesma quantidade de criaturas más quanto as boas e o mundo permanece perfeito sem nunca alterar-se, quando alguém morre um novo ser está nascendo num novo local e assim o mundo permanece inalterável.

O principal regra da filosofia é: *“nada morre, tudo renasce, tudo se transforma. É assim com a vida é assim com a alma”*.

Um seguidor desta filosofia jamais matará qualquer criatura viva existente, seja ela boa ou má.

Salunos, deus da chuva

Dizem que é filho de Hydrus, uma divindade menor pouco adorada. Salunos é responsável por jogar água sobre a terra para que esta jamais se acabe. É adorado apenas no mês de Salunos. Alguns teólogos dizem que é apenas uma variação de Hydrus, mas a maioria diz que Salunos realmente existe e é o general do exército celestial de Hydrus.

Entidades e Elementais

Os Elementais

O nome já diz, elementais, representantes dos elementos da natureza.

Tais criaturas são poderes incompreensíveis, se fazendo ver quando assim desejam ou se mantendo ocultos durante as infindáveis eras do mundo.

Um elemental é uma representação consciente de um poder natural como: Fogo, Água, Ar e Terra, dizem as lendas que existem elementais da luz e da escuridão, só que estes jamais foram vistos comprovadamente.

Os elementais variam em sua força e jamais são destruídos. Quando um elemental enfrenta um humano por algum motivo e esses o derrotam, sua energia entra em todo o ambiente a sua volta, seja ele na pedra, árvores, rios, etc... e este poder só é recomposto após milhares de anos.

Acredita-se então que os elementais sejam erros de cálculos de energia dos deuses na criação do mundo. Tal teoria é abominada pelos teólogos que não acreditam nas falhas divinas, mas sábios e estudiosos crêem que quando os deuses criaram Era, eles já eram criaturas e não criadores, já que foram criados pelo Único e isso os coloca a par dos mortais, mas com um poder maior o da criação e imortalidade. Como criaturas eles estavam aptos a errar. E esses erros de energia ao gerar terra, água, ar, luz, vida, criaram os elementais que não são nada mais que energias vivas cocientes do poder divino da criação. Por isso existem elementais mais fortes e mais fracos, elementais bons e maus, cada um traz em sua essência o poder de seu criador e a força excedente no momento de uma determinada criação.

Desta forma existem elementais simples, as vezes mais fracos que os próprios mortos e outras vezes elementais de incrível poder, com estupenda força equiparada a semi-deuses vivos na terra. Mas poucos são aqueles que usam o poder para governar ou se tornar grandes entre os homens, já que são poucos que acham que os homens e demais criaturas são dignas de sua atenção. Na maioria das vezes os elementais estão mais preocupados com problemas pessoais, tais como defender e proteger o território que abita ou mesmo permanecer num estado de animação suspensa guardando assim seu imenso poder para si mesmo.

“Compreender as atitudes de um elemental é como tentar compreender a própria natureza da criação – Disse um mago estudioso dos elementais.”

Capítulo 02:

Reinos e História da Conquista

“Quer corromper um homem, dê-lhe poder”

O Surgimento de ERA

ERA, jamais foi um mundo, mas sim um continente perdido dentro de um mundo recém criado. Aqui apresentaremos a surgimento do continente de ERA e não do que ocorreu posteriormente a isso.

*Os relatos que mostrarei a você agora ocorreram antes da **Guerra dos Avatares** o cataclismo inicial para o fim de um mundo inteiro, que teve início exatamente em ERA.*

Estas páginas representam a história relatada em livros e pergaminhos daqueles que viveram naquela época; todas as informações contidas aqui são relatos descritos no Livro Vermelho – O Livro da Sabedoria.

Belthor – O Primeiro Reino

No início tudo era selvagem, homens como nós não viviam nesse continente. A terra era selvagem, fria e cruel. Até que os primeiros homens avistaram a costa de ERA e decidiram se aproximar. Não se sabe ao certo quando o primeiro homem pisou na costa do Novo Continente, só se sabe que sua chegada foi em Belthor.

Belthor é uma imensa planície Fértil e talvez o lugar mais propício para o início de uma civilização e foi aqui que surgiu a primeira cidade do continente, **Quelefor**, a cidade portuária que teve como primeiro regente-rei o conde **DuquemHill**.

A cidade cresceu e colônias migraram para o interior do continente começando a formar o primeiro reino de ERA. Quelefor era a capital da época e continuou sendo por **160 anos**, quando várias colônias de expansão destruíram as tribos bárbaras de orcs que viviam no interior das Planícies Férteis para então construir o castelo de Belthor e transferir sua capital para lá.

Seu rei era o jovem **DuquemHill III**, neto de **DuquemHill**.

DuquemHill III morreu 20 anos após a construção do castelo capital que deu início ao marco zero na contagem de anos de Era.

Belthor expandiu-se com o passar dos anos tornando-se um reino basicamente agrícola e pacífico.

Keronã – Os filhos de Belthor

Belthor crescia demasiadamente rápido. As colônias de expansão e exploração seguiam cada vez mais para o leste do reino, buscando sempre as enormes planícies férteis que regiam o local.

Foi nesta época que surgiu **Ventór**. Com a expansão, as colônias se tornaram tão distantes da capital que era impossível ao rei controlar seus impostos, enviar exércitos regularmente ou administrar tais áreas. Afinal Belthor era um reino novo e já era difícil ao rei administrar as terras próximas a capital, quando mais as distantes.

Foi então que as colônias ao leste escolheram um regente comum para controlar suas terras e este prestaria contas diretamente ao rei. O escolhido foi **Ventór de McQuelville**, um guerreiro poderoso e renomado na época.

Os anos passaram, os reis e regentes mudaram e a região que antes era comandada por Ventór se sentia isolada das ações tomadas pelo rei.

Foi nesta época que **Keronã**, o atual regente da região, decretou independência de Belthor, criando o reino de Keronã. Belthor não aceitou tal fato e a guerra foi declarada.

Belthor era superior a Keronã, tanto em armas, quando em treinamento militar. Keronã tinha seu exército formado por mercenários e voluntários, geralmente camponeses que nunca lutaram antes, enquanto Belthor tinha exércitos com infantaria equipada e bem treinada.

O massacre de Keronã seria inevitável, mas um milagre aconteceu. Nas *Colinas do Grifo* existia uma tribo bárbara de orcs que decidiram ajudar Keronã na guerra.

A batalha foi árdua, durando seis meses e ficou conhecida como **‘Regado de Sangue’** devido ao número de corpos deixados sobre as planícies férteis.

Keronã agora era independente e aliada aos Orcs. Mas foi no **ano de 603** que o rei Keronã faleceu e seu filho, o ambicioso **Antarôn** herdou o trono. Antarôn detestava os orcs e sempre tivera em mente que as Colinas onde eles viviam eram parte de Keronã e tais criaturas deveriam ser expulsas de lá.

Como os orcs eram aliados de Keronã, o jovem rei Antarôn não podia simplesmente declarar guerra aos orcs. Então, em sua mente suja e perversa, criou uma cilada política que colocaria o reino contra os Orcs.

Enviando mensageiros-espiões as Colinas, ele contratou 60 orcs mercenários prometendo-lhes fortuna em troca de um ataque as cidades vizinhas as Colinas, alegando que essas tramavam contra o reino de Keronã.

Os orcs, acreditando nas palavras de Antarôn, atacaram as cinco cidades próximas as montanhas, saqueando-as e matando seus moradores, como havia ordenado o rei. E quando voltavam para receber a fortuna prometida, foram covardemente atacados por uma tropa estrategicamente escondida que os surpreendeu e os matou friamente.

Estava feito, o cenário havia sido montado com exatidão. A guerra contra os orcs fora declarada cinco dias depois; mesmo **Khântatur**, o rei orc, alegando inocência em tais ataques e jurando que eles não vinham de seu exército.

A guerra contra os Orcs durou seis longos anos, milhares de soldados humanos morreram nas emboscadas e armadilhas feitas pelos orcs que conheciam muito bem a cordilheira. Mas a insistência de Antarôn era grande demais e os humanos conseguiram atingir a capital orc, **Ketohanom**.

O massacre foi feito, os orcs sobreviventes fugiram para a Ilha de **Rhôs**, onde fundaram uma grande fortaleza marítima impedindo a aproximação dos humanos.

Antarôn não se dava por vencido e com navios decidiu atacar a ilha de Rhôs, mas num desses ataques seu navio foi atingido por uma catapulta e Antarôn morreu afundando junto com sua tripulação.

Três meses após a morte do rei, **Mênfis I** filho de Antarôn terminou com a guerra, mas criou uma lei declarando que qualquer orc em território Keronã será considerado inimigo e morto. E até os dias atuais a lei é cumprida.

Reino Orc

O reino Orc foi fundado sobre os pilares da morte, traição e ódio. Um reino criado graças a uma conspiração mesquinha realizada por um rei sem escrúpulos.

Os orcs chegaram ao continente milhares de anos antes dos humanos. Moradores das planícies férteis e das montanhas dos Grifos, jamais expandiram seu reinado. Estavam satisfeitos com sua morada.

Nos **anos de 236** os humanos passaram a habitar ao redor da Colina dos Grifos, eliminando as tribos da Planície Fértil. Mas nunca tiveram problemas sérios com os orcs das colinas.

Mas foi em **587** que Keronã declarou guerra a Belthor, uma batalha que já estava decidida frente ao poderio militar de Belthor. **Khântatur** era o rei orc da época, e foi horas antes do combate definitivo que ele decidiu enviar suas tropas em auxílio aos humanos que cercavam sua terra, criando assim um vínculo de paz e amizade. Ninguém até hoje sabe o motivo real de tal decisão. Alguns dizem que foi um sonho que ele teve e o fez agir de tal forma, outros dizem que ele foi visitado por uma criança humana na noite anterior ao combate, mas a única coisa certa foi a vitória conseguida sobre Belthor graças a intervenção Orc.

Após tamanha prova de aliança, Keronã passou a aceitar os orcs como seus aliados, um reino dentro de seu reino.

Em **603** o atual regente de Keronã morreu e seu ambicioso filho tomou o poder. Sem conhecer os fatos, o pequeno reino Orc caiu numa armadilha política criada por esse rei, o que provocou revolta e uma conseqüente guerra entre os dois povos.

Os orcs resistiram bravamente por longos seis anos, mas a insistência humana acabou por atingir o coração do reino orc.

Khântatur, enviou uma tropa juntamente com mulheres e crianças para fugirem pelo sul das colinas, enquanto que ele próprio esperava a invasão humana à capital Orc.

Aqueles que conseguiram escapar construíram rapidamente pequenos barcos e seguiram para a ilha de Rhôs. Enquanto que a cidade de **Ketohanom** era pilhada e a cabeça de seu rei exposta ao público.

Mas Antarôn, o rei de Keronã, soube da fuga dos orcs e decidiu fazer uma investida marítima contra a ilha de Rhôs.

Munido de navios pesado de guerra, Antarôn caiu na maior armadilha natural de Rhôs. O litoral da ilha era repleto de corais, fazendo os navios afundarem ou encalharem, tornando-se alvos fáceis para as catapultas orcs que atiravam incansavelmente. Enquanto que estes com seus pequenos navios, abordavam os navios encalhados.

Num desses ataques Antarôn foi morto e a guerra morreu com ele.

Hoje o reino Orc é praticamente imune a qualquer invasão. Seu litoral é cercado por torres e catapultas e um sistema de sinais através de toques de corneta avisa a ilha inteira em questões de minutos de qualquer ataque inimigo.

O litoral dificulta a aproximação de grandes navios e os orcs navegam facilmente com seus barcos preparados para o local. Rhôs se tornou uma verdadeira fortaleza flutuante.

Reino Troll

Muito antes de qualquer humano colocar os pés em ERA, lá estavam os Trolls, muito diferentes do que são hoje, vivendo em cavernas longe da luz do sol e sem nenhuma forma aparente de sociedade.

Quando os humanos surgiram, fundaram Belthor e logo se expandiram para o leste. Foi nessa época que nasceu **Barak**, filho de um troll fêmea com um humano.

Barak detestava os humanos pois sabia que seu pai rejeitara sua mãe e tentara assassina-la quando soube de sua gravidez, mas ela escapara da morte escondendo-se nas montanhas do **Deserto de Shevva**.

Barak cresceu e logo tornou-se líder de sua tribo, diferente dos outros Trolls ele não temia a luz do dia e tinha uma inteligência elevada para os padrões de sua raça. Sua tribo se restringia as montanhas de Shevva, mas Barak desejava mais.

Ele queria conquistar o deserto e as férteis ao Oeste, pois corria em suas veias o sangue humano e a vontade de conquistar.

Foi no **ano 532** que ele fundou o “**Exército Verde**”. Juntando os melhores guerreiros de sua tribo e armas feitas de pedra e madeira, Barak seguiu o litoral da cordilheira.

O sangue jorrou pelos 16 anos de conquista. As tribos que não se aliavam a Barak eram destruídas impiedosamente e seu exército crescia mais e mais com cada conquista.

Barak adentrou o interior do deserto, conquistando os Nômades e moldando seu exército, pois apenas os mais fortes sobreviviam a tal empreitada. Após a conquista de Shevva seguiu para Magalay onde se deparou com a expansão humana vinda do Oeste, vinda do reino de Belthor (que em breve se tornaria Keronã) onde seu pai era soldado.

Tudo que Barak sempre procurou, tudo que ele sempre desejou desde a saída de sua terra, era encontrar os humanos e destruí-los como vingança a seu pai.

Belthor era muito próspero, mas a província estava longe do reino o que dificultava a movimentação de exércitos no caso de um ataque. E foi exatamente isso que aconteceu a província de **Delenór**, uma cidade nova, mas próspera, que acabara de descobrir minas de ouro na região. O rei havia sido informado da descoberta e estava enviando tropas de elite para defender as terras. Mas Barak chegou primeiro.

Os trolls sob o comando de Barak devastaram Delenór, empalando mulheres e crianças, formando um terrível “corredor de boas vindas” as tropas que chegariam a cidade. Os homens foram esquartejados e suas cabeças foram pregadas nas portas das casas.

Barak escondeu seu exército nas minas para esperar a chegada da noite. O exército de elite comandado por **Volanter** chegou na cidade um dia após o ataque e foram pegos de surpresa pelas tropas de Barak. O combate durou dez dias, o exército de Volanter foi derrotado pela exaustão, pois os trolls, mesmo esquartejados voltavam a vida dias após.

Barak decretou que a expansão chegara ao fim e fundou ali a cidade de **Maná** deixando parte de sua tropa para cuidar da recém criada cidade e da fronteira de seu reino.

Os trolls passaram a vagar durante o dia, preferindo ainda assim a noite, e várias cidades foram fundadas, mudando toda uma cultura milenar. Barak foi quase um deus para eles e reinou por 76 anos, sem deixar herdeiros, já que era estéril.

O reino troll ainda é temido por todos os outros reinos, pois uma expansão troll poderia ser devastadora e destruir a maior parte dos outros reinos. Mas isso nunca ocorreu, por que motivo ninguém sabe, talvez porque os trolls jamais tiveram outro líder como Barak e se mantêm neutros e indiferentes aos problemas políticos dos outros reinos.

Reino Drow

Belthor não apenas expandiu para o leste, mas também para o norte e como aconteceu com Keronã o reino não podia suprir com as necessidades de suas colônias devido a distância que essas ficavam da capital.

Foi em **520** que **Metril**, uma colônia de Belthor foi atacada por pequenos guerreiros medindo no máximo 60cm de altura. Eles eram muitos e de uma ferocidade terrível.

O exército de Metril não conseguia conte-los então um pedido de ajuda foi enviado a capital, mas a resposta que receberam do rei não foi satisfatória. Dizia ele: *‘Meu exército se encontra ao leste enfrentando as tribos bárbaras não podemos ajudar’*. Os bárbaros citados eram os Orcs das férteis, já que essa região era muito mais interessante a Belthor.

Metril contou com a ajuda de mais duas colônias, **Dortw e Fortificada**. O combate durou 3 meses e as colônias conseguiram vencer os agressores. Com ódio do rei por negar-lhes auxílio, as 3 colônias se uniram e decretaram independência de Belthor.

Esperando uma investida por essa insolência, as colônias recrutaram todos os jovens capazes de lutar para enfrentar a ira de Belthor, mas ao contrário do esperado, essa guerra nunca ocorreu. Belthor estava preocupado demais com a guerra ao leste, aquela região não era tão importante quando as planícies férteis. O único exército que foi enviado foi uma milícia de 200 homens para conter os revoltosos. Mas estes foram dizimados pelas três colônias que pouparam 5 soldados, dando a eles a missão de voltar ao rei levando preso as seus corpos a cabeça de seus comandantes.

As 3 cidades elegeram **Mênder** como seu regente e rei, ele que havia sido o capitão do exército contra a investida de Belthor.

Mênder era um militar e não um político, sua ambição era a conquista e a guerra, já que adorava Töwer. Em 530 constituiu um exército de 800 homens e seguiu numa expansão ao leste, deixando seu filho **Mitrus** como regente em seu lugar. Ele dizia ao povo que encontraria riquezas e tornaria o novo reino o mais poderoso reino de ERA.

Mênder avançou cada vez mais para o leste, deixando por onde passava um rastro de destruição. As florestas eram rasgadas e as tribos nativas dos elfos dizimadas para dar lugar as cidades humanas.

Mênder avançava cada vez mais, mas seu avanço consumia homens e dinheiro do reino, pois os combates contra os elfos negros (ou Drows como foram chamados) eram extremamente sangrentos. Mênder queimava as florestas a sua frente atirando nela bolas de fogo com suas catapultas e enviando batedores com óleo e tochas. Dessa forma ele acabava com o domínio dos elfos.

Mênder morreu em **552** no combate de **“Varssom”**, o nome do dragão que atacou suas tropas quando essa descansava de uma guerra que durara 2 meses contra uma poderosa tribo élfica.

Varssom foi morto, mas seu ataque custou a vida dos melhores guerreiros do exército. Mesmo com a morte de Mênder a expansão não parou, substituído pelo capitão **Dûndar**, seu braço direito e também adorador de Töwer, a expansão continuou até alcançar o mar leste. Drow se tornou o maior reino de ERA, mas isso lhe custou caro demais. As crises financeiras começaram e a guerra contra a floresta acordou diversos dragões que assolaram as suas cidades.

O reino só não foi subdividido, pois Mitrus tinha um braço forte e governava com sabedoria, assim como seus descendentes.

Em **720**, o rei **Mentanius** fez um acordo com os Drows que consistia: Os humanos deixariam a floresta negra em paz desde que os Drows parassem de atacar as cidades vizinhas as florestas e os mercadores que viajavam nas estradas próximas. O acordo nunca foi cumprido por nenhum dos dois lados, mas valeu para que o reino ficasse conhecido mundialmente como o Reino Drow e seu nome posterior fossem esquecidos.

Até hoje o reino Drow sofre as conseqüências devido a expansão Mênder que custou a vida de um reino – exaurindo toda sua economia.

Reino DranVille

Antes do surgimento humano em ERA e da expansão Troll, a floresta de **Magalay** se estendia desde a recente cidade Maná até o início da **Floresta Negra** e ambas se tornavam uma só, apenas os elfos eram capazes de distinguir a diferença das duas. A leste a floresta chegava até o litoral atingindo a atual divisa com o reino Drow.

Toda esta floresta era habitada por seres místicos que viviam em harmonia entre si. Entre eles se encontravam unicórnios, satírios, elfos, fadas, gnomos e licantropos de diversas espécies.

Mas os humanos chegaram e alteraram drasticamente a anatomia do continente. A expansão começou, Keronã devastou parte de Magalay para a construção de suas cidades. Barak, o rei troll, fez o mesmo com a parte que ficava em seu reino e os seres que viviam na floresta eram vistos como Demônios da mata e mortos pela cultura primitiva dos humanos.

Obrigados a fugir, os gnomos, fadas e satírios seguiram para o interior da hoje conhecida Floresta Negra fundando o misterioso reino das fadas onde humano nenhum é bem vindo, os elfos, antes pacíficos, fugiram para o noroeste próximo aos litorais com o Mar do Leste.

Os unicórnios por sua vez, foram sumindo junto com a própria floresta, sentindo as dores da mãe natureza em seus corpos, e hoje são extremamente raros.

Os humanos expandiram para o norte e noroeste, como um câncer, eles proliferavam rapidamente e consumiam os recursos da região.

O reino Drow foi fundado e Magalay foi rasgada em dois. Metade se tornou a Floresta Negra e Niteril e a outra metade se tornou a própria Magalay. Os que ficaram no lado negro da floresta se tornaram sombrios como ela, adoradores da noite e da escuridão e passaram a ser chamados de elfos negros ou Drows, pois sua pele se tornou negra e escura como seus corações. Devido ao sofrimento, ódio e humilhação que sofreram por parte dos humanos e trolls.

“Dizem que os elfos mimetizam seus corações, aqueles que são escuros como a noite tem a alma impura e cheia de maldade, os dourados e brilhantes são honrados e bondosos.”

Os outros elfos travaram batalhas sangrentas com os humanos vindo o Oeste, mas o reino Drow se expandia rapidamente e com ele consumia a floresta a sua frente, diminuindo assim a morada dos elfos.

Alguns se aliaram ao conceito humano e passaram a viver em cidades longe das florestas, perdendo por completo sua cultura milenar. Outros, conhecidos como os **“Guerreiros Verdes”** assassinavam qualquer um que invadisse seu território usando suas temidas flechas sanguinárias, banhadas em veneno. Antes usada apenas na caça e agora na guerra.

Os elfos resistiram por longos 74 anos até que o Reino Drow encontrou a costa leste. Os elfos restantes fundaram a cidade de **Tistines** no coração de Magalay que até hoje luta em prol de sua sobrevivência. Os elfos que se misturaram aos humanos formaram o reino de DravVille, tendo como seu primeiro rei (numa forma irônica) um humano chamado **Kalamir**.

Os elfos aprenderam a navegar e a construir armas como os humanos e ensinaram a estes como cavalgar um cavalo de maneira leve a lutar sobre ele, como lidar com animais e a mover em silêncio nas matas. Com isso DranVille se tornou um reino próspero e harmônico. Suas cidades são belas e prezam a natureza acima de tudo e seus exércitos são fortes e temidos em todo o reino, perito no arco e flecha.

Reino dos Magos

O reino dos magos surgiu junto com a expansão Mênder. Os sábios que viviam em Drow sabiam que tal ato seria desastroso e infrutífero para o reino. Junto com a população descontente eles vagaram para o norte.

O reino dos Magos não sofreu nenhuma resistência na independência do Reino Drow que na época se encontrava em guerra ao leste com os Elfos.

Eles cresceram prósperos e vitoriosos, tinham tudo para se tornar a potência do novo continente.

O reino logo encontrou tribos anãs do norte e formaram um pacto de amizade e aliança. O Reino dos Magos expandia muito rapidamente, indo do Grande Lago das Montanhas Selvagens até a floresta de Niteril.

No **ano de 603**, **Ecatron** subiu ao trono. Nomeado por humanos e anões como o representante único entre as duas raças. Seu castelo se encontrava na divisa com a morada dos humanos e a morada dos anões, para mostrar a homens e anões que não havia diferença entre as duas raças e que ele governaria com justiça e igualdade a todos.

Ecatron era um bom rei, adorado por todos. Casado com **Elena**.

Ele expulsou da região as criaturas que vinham da temida Floresta Negra, o que as outras raças chamavam de Elfos Negros.

Numa dessas guerras contra os Elfos Negros, a guerra de **Solenil**, Ecatron teve um filho com outra mulher. Ele que era adorado por sua fidelidade a Elena jamais poderia assumir tal fato. E este filho lhe custaria a vida.

No **ano de 626** Ecatron recebeu em seu castelo a plebéia e seu filho **Morgdûm**, numa festa onde o rei atendia o pedido e ouvia as suplicas de seus súditos durante um dia e uma noite inteira.

Quando o rei a viu, seu rosto desfigurou-se, mas poucos notaram antes dele se recompor.

A plebéia aproximou-se do rei para fazer-lhe o pedido, mas este foi alto demais. Ela queria que Ecatron assumisse publicamente seu filho o que mancharia para sempre a reputação puritana do grande rei.

Tal ato custou a vida da plebéia e o exílio do garoto de 13 anos nas terras áridas, situado na ilha a Noroeste do reino – atual Ilha da Morte.

Seis anos depois Ecatron lutava na Ilha do Dragão para livrar tal terra do domínio dos piratas e corsários que ali viviam, a guerra era árdua e consumia muito o recurso do reino. Para piorar, mensagens urgentes trazidas do Oeste (local onde se encontrava o castelo) chegaram ao Rei. As mensagens falavam sobre uma horda de zumbis e esqueletos mortos vivos que atacavam as cidades da região.

Ecatron voltou para seu castelo no dia **26 do mês de Glacê de 633**, deixando no comando do exército seu filho **Longnorth**, para lutar contra os piratas.

Quando chegou a suas terras, encontrou a região morta e seca e naquele mesmo dia uma nuvem negra cobriu o céu, indo da ilha árida até o noroeste da floresta negra, dividindo o reino anão do reino humano. Neste mesmo dia os mortos saíram de suas covas e combateram os poucos soldados do rei que não haviam ido lutar na Ilha do Dragão. O próprio rei saiu para combater.

O combate durou seis dias e no último dia Ecatron desapareceu. O combate ficou conhecido como **“As seis noites sem dia”** e a morte dividiu o reino em duas partes. A leste o poderoso Reino Anão que nomeou seu novo rei, o poderoso anão **Kenadesh**, e a oeste o Reino dos Magos, com **Longnorth** como rei.

Longnorth perdeu a guerra na Ilha do Dragão, sem o apoio do pai o exército ficou desmotivado.

Ao saber o que houve no castelo, ele retornou rapidamente empenhando inúmeros combates para tentar reconquistar o local. Mas todos eles foram em vão.

Longnorth acabou por desistir e construiu um novo castelo, ergueu também torres mágicas (como vieram a serem chamadas) vigiadas por clérigos para impedir o avanço dos mortos vivos sobre seu reino.

Ninguém nunca mais ouviu falar de Ecatron, lendas contam que ele vive eternamente como prisioneiro de seu filho bastardo na Ilha dos Mortos, outros dizem que ele foi visto sendo arrastado preso a um cavalo por uma criatura negra e outra versão conta que sua alma foi destinada a vagar eternamente pelo castelo onde ele viveu, assombrando Elena e os que permaneceram presos ali.

Reino Anão

Os anões e os elfos foram os primeiros habitantes do novo continente. Ninguém sabe ao certo como os anões chegaram aqui assim como pouco é conhecido sobre seu passado.

Os anões viviam ao norte e os elfos ao sul, espalhados pelas florestas que cobriam 1/3 de todo o continente.

O Reino anão sempre foi próspero e rico, se estendendo por todo o norte, desde o Mar Profundo até as montanhas na divisa com a Terra Selvagem.

No **ano de 586** os humanos atingiram o lado Oeste do Reino Anão e ao contrário do que se imaginava não houve guerras nem conflitos, ambos se encantaram com a cultura um do outro e seu modo de vida e o que houve foi um afeto e uma aliança entre as duas raças.

Os anões não tinham um governo fixo, cada cidade era comandada por um *Ihnagth* (regente na língua anã). Foi no ano de 603 que tanto anões quanto Humanos elegeram Ecatron como rei de ambas as terras. Os anões veneravam Ecatron pelo seu modo bondoso e corajoso de agir.

Mas a desgraça veio no ano de 633 quando a sombra negra cobriu o castelo do rei e uma enorme horda de mortos vivos impediu a entrada do exército anão para ajuda-lo.

Vendo que era inútil lutar e sabendo da notícia de desaparecimento de Ecatron, o reino Anão caiu em profunda depressão, sem rei e presos entre um mar de floresta, as Cordilheiras Selvagens e agora a Terra dos Mortos.

Mas em **635** surgiu **Kenadesh**, um anão guerreiro que usou a cultura humana para fundar um reinado anão com um único rei. O reino de *Kademirk* (Anão na língua anã). O reino anão se tornou próspero, os anões muito ligados a engenharia descobriram a pólvora e construíram barcos voadores ou dirigíveis como os sábios o chamam, muito cobiçado pelos outros reinos. Mas Kenadesh decretou que a venda de qualquer produto anão para um não anão era motivo de traição ao reino e devia ser punido com a morte.

Os anões muito patriotas obedecem a lei de Kenadesh até hoje e nenhuma pólvora, dirigível ou produto anão é vendido a um não anão.

Suas armas também são muito belas e poderosas e muito cobiçadas por esse motivo. Mas raramente um não anão consegue possuí-las.

Os anões se tornaram um reino isolado, mas muito próspero e patriota. Hoje talvez seja o reino mais rico existente em todo o continente.

Reino dos Mortos

O Reino dos Mortos é uma lenda viva na história de Era. Tudo que será descrito aqui é baseado na história ocorrida com o Reino dos Magos, mas parte da história é tirada da lenda de **Tukemon**.

Ecatron conquistou todo o norte do continente, tornando seu império tão vasto que o fez ignorar a Ilha Árida a Noroeste. Dizem que a Ilha Árida era inabitada, com solo pedregoso, impróprio para o cultivo e para a pastagem o que fez com que os nobres e o próprio Ecatron ignorassem sua existência.

Mas foi no ano de 626 que a ilha se tornou prisão e morada do jovem Morgdûn, filho bastardo do rei Ecatron. O rei para esconder sua vergonha dos olhos de sua esposa Elena e de toda a nação, exilou seu próprio filho na esperança que este sucumbisse nessa terra inóspita. Mas não foi o que aconteceu.

Quando Morgdûn, o filho bastardo do rei foi deixado na ilha, ele foi amparado pelo **‘Faváros’**, uma pequena comunidade de clérigos da morte que viviam no local.

Morgdûn cresceu com ódio, e como os Favaros passou a adorar a morte.

Ele era forte e cruel e em cinco anos havia se tornado líder da ordem. Mas foi na noite de **3 de Glacê de 633** que Morgdûn encontrou seu destino. Como de costume, ele pegou seu cavalo negro e foi cavalgar no litoral. Naquela noite seu cavalo assustou com alguma coisa derrubando-o na areia e fugindo em disparada. Quando se levantou viu a alguns metros uma figura encapuzada que irradiava uma aura de poder e medo. Instintivamente Morgdûn curvou-se, pois na sua frente estava o Senhor da Morte.

Morgdûn ofereceu-lhe o coração de seu pai em troca de uma vida eterna a serviço da morte e ela aceitou a oferta, mas em troca Morgdûn teve sua humanidade alterada para se tornar o próprio reflexo da morte e nesta mesma noite os mortos de toda a ilha se levantaram para venera-lo e ele se tornou o Senhor da Morte, a foice que ceifa as almas. Naquele dia a morte lhe chamou de **Tukemon, o mestre dos Mortos**. Tukemon que na língua proibida significava o filho da morte.

Como havia prometido, ele levaria o coração de seu pai ao altar da morte. Então os ataques começaram, sob o comando de **LordHof** (como Tukemon foi chamado pelo anões que significava Demônios na sua língua) e de seus clérigos negros, milhares de mortos marcharam até o reino de

Ecatron. Mas foi na noite de 26 de Galcê de 633 que LordHof invocou seu maior poder, ele chamou a própria morte para pairar sobre Ecatron e assistir a sua morte e durante seis dias a noite foi eterna e o sol não nasceu. Aqueles que caíam mortos em combate retornavam a vida como parte do exército negro. Invencível o próprio LordHof enfrentou seu pai e ao derrotá-lo amarrô-o em seu cavalo e o arrastou durante 2 dias sobre suas terras e com seu sangue demarcou a fronteira de seu reino e o surgimento do Reino da Morte.

Hoje, tal reino é morto e seco, devastado pelo ódio de Tukemon, apenas o resto do castelo de Ecatron sobrevive em meio ao terror da morte e Tukemon senta em seu trono de ossos reinando eternamente sobre o reino da Morte.

Terras Selvagens

A milhares de anos, antes da chegada dos humanos, ou dos elfos e anões, o continente era bem diferente do que é hoje. Habitados por criaturas místicas que viviam em plena harmonia. Fadas vagavam pelos campos, unicórnios pastavam nas planícies e animas podiam assumir diversas formas. Com a chegada dos anões e elfos algumas dessas criaturas passaram a habitar grandes florestas, montanhas e profundas cavernas.

Por fim chegaram os humanos com sua eterna ignorância e sede de conquista, destruíram as matas, último refúgio de algumas criaturas hoje extintas. Quando se depararam com os nomeados Licanos, com sua forma bizarra bem diferente dos elfos e anões, os humanos os consideraram aberrações e os exterminaram como demônios. Fadas eram empalhadas para enfeitar a casa de nobres e unicórnios eram mortos para que seu chifre fosse tirado e vendido como objeto de sorte.

Muitos dos seres místicos fugiram para não serem mortos, os que não fugiram ou não foram extintos por completo, conseguiram evoluir a ponto de assumir a forma humana e se misturar com eles (já que o grande poder dos licantropos era a transmutação). Tiveram também aqueles que fugiram seguindo o litoral Nordeste até o extremo norte e passaram a viver ali.

Hoje o reino selvagem é dividido em pequenas tribos e se tornou um local perigoso e pouco amistoso aos forasteiros.

Longe das outras raças, os seres místicos passaram a viver de forma isolada e muitos deles passaram a odiar outras raças devido a perseguição, culpando até mesmo os elfos com quem conviveram pacificamente durante anos.

Por esse motivo o Reino Selvagem é pouco visitado e é considerado potencialmente perigoso pelos outros reinos. Apenas algumas criaturas se adaptaram a vida humana, os centauros e os minotauros acabaram por ser aceitos em meio as sociedades já quem tem um aspecto semi-humano, já lobisomens e outros licantropos são temidos e caçados até hoje. Mesmo assim aqueles que conseguiram viver entre os humanos estão em número tão reduzido que não se sabe se sua cultura irá ser extinta com o tempo.

Reino Dragão

Quando os humanos chegaram no novo continente trouxeram a seu encalço a escória de sua terra. Piratas e bandidos inescrupulosos que viam no novo mundo uma chance de enriquecer.

Mas em pouco tempo as terras começaram a ficarem pequenas para esses bandidos e eles buscaram um esconderijo onde pudessem se ver livres de tropas imperiais. Não tardou muito para que **Lázaro** o mais temido pirata da época encontrasse a costa montanhosa da Ilha Dragão. Ali ele fundou seu “Reinado”. Os anos passaram e cidades foram surgindo no litoral da Ilha, formado por sua maioria de piratas que vieram até Lázaro ao ouvir notícias da fundação de tal reino e filhos bastardos de prostitutas.

Alguns anos depois Ecatron tentou conter a pirataria em sua costa atacando a Ilha Dragão diretamente, mas foi derrotado pela poderosa tropa marinha da Ilha que afundava os navios tão rapidamente quanto

eles surgiam. A derrota também se deve devido ao fato do desaparecimento de Ecatron que jamais foi visto após retornar a seu reino.

Após esses combates e a vitória sobre o poderoso Reino dos Magos, a ilha decidiu reunir as cidades para que elas nomeassem um rei e batizaram o novo reino de Reino do Dragão (devido ao formato peculiar da ilha).

Capítulo 03:

Costumes e Leis dos Reinos

“Os homens lutam por poder, mas só ao alcançá-lo percebem que este os consome”

Costumes e Leis

Os homens são peritos em criar leis e regras para que eles mesmos não possam cumpri-las. Isso está inerte na natureza do homem, já que eles foram criador por Hagr o deus da justiça de das leis. Tal tendência é tão forte que acabou por contaminar todas as raças, antes livres com uma vida tranqüila de paz e harmonia e agora em guerra devido as leis das fronteiras, a lei do dinheiro, a lei dos mais forte, etc.

Belthor – O Primeiro Reino

Belthor, apesar das guerras iniciais, acabou por se tornar um reino pacífico e movido pela agricultura. Sua principal religião é a adoração a Hagr e Stack.

Belthor é basicamente formado por humanos, as mulheres são vistas como seres puros que nunca devem ser destratadas por um homem, podendo até ser preso um homem que faça isso. Estas por sua vez devem se manter virgens até o casamento e zelar pelo lar e pela família durante toda a vida. E durante sua vida deve ter apenas um homem, mesmo que esse morra ela jamais poderá se casar novamente. Somente as prostitutas frequentam tavernas em montam em cavalos, viajam sozinhas ou acompanhadas de homens que não sejam da família, estas nunca serão respeitadas e são tratadas como objetos. Mulheres aventureiras são vistas como prostitutas e tratadas como tal. A grande exceção é quando uma aventureira se torna uma guerreira renomada em todo o reino.

Em todo o reino de Belthor existe a **Festa da Chegada**, comemorada no dia 01 de cada ano até o dia 05 do mesmo. A festa é realizados entre nobres, plebeus e camponeses que festejam o surgimento do reino de Belthor.

Principais Leis

Assassinato: Um assassinato é pago com o enforcamento do assassino.

Roubo: Aquele que rouba, por mais insignificante que seja o roubo é jogado nas masmorras e julgado (ficando recluso por 20 anos ou sendo decapitado em praça pública, o que geralmente acontece).

Duelo: o duelo até a morte é tido como legal, desde que ambos duelistas aceitem participar do duelo e haja testemunhas (que não pertençam a família) que inocentem o duelante vencedor. E desde que esse não cause mal ou perturbe pessoas que não participam do duelo.

Desrespeito: a um nobre ou soldado da guarda: A punição varia de 5 a 20 chibatadas em praça pública feita pela pessoa que foi desrespeitada.

Casamento: Os casamentos são realizados na igreja do casal na frente de no mínimo cinco testemunhas. A união é eterna e a separação só virá com a morte. Uma viúva não poderá se casar novamente, mas essa regra só vale para o sexo feminino.

Adulterio: o adultério cometido pela mulher é pago com a morte, humilhada, estrupada pelos guardas da prisão e enforcada em praça pública. O homem poderá sair com prostitutas, mas o adultério com a mulher de outro homem é pago com 90% dos bens daquele que traiu ao traído.

Esta lei como a anterior gera incríveis intrigas e geralmente os casos de adultério e suposto assassinato de esposas para casar-se novamente é investigado por aventureiro experientes.

Dívidas nos Impostos: alguém que deva impostos a coroa deve entregar um filho, ou ele próprio, a trabalho à coroa até que a dívida seja sanada. O que muitas vezes é um regime de escravidão. A dívida a outra pessoa física deve ser paga da mesma forma, com a doação de um parente, ou o próprio devedor para trabalhos ao dividendo. As dívidas geralmente tem um prazo a serem pagas antes que essa lei seja cumprida.

Escravidão: a venda e o comércio de escravos em Belthor são estritamente proibidos. Nenhuma raça inteligente pode ser vendida ou usada como escravo.

Júri – O júri é formado pela própria igreja de Hagr. Geralmente reúnem-se 8 sacerdotes que julgam o acusado pelos seus crimes determinando a sentença segundo as leis.

O acusado é seu próprio defensor e o acusador seria o próprio promotor. Ambos podem ter auxílio de testemunhas.

Keronã – Os filhos de Belthor

Keronã apesar de ter sido colônia de Belthor tem sua cultura diferenciada. Uma das primeiras colônias a se tornar independente.

Suas leis e costumes foram diferenciados da antiga colônia e permanecem praticamente os mesmos desde aquela época.

Hoje em dia Keronã se tornou uma terra mais militarizada que Belthor e seu povo tem um pequeno preconceito com relação a Belthorianos, achando-os arrogantes e muito pretensiosos, mesmo assim ambos os reinos mantém comércio livre em suas terras e uma diplomacia invejável. A religião de Keronã é muito mista, mas as principais adorações estão ligadas a Corlow, Hagr, Töwer e Mays.

A principal peculiaridade dessa terra é seus vinheiros. Capazes de produzir os melhores vinhos de todo o continente.

Existe uma festa destinada ao deus pagão do vinho, Zulirí. Esta festa ocorre nas principais capitais do reinos no dia 18 do mês Mystic e é chamado de **O néctar de Zulirí** (veja mais no capítulo Deuses).

Outra festa importante em Keronã é a **Festa da Libertação** onde é festejada a independência deste reino de Belthor. Os teatros ficam repleto de atores apresentando a história da independência, mas nunca é citado o apoio do orcs na vitória sobre os Belthorianos. A festa ocorre no dia 20 do mês Glacê e termina no dia 26 do mesmo mês, simulando assim os seis meses de batalha entre os dois reinos.

Principais Leis

Não há pena de morte em Keronã, diferente da maioria dos reinos que julga e enforca seus condenados. A retirada da pena de morte ocorreu graças ao pedido de um Sumo Sacerdote de Corlow ao regente da época que adorava o mesmo deus.

Assassinato: Os assassinos são enviados aos Paladinos da Ordem de Corlow para serem julgados e submetidos a purificação. Após tal a purificação, que consiste num ritual de benção e perdão, o prisioneiro é enviado a uma prisão onde poderá permanecer entre 10 a 50 anos (variando de acordo com o tipo do assassinato).

Roubo: Alguém que roube outra pessoa é obrigado a devolver 5x mais o valor que roubou. Se não tem como pagar, deve fazê-lo prestando serviços a pessoa lesada. Muitas vezes o criminoso é acompanhado de perto por um soldado e passa suas noites na prisão.

Duelo: Os duelos não são permitidos em Keronã e podem levar a 5 dias de prisão. Se ocorrer mortes devido a duelos, será considerado assassinato. Existem duelos simulados que só podem ocorrer dentro de locais específicos, como as arenas.

Desrespeito: O desrespeito a autoridade é pago com 20 a 50 dias de detenção e trabalhos forçados em favor da comunidade. Tais como: construção de estradas, manutenção de esgotos, etc.

Casamento: O casamento é realizado na religião dos noivos com no mínimo cinco testemunhas. Casamentos são eternos e só podem ser desfeitos com a morte de um dos parceiros, permitindo assim que se case novamente, tanto o homem quanto a mulher.

Adulterio: Aquele que adultera, seja homem ou mulher, terá seus bens tomados e entregues ao parceiro que sofreu a traição. ele deverá viver a mercê da sociedade devido a sua fraqueza, recebendo uma marca a ferro quente na palma da sua mão. Alguém que empregue um adúltero deverá pagar como punição 1 peça de ouro para cada mês que manteve o adúltero empregado.

Dívidas nos Impostos: Não pagar os impostos consiste no confisco de seus bens até chegar no valor da dívida. A dívida a outra pessoa consiste no confisco dos bens do devedor pela pessoa que fez o empréstimo. Como no roubo se a pessoa não tem como pagar deverá fazê-lo com serviços.

Escravidão: a venda e o comércio de escravos em Belthor são estritamente proibidos. Nenhuma raça inteligente pode ser vendida ou usada como escravo.

Júri – O júri é geralmente formado por 6 clérigos da igreja de Hagr. Os acusados são seus próprios defensores e o acusador os próprios promotores. Ambos podem recorrer ao auxílio de testemunhas que não sejam seus familiares.

Reino Troll – O Filho de Barak

Este com toda a certeza é o reino com costumes mais bizarros e diferenciado dos outros reinos. É tão bizarro que até mesmo um habitante do reino orc acharia estranho viver em meio a essa civilização.

As leis do reino são mais antigas que a própria “colonização” do continente, pois foram criadas pelo próprio Barak e jamais foram mudadas desde então. Sua filosofia principal é: Os mais fortes mandam e superam os mais fracos, e eles seguem a risca tal política.

Matar e morrer neste reino é algo muito natural, já que o troll se regenera mesmo despedaçado - a morte em si só é considerada quando o corpo da vítima é queimado até as cinzas ou derretido em ácido, mas tal ato é extremamente raro de ocorrer, já que os troll prezam suas vidas mais que qualquer outra raça, devido a sua lentidão em se procriar.

É muito comum o desentendimento banal e o caos entre essa raça, mas é pouco provável que um troll mate seu semelhante, pois acreditam que a morte de um irmão corresponde a perda significativa na fundação de BARAK que eles reverenciam como um deus, e por isso temem sua ira.

No reino troll as fêmeas foram feitas para reproduzir e como são minoria, são consideradas pela sociedade apenas como reprodutoras que após usadas são descartadas e deixadas a mercê da sociedade. Proibidas de terem bens materiais ou de se oporem a qualquer desejo de um troll macho (a lei do mais forte).

Os trolls se desafiam constantemente, seja para copular uma fêmea, para negociar uma mercadoria ou por discussões mesquinhas e banais. Se o mais fraco não concorda com o mais forte, este (o mais forte) utilizará a força para fazê-lo concordar. Dessa forma os líderes, tanto no exército quando nas cidades são feitos pelos mais fortes capazes de desafiar alguém quando desejar. Isso raramente ocorre, pois os troll respeitam sua hierarquia de poder e temem o poder daqueles que julgam mais fortes, já que a regeneração pode levar preciosos anos de suas vidas embora.

Principais Leis

A Lei do mais Forte: Esta é a principal lei do reino, basicamente tudo é baseado nela. A sociedade troll está dividida entre os mais fortes e mais fracos. Alguém que tenha uma posição social pode exigir de alguém abaixo na escala social a cumprir uma tarefa e este por sua vez deve obedecer ou desafiar (veja abaixo) aquele que exigiu a tarefa.

Os mais fortes jamais devem exigir mais de 3 tarefas de alguém mais fraco no nível social durante sua vida, a não ser que este tenha jurado fidelidade a seu senhor (veja abaixo).

Desafio: Qualquer troll macho, de uma casta inferior pode desafiar alguém de casta mais elevada. O desafio só pode ser feito de alguém mais fraco para alguém mais forte, nunca o contrário. Exemplo, um servo pode desafiar seu senhor, um cidadão pode desafiar seu regente, ou um camponês pode desafiar o dono de sua fazenda, mas nunca o contrário.

Desafios são raros de se ver, mas muito apreciados pela comunidade troll. Estes são marcados e ambos os troll utilizam as armas que seu dinheiro e poder possa fazê-los comprar, muitas vezes é algo extremamente injusto, e o mais forte as vezes nem participa da briga pagando um grupo de mercenário para fazê-lo por ele.

Teoricamente, ambos são colocados em arenas especiais ou improvisadas e lutam até a morte física, como os trolls chamam a destruição completa de seus corpos. Se o desafiado perder, o vencedor ganha seu posto e todos os pertences que tal posto acarretar (um taverneiro perderia sua taverna, assim como um fazendeiro sua fazenda e um mercador sua tenda e mercadorias), exemplo, o regente perde o desafio de um mercador que almeja ser regente. Este se tornará regente se vencer o regente atual.

Agora, se o desafiado vence, este tem direito de matar com fogo ou ácido aquele que o desafiou para que isso nunca mais aconteça. Por esse motivo desafios são temidos e pouco comuns entre os trolls.

Fidelidade: Um troll pode jurar fidelidade a outro mais forte. Este por sua vez pode aceitar ou recusar o pedido de fidelidade. Se aceitar, o troll que jurou fidelidade estará sob a tutela daquele que aceitou e este deverá arcar com moradia, alimentação e proteção, mesmo que ela seja precária e desumana.

Em troca, o troll que jurou fidelidade estará sob as ordens de seu senhor e deverá trabalhar para o mesmo e seguir todas as suas ordens. Aquele que jurou fidelidade jamais poderá entrar em desafios com outros troll ou com seu senhor, e só estará livre de seu juramento se o senhor o libertar ou ele morrer. Mas nem sempre isso acontece e muitos trolls são caçados e mortos por descumprir tal juramento.

Assassinato: É comum brigas entre trolls acabarem em esquartejamento, mas isso não confere a morte do perdedor e sim a perde de alguns meses de vida para se recompor. Morte só é considerada quando um troll utiliza fogo ou ácido para destruir seu adversário. Tal ato é considerado bizarro quando não é feito por um desafio ou um senhor contra aquele que jurou fidelidade por algum motivo pessoal.

Quando um troll mata outro, independente do status social, ele é pego e enviado a igreja da crueldade, onde sofre severas torturas durante 5 anos de sua vida, sé então é queimado até as cinzas num ritual aberto ao público.

Muitas vezes as torturas são também abertas ao público, onde o troll é posto em pé em gaiolas penduradas pela cidade e ficam ali dias sem comer, beber ou dormir.

Roubo: Roubar não é um ato criminoso entre os trolls. Há um ditado que diz, se você é idiota o suficiente para não cuidar de seus pertences, então que seja roubado. Quando um troll é roubado e encontra o ladrão, os problemas são resolvidos em lutas e aquele que vencer acaba sendo dono do espólio. Por isso é comum entrar em cidades trolls e ver vários deles lutando por uma espada, armadura, ou jóia. A lei do mais forte, aquele que vence leva.

Desrespeito: Desrespeitar com xingamentos ou roubar alguém mais forte é desafia-lo para um duelo. Por isso os troll respeitam a hierarquia social de sua raça.

Fêmeas: As fêmeas são a margem da sociedade, são objetos dos trolls machos. Elas não podem adquirir bens materiais e devem se sujeitar ao que o macho desejar. Elas são a base da pirâmide social. Só terão comida, bebida e moradia se um macho as desejarem e por este motivo, a maioria delas vivem com a classe social mais alta, sendo descartada como lixo quando estão mais velhas e substituídas por novas.

Quando um macho coloca uma fêmea para fora de casa, ela deve se sujeitar a ser pega por outro macho ou passará fome, e frio. Nenhuma fêmea tem permissão para sair das cidades onde residem a não ser em fuga.

Dívidas e Impostos: Não há dívidas e sim roubos. Quando um troll precisa de algo ele obriga alguém mais fraco a lhe dar. Esta lei não pode ser usada para tudo que um mais fraco tenha, mas pode ser usada para explora-lo em forma de serviços. Não há empréstimos entre troll. O estado faz e confisca o que for necessário da população quando desejar, afinal o estado é o topo da pirâmide social.

É até difícil entender esta cultura bizarra.

Escravos: Escravos não troll são comuns entre esta sociedade e seguem o mesmo rigor da lei de fidelidade, que não passa de uma lei para tornar troll em escravos. A diferença é que os não troll não precisam jurar fidelidade a seu senhor, são pegos e feitos como escravos a força.

Júri – Os julgamentos são sempre realizados pelos mais fortes da cidade, tais como: Regentes, chefes da guarda ou sacerdotes de Karan. Por isso é sempre bom ter uma certa influência. O julgado não tem direito a defesa e deve se sujeitar ao júri, ou usar a lei do desafio e desafia-lo. Julgamentos são realizados apenas para apurar assassinatos e a sentença é quase sempre a mesma: Culpado. Os outros problemas são resolvidos entre a própria sociedade.

A lei de assassinato não se aplica a não troll, a não ser que aquele que foi morto tenha um alto posto entre essa sociedade.

Reino Drow – Aquele que um dia foi Melinor

Tal reino, antes conhecido como Melinor, é um reino sofrido, com uma cultura fragmentada pela extensão rápida de suas terras e devastadoras para todos os lados que aderiram ao reino.

Tal reino cresceu, se estendeu, mas que lucro teve nisso? Consumiu quase todo o seu recurso, despertou a ira de raças e criaturas antigas e devastou a maior floresta do continente, dividindo-a em duas partes. Onde está o lucro disso? Se não bastasse, fragmentou sua cultura incorporando conceitos élficos deturpados, Drows e das diversas raças que enfrentaram.

Hoje o reino Drow em sua enorme extensão varia em conceitos culturais a leste e a oeste. A leste até próximo a Mindway, as cidades são pontos isolados, distante das culturas populacionais tendo cada uma sua própria característica.

A oeste a cultura é basicamente humana. As mulheres são criadas para casamentos e seus pretendentes devem pagar dotes ao pai do noivo para se casar, este (o pai) escolhe o marido das filhas. É o único reino que mantém tal cultura, uma herança dos velhos costumes e dos costumes élficos antigos.

Além disso, há uma cultura bizarra também neste reino. Sempre que homens fazem acordos, eles trocam fios de barbas em sinal de honra ao acordo, dessa forma todos os homens desta região utilizam barba. Homens sem barbas são considerados homens sem honra e todos tem um certo receito deles (-1 na reação).

A religião é muito variada em reflexo a isso, neste reino encontra-se o templo misto.

Principais Leis

Assassinato: Um assassinato sem motivo aparente é pago com a morte do assassino. Este é apedrejado em praça pública, mas maiores cidades geralmente há locais específicos para apedrejamento, uma espécie de vala onde o assassino é colocado e apedrejado até a morte pela própria população.

Roubo: O Roubo é pago com chibatas igual ao valor daquilo que foi roubado em peças de cobre. Exemplo, uma ladrão que roube uma jóia no valor de 100 peças de cobre receberá 100 chibatadas. O que geralmente resulta na morte do ladrão.

Desrespeito: O desrespeito a autoridade é pago com dias ou meses de reclusão em cadeia. Variando de acordo com a forma de desrespeito e a influência da autoridade e daquele que desrespeitou.

Casamento: São arranjados pelos pais das noivas. O noivo paga o dote a família da noiva e este recebe a mão da jovem.

Os casamentos são feitos na religião da família e o noivo passa a ter controle sobre sua mulher.

Adulterio: Algo muito comum num reino onde não se casa por amor. A mulher adultera é morta da mesma forma que um assassino e o homem deve pagar adúltero, deve pagar 20x o valor do dote da mulher que desonrou, isso pode torna-lo um dividendo aquele que foi traído.

Dívidas: A dívida ao estado ou a pessoa física é pago com o confisco dos bens do devedor.

Escravidão: Não é permitido comércio de escravos, com exceção de criaturas consideradas não humanas, tais como licantropos, fadas, trolls, etc.

Duelos: Só é permitido entre gladiadores e em arenas em épocas de campeonatos.

Júri – Quando há a necessidade de julgamento de alguém, o regente ou o chefe da guarda é chamado como testemunho e um mago com a magia Veracidade é convocado. O mago lança a magia no acusado e perguntas são feitas a este. Um juiz pré determinado dá a sentença final, geralmente um clérigo de Hagr.

Reino DranVille – O Reino iluminado

DranVille é conhecido como o reino élfico, mas pouco restou da cultura élfica dos povos antigos.

Em DranVille a vida é prezada acima de qualquer coisa, desde um simples animal a um homem, todos tem direito a vida. Os elfos acreditam que cada vida tem seu papel em ERA e que somente os deuses tem direito de conceder e tomar uma vida.

O povo de tal reino também acredita que nas árvores encontra-se a energia que mantém a vida na terra e por isso suas cidades são arborizadas e toda árvore é prezada como uma vida, sendo proibido o corte

sem prévia autorização do regente ou rei. Apenas as cidades lenhadoras do reino tem direito de tirar a vida das árvores, mas geralmente tais cidades são pequenas e influenciam pouco no desmatamento das grandes matas.

Os moradores desse reino também prezam as crianças. Toda criança vivendo em DranVille tem direito a estudo e conhecimento gratuitamente. Escolas de magia são obrigados a ensinar crianças sem condições de pagar caso estas estejam dispostas a aprender.

As mulheres do reino são tratadas como iguais, mas é cultura desse povo que nenhuma mulher se atire nos braços de um homem e sim aceite ou recuse os flertes dirigidos a ela.

A arquitetura de tal reino também é indiferente, com construções circulares repletas de pinturas e detalhes gravados nas paredes e colunas das cidades. Muitas estátuas de reis e grandes campeões também enfeitam as ruas das capitais. Para os outros povos este é um reino de riqueza e esplendor.

Principais Leis

Assassinato: Cometer um assassinato é algo bizarro e brutal, visto como o ato mais perverso da alma humana. Aqueles que cometem tal ato em tal reino são severamente punidos.

Um assassino seja ele qual for recebe uma marca na testa feita a ferro quente. O ferro quente é feito para representa o sofrimento da vítima. Aqueles que recebem a marca são trancafiados em prisões para o resto da vida e caso consigam fugir são facilmente identificados pela marca que levam consigo.

Roubo: Os DranVilianos tem uma visão pouco materialista do mundo. Aquilo que eles não usam eles descartam. Dessa forma é comum encontrar objetos de valor no lixo dessas cidades. Se alguém lhe pede algo e você tem como conceder aquele pedido sem te prejudicar, esta pessoa tem o dever de lhe ajudar. É parte da cultura se sentir ofendido se você não faz isso.

Dessa forma quase não há roubos em DranVille. Ou teoricamente, quase não deveria haver. Mas eles acontecem como em todos os lugares e se você pegou algo que irá prejudicar aquele de quem você pegou você pagará com sua prisão, por um período determinado pelo juiz local podendo varia de 5 a 300 anos.

Desrespeito: São raros acontecimentos de desrespeito em DranVille. Mesmo aqueles considerados de status superior respeitam pessoas de status inferior. Cã alguém desrespeite uma autoridade, tal pessoa pagará com trabalhos prestados a comunidade local por um período igual ao estipulado pelo juiz local. Deve haver testemunhas que comprovem a ocorrência do desrespeito.

Casamento: Os casamentos são muito festejados em DranVille. Toda união é tida como sagrada. A separação pode ocorrer se o lado descontente provar o desrespeito por parte de seu parceiro. O laço de união é feito pelo juiz ou clérigo local e o símbolo que o casal leva é uma tatuagem sem torno do punho esquerdo. Em caso de separação a tatuagem permanece e é proibido um novo casamento para tal pessoa.

Adulterio: O adultério comprovado é tido como violação da união sagrada. O casal adúltero recebe uma marca no punho direito e passa a ser discriminado pela sociedade. O casal traído deve permanecer solteiro até o fim de suas vidas.

Dívidas: Não há dívidas em DranVille. Já que o empréstimo é feito de espontânea vontade e os bens materiais são pouco valorizados, as dívidas são facilmente perdoadas pelos credores.

Escravidão: É abominável para qualquer DranViliano saber que alguém tenha sido feito de escravo. Não é permitido nem mesmo comércio de animais que não sejam domesticados. A vida e a liberdade são as prioridades desse povo.

Júri – Quando há a necessidade de julgamento de alguém, o regente ou o chefe da guarda é chamado como testemunho, muitas vezes clérigos são chamados como um júri que irá tomar a decisão de julgamento da vítima. Quem da a sentença final é o juiz.

Na maioria dos casos, magos ou clérigos com poderes da verdade são chamados para conhecer a verdade dos fatos.

Orc – Fortaleza Marinha

O reino com uma das culturas mais antigas do continente. Uma cultura forte que resistiu ao tempo, a guerra e a traição, e se manteve intacta durante centenas de anos.

Os orcs, antes viviam em clãs na planície fértil e nas colinas dos grifos, foram praticamente dizimados quando os humanos se expandiram para leste. Hoje são poucos que existem no mundo, apenas na ilha orc e em locais isolados onde eles atingiram um estágio de quase barbárie total. Alguns ainda se encontram trabalhando como mercenário para magos.

Porém, na ilha de Rhô a cultura orc se manteve inalterada. Os Orcs criaram uma fortaleza em torno do local e vivem com seus costumes e seitas.

Na comunidade orc o respeito é imposto pela força, isso é muito comum desde a infância até a fase adulta de um orc.

Os orcs vivem em clãs chefiados por um único rei que chega a este posto ao provar sua bravura. Um novo rei é sempre indicado pelo antigo quando este já se encontra em idade avançada. Geralmente muitas disputas ocorrem quando um novo rei sobe ao poder, até que ele prove ser forte o bastante para reinar muitos outros orcs desafiam seu posto. Se o rei morrer sem indicar um novo sucessor, os mais fortes de cada clã disputam para ganhar o posto.

As fêmeas orc, por ser minoria, são tratadas como relíquias e muitas vezes disputas com morte ocorrem por causa delas.

Matar, brigar e morrer é algo comum nessa sociedade chamada pelos humanos de bárbara. Mas esta é uma cultura de uma raça que a milhares de anos estão sobre ERA, muito antes dos primeiros humanos pisarem no continente.

O panteão Orc é único e nenhum deus humano é adorado neste lugar.

Principais Leis

Assassinato: Algo muito comum entre os orcs. Brigar e matar um semelhante é a forma mais inteligente de se ver livre de um problema. E para uma raça extremamente agressiva, um simples olhar é motivo de discussão que muitas vezes termina em morte.

Uma velha lenda diz que os orcs são Covardes e fogem frente a um perigo real, isso não é verdade. O fato é que os orcs preferem lutar com uma vantagem clara de vitória a enfrentar um fracasso. Isso é nato na raça e devido a sua cultura agressiva, fugir, muitas vezes, é a única opção para se manter vivo.

Roubo: Roubar é algo que os orcs consideram abominável. Por serem extremamente materialistas (chegam a ser mais que os humanos na maioria das vezes) o ladrão é levado pelo próprio povo a uma área pública onde é esquartejado vivo pelo povo que faz justiça com as próprias mãos. Em muitos casos erros são cometidos e pessoas inocentes são mortas dessa forma brutal, mas matar um inocente para um orc é apenas uma falha do destino. Ninguém é perfeito.

Desrespeito: Isso é algo comum, parte da cultura orc. Eles se xingam e se agridem verbalmente o tempo inteiro. Se algo realmente o ofende então parta para a agressão. Esta é a filosofia orc.

Casamento: Não há casamentos na comunidade orc e sim confiscos de fêmeas. Um único orc pode ter de 5 a 10 fêmeas em seu domínio e muitos outros não terem nenhuma. Isso é imposto pela força.

As fêmeas são muito bem vistas pelos orcs, mas apenas como um belo objeto de reprodução. Os mais fortes mantêm seus descendentes enquanto os mais fracos ficam sem herdeiros.

Dívidas: Não há dívidas na cultura orc, tudo é resolvido na base do olho por olho, dente por dente.

Escravidão: Algo comum entre os orcs, mas raramente eles fazem escravos da própria raça. Na maioria das vezes os escravos são de outras raças consideradas inferiores.

Mas há casos do rei escravizar clãs inteiros para adiantar ou terminar um trabalho que necessita com urgência e as vezes até mesmo vender povos de sua própria gente para magos mercadores que fazem negócios escusos com esse reino.

Júri – Não há júri nem juiz na comunidade orc, tudo é resolvido pela própria comunidade (clã). São eles que julgam e executam o acusado. O rei se preocupa em manter o território seguro e longe de invasões inimigas e os problemas pequenos ficam para o próprio povo. Muitos sábios chamam esse tipo de governo de Anarkista.

Reino dos Magos – A Terra de Sábios

A cultura social deste reino vem de uma casta selecionada nos dias mais antigos. A base de formação de tal reino foi feita pelos sábios, nobres e estudiosos de magia que se revoltaram com a expansão de Mênder e migraram para o norte, fundando assim o início de um reino que se tornaria a maior potência de ERA.

Este reino foi fundado sobre a base de sabedoria e cultura, tornando-se um reino culto formado de sábios e filósofos. Aqui encontram-se os maiores sábios do continente e 30% da população é instruída sabendo ler e escrever, só perde nesse quesito para DranVille.

O reino conta com o maior número de escolas de filosofia e magia de ERA.

Hoje o reino preza muito a leitura e suas bibliotecas são as maiores de todo o continente. Dizem que o exemplar original do *livro da sabedoria* se encontra em uma dessas bibliotecas particulares.

A mulher é tratada com respeito e como uma igual, mantendo seu limites e paradigmas da base humana, ou seja, apesar de respeitada se mantém abaixo da sociedade masculina.

Aventureiros e amazonas são vistos com bons olhos por este reino.

Algo peculiar é a hospitalidade do povo de Mago, um forasteiro que chegue a uma cidade sem condições de hospedagem ou comida deve ser recolhido pelas famílias locais e cuidado por elas (é claro que há um limite de tempo, nenhuma família tem por obrigação adotar um vagabundo). Esta cultura só existe nas pequenas cidades desse reino, algo que era praticado na época em que os povos fugiam da expansão Mênder e os recém fundadores do reino os acolhiam como forma de boas vindas. Nas grandes cidades esta prática desapareceu a anos devido ao grande volume de pessoas e a natureza humana de tentar levar vantagem em tudo.

Uma outra cultura peculiar que não acontece em mais nenhum reino é a troca de presentes entre conhecidos na passagem do ano. Tal fato é feito como simbolismo da amizade mútua entre humanos e anões na época de Ecatron.

Outra festa, se é que podemos chamar de festa, é o luto do dia 26/03 ao dia 32/03, representando a perda de Ecatron. O reino inteiro para nesses seis dias e panos negros são colocados nas portas das casas. É o único feriado praticado em dois reino, pois tal fato se repete no reino anão.

Principais Leis

Assassinato: O assassinato é punido com a morte. A população do reino preza muito a justiça e ninguém é acusado e sentenciado sem provas concretas de delito. Para isso, magos ou clérigos são chamados para o julgamento e a sentença para um assassino é a morte por afogamento, ou em caso de Tâmatuz, ser atirado no poço das lamentações.

Poço das lamentações: Consiste num fosso com cerca de 6 metros de diâmetro por 20 de profundidade. Desses vinte metros cerca de 5 a 8 metros são repletos por água. Os piores assassinos são condenados ao poço. Eles são vestidos com uma camisa de metal e seus braços e pernas são acorrentados a esta camisa de forma de eles possam se mover mas não possam se livrar da mesma. Estes condenados são então atirados no poço.

Muitos afundam na queda e não retornam mais, outros conseguem se apoiar nas paredes e ficam ali por dias até morrerem de fome ou doenças.

O nome do poço se deu por causas dessas pessoas que gritam e lamentam implorando perdão, e todos que passam perto do fosso podem ouvir seus gritos e gemidos.

De tempos em tempos os velhos corpos são removidos de dentro do poço.

Roubo: Como no assassinato o acusado deve ser julgado e a pena varia de reclusão à trabalhos forçados em locais de risco, como minas. Outras vezes o acusado é morto ou lançado no poço das lamentações, dependendo do roubo e de quem foi roubado.

Desrespeito: O respeito é algo muito bem visto por esse povo. Os soldados são treinados para serem educados e simpáticos aos aldeões ou visitantes, mas quando necessário, podem se tornar enérgicos e agressivos. O desrespeito a uma autoridade é punido com a chamada Caminho da Liberdade, o acusado é colocado num corredor de 6 metros de comprimento repleto de brasas e é obrigado a atravessar o corredor com os pés descalços. Tais atos podem parecer bizarros para um reino tido como civilizados, mas na verdade são muito eficientes.

Casamento: O casamento só é realizado se o casal estiver de acordo em fazê-lo. Nada é forçado. Casar representa a união da vida e da felicidade, dessa forma para o casal que se sente infeliz a separação é bem vistas.

Adulterio: O adultério consiste na imediata separação do casal. O traído tem direito de ficar com os bens do casal, dando ao adúltero só aquilo que achar necessário (podendo ser nada). Todo adultério deve ser comprovado.

Dívidas e Impostos: A dívida ao estado é pago através de trabalhos prestados a comunidade e ao bem estar do reino, como participação na construção de pontes, castelos, muralhas e serviços de auxílio a guarda.

A dívidas a pessoas físicas são pagas através do confisco de bens, ou caso o devedor não tenha bens, em trabalhos prestados ao dividendo durante um período suficiente para sanar a dívida.

Escravidão: Não é permitido nenhum tipo de comércio escravo neste reino.

Júri – O Reino dos Magos preza muito pela justiça e a ordem, em quase toda as cidades há um templo de Hagr.

O julgamento é composto de um mago especialista em magias da mente e ilusionismo, alguns clérigos de Hagr e um estudioso de leis (muitas vezes o próprio clérigo de Hagr) que dá a sentença final ao acusado. O julgamento é feito em recinto fechado e somente o acusado e o júri podem permanecer no local e interrogar o réu.

Cerca de 98% dos julgamentos são bem sucedidos.

Reino Anão

Outro reino de ERA com uma cultura tão antiga quanto as rochas. Os anões acreditam que seus mortos se tornam rocha, produto do qual acreditam que eles vieram. Por esse motivo os túmulos anões são sempre cobertos por pedra e não terra. Eles também desprezam a profanação de túmulos.

Os moradores deste reino também prezam a guerra e a vêem como a ponta da picareta que lapida a rocha, sempre renovando a vida. Por esse motivo a maior decepção do reino foi o abandono a Ecatron na época em que os mortos tocaram a terra maldita.

A religião mais cultuada em tal reino é a religião de Töwer, o deus da guerra.

Outra cultura comum entre esse povo é a de enterrar seus mortos em combate com suas melhores armas, pois acreditam que na outra vida eles necessitarão de tais armas para lutar ao lado de seu deus. Por esse motivo, tal reino é muito visado pelos ladrões de tumbas, que violam as leis do reino em busca de armas mágicas.

Com esse costume, se um guerreiro morre sem ter nenhuma de suas armas com ele, no mínimo uma faca é colocada em seu túmulo em respeito, para que ele não retorne para vingar aqueles que o enterraram.

No reino anão há o feriado de 32/03, em vergonha a derrota que tiveram contra a morte e com isso a perda de seu rei Ecatron. Nesta época todos se fecham em luto em suas casas e o reino inteiro pára em uma melancolia contagiante.

Uma subcultura se desenvolveu entre os moradores da região montanhosa que divide o reino selvagem do reino anão. Ali encontra-se diversas tribos de anões bárbaros muitos com culturas mais antigas que a era dos homens no continente.

A principal peculiaridade desses clãs também está ligada com a morte. Eles acreditam que a borboleta é o guia da alma para a outra vida, dessa forma, borboletas são consideradas sagradas por estes anões. Os povos sempre enterram seus mortos com uma lagarta ou casulo em simbolismo a metamorfose da mudança de uma vida para outra. Há até um culto primitivo ao Deus da vida que em uma de suas formas é representado por uma borboleta.

Principais Leis

Assassinato: Os anões por serem guerreiros natos desprezam o assassinato traiçoeiro. Morte por duelos ou honra são considerados comum, mas morte traiçoeira é pago com a morte do assassino.

O assassino quando pelo é levado a um templo do deus da guerra. Ali ele vigiado por alguns clérigos recebe uma adaga para cometer suicídio e com isso provar o arrependimento pelo crime cometido. Aqueles que não tem coragem para comete-lo tem uma morte muito pior.

Por provarem que não se arrependeram, são levados as salas de execução onde são escaldados vivos e seus corpos são então jogado aos cães.

Roubo: Os anões são muito apegados a bens materiais. Roubar é um crime absurdo entre esse povo. Aquele que foi roubado tem o direito de penalizar o ladrão. Essa penalidade é a amputação de seus dois braços na altura do cotovelo para que este não volte a utilizar suas mãos para o roubo.

Desrespeito: Desrespeitar uma autoridade anã pode ocorrer a uma chamada para um duelo ou a prisão daquele que desrespeitou por um período entre 10 a 50 dias.

Casamento: Os anões muitas vezes tem mais de uma esposa. É comum em tal reino os homens anões se casarem com um, duas ou até três esposas. Mas eles devem ter uma boa renda para sustentar esta família. Pois as mulheres anãs não trabalham e têm como principal função cuidar da casa, das crianças e do marido.

Adulterio: Uma anã que traia seus marido é morta por desprezar tudo que seu senhor deu a ela. Um anão solteiro que se envolva com uma anã casada é acusado de roubo, mas a pena é a castração.

Dívidas e Impostos: Dívida é dívida se o prazo não for cumprido no pagamento o anão que emprestou pode exigir do estado o confisco dos bens daquele que não pagou. Se este não tiver nenhum bem material, por honra ele deverá servir aquele quem ele deve até que este o liberte.

Duelo: Duelos são comuns. Sempre que alguém deseja lutar com outro, este o convida para um duelo que pode ser até a morte. Ninguém interfere e quando alguém não aceita um duelo é tido como covarde e pode ficar marcado como tal pelo resto de sua vida.

Escravidão: A escravidão por pressão é proibida, mas na cultura anã, quando você deve a vida a alguém ou algum bem material e não tem como pagar você deve dar sua vida a este de bom grado, passando-o a servir até que o mesmo o liberte de sua dívida. Entre os anões a honra é algo quase sagrado. Aquele que não cumpre seus deveres é tido como um homem sem honra e pode ter o mesmo destino que um assassino.

Lei de Kenadesh: Nenhum material, seja arma, pólvora, armadura ou equipamento tecnológico construído no reino anão pode ser vendido ou doado a um não anão. Aqueles que descumprirem a lei são punidos com a morte.

Júri – Os julgamentos muitas vezes são feitos pelos clérigos de Töwer, mas nas grandes cidades há tribunas com estudiosos de leis que julgam e condenam ou absolvem os acusados.

Ilha do Dragão

Por anos a grande ilha dragão era desconhecida pelos Beltornianos recém chegados no novo continente. Mas logo ela foi descoberta por piratas fugitivos da guarda de Belthor.

Seu principal membro era Lázarus que rapidamente fundou um forte pirata na ilha recrutando os piores bandidos que podiam existir no continente.

A fama de Lázarus e sua ousada pirataria se espalhou rapidamente pelas terras livres e em pouco tempo seu exército de bandidos triplicou de tamanho.

Lázaros então decidiu mapear a ilha e percebeu que sua forma se assemelhava a cabeça de um dragão, daí o nome dado a ilha.

Anos depois do mapeamento, Lázaros morreu. Mas sua semente ficou plantada no coração daqueles que o seguiam, a semente de um novo reino.

Muitos dos piratas que seguiam Lázaros se casaram deixando para trás a pirataria, fundando povoados com suas famílias que se tornaram vilarejos e por fim cidades. Um reino surgia e Ecatron tentou invadi-lo julgando-o um reino de piratas e ladrões.

Mas o patriotismo de seu povo lhes deu forças para resistir a invasão. Após anos de guerra eles nomearam um reino dando assim o surgimento de um novo reino.

Hoje a cultura de tal reino ainda permanece deturpada pelos outros povos que acreditam que em tal lugar só vivem piratas, mas isso não é verdade. O reino do Dragão, como ficou conhecido é um reino rico e próspero, tanto em cultura quanto em justiça.

Seu povo preza muito o mar, por isso poucas são as cidades no interior da ilha. Eles acreditam que Hydrus vive no fundo do mar e o respeitam com toda a reverência de um deus. Todos os anos os povos de tal ilha devem ir até o mar e imergir todo o corpo para que as bênçãos de Hydrus penetrem em sua vida.

Os corpos de seus mortos são colocados em jangadas mortuárias que são queimadas e envidas ao mar durante a noite. Pois eles crêem que o fogo guiará sua alma junto a Hydrus.

Principais Leis

Assassinato: Por mais que os outros povos pensem o contrário, assassinato na ilha Dragão é considerado algo brutal. Lembrando-se que para eles assassinato é o ato de matar traiçoeiramente, sem dar direito o direito de defesa a outra vítima.

Aqueles que são condenados, em alguns locais são arremessados aos tubarões, em outros são presos em gaiolas e pendurados em rochedos próximo a costa como exemplo para outro que tentem fazer o mesmo.

Roubo: Os ladrões têm sua mão direita decepada e está é entregue aquele que foi roubado.

Desrespeito: Veja duelo.

Casamento: Em tal reino um homem pode ter até cinco esposas, desde que trate todas com respeito dando a elas o necessário para seu bem estar. Casamentos podem ser anulados a pedido da família da esposa que não esteja sendo bem tratada, desde que a mesma concorde com a separação. Esta não deve jamais casar-se novamente.

Adulterio: Apenas as mulheres cometem tal pecado. Se um homem cometeu adultério, foi porque a mulher permitiu tal ato. A mulher adultera tem seu útero retirado por um cirurgião, muitas vezes morrendo no processo. Ela é marcada no pulso com a marca de adultera e será desprezada pela população, só restando-lhe a vida de prostituição para sobreviver.

O estupro realizado por um homem é considerado o mesmo que um assassinato. A mulher estuprada jamais será tocada novamente pelo marido, mas continuará vivendo em sua casa sob seus cuidados. O estropador tem o mesmo fim que um assassino.

Dívidas e Impostos: A dívida é algo perigoso em tal reino. Após combinado o acordo uma data de pagamento é estipulada, se até aquela data a pessoa não conseguiu pagar ela automaticamente se torna propriedade daquele que emprestou, tornando-se um escravo.

Duelo: Uma herança herdada dos piratas. Tudo é resolvido no duelo de vida ou morte. Problemas como discussões, desrespeito ou agressão podem terminar em duelos que é muito apreciado pela população e na maioria dos casos é até a morte.

Escravidão: Aqui a escravidão é permitida, desde que: estes sejam devedores, mulheres criminosas ou prisioneiros de guerra. Mas é claro que há comércio ilegal de escravos, já que tal comércio é extremamente lucrativo. Existe até uma organização, segundo os boatos, especializadas em rapto de pessoas para a venda de escravos. O escravo só se torna livre se seu senhor morrer e não tiver herdeiros ou se lhe der a liberdade, dando a ele uma espada de madeira representando sua libertação. Todo escravo tem uma marca no braço direito feito a ferro quente com o símbolo de seu senhor.

Um escravo que mate seu senhor é preso em uma gaiola de aço e pendurado em praça pública até morrer de fome e sede, o que demora muitos dias, pois o sadismo ou a caridade e ingenuidade da população faz com que estas pessoas recebam de vez em quando um mínimo de água e comida suficiente para sobreviver.

Mulher: As mulheres são criadas para o casamento. Mulheres que não se casem até os 25 anos acabam sendo vendidas como escravas se não tiverem quem as proteja. Uma mulher casada deve dar um filho a seu homem ou poderá ser devolvida a sua família. A mulher devolvida, só resta a escravidão. Muitas fogem se tornando prostitutas ou aventureiras.

Se a mulher não for virgem quando se casar ela é considerada adúltera e é julgada com tal. Para provar o ato a mulher deve sangrar em sua primeira relação, algo que muitas vezes pode levar mulheres inocentes a julgamento.

Júri – Os julgamentos são realizados pela própria guarda o que dá a ela um altíssimo poder no reino. Por isso há um ditado: “Não se meta com um soldado, ou pague pelas consequências”.

Reino dos Mortos – Terra da noite eterna

Que cultura haveria em um reino sem vida? Que lei haveria em um reino sem lei? O reino dos mortos é a extensão do vazio e do nada, uma faixa de terra seca e negra, onde plantas não nascem e árvores retorcidas e secas enfeitam a terra apodrecida da região. Um local cinza, sem cor, onde o sol não penetra devido ao nevoeiro constante que cobre a terra da noite eterna.

Este é o reino onde o deus da Morte tocou o solo com seu dedo, um reino de pântanos e terra improdutiva.

Seu rei, Lord Tukemon ou Morderom (servo da morte na linguagem do velho anão), filho da morte vive em seu castelo na ilha da morte, conspirando dia e noite contra cada criatura viva que povoa ERA.

Seus servos, Lords das províncias da ilha, comandam legiões de mortos vivos e inúmeros clérigos e cavaleiros negros habitam o local.

Não há leis, mas sempre há penas. Todos devem obedecer Tukemon, servir a morte e espalhar o horror aos vivos. Aqueles que não obedecem estas leis sofrem com a ira de Morderom.

Terras Selvagens – Terra de ninguém

As terras selvagens, apesar de serem bárbaras, são ricas em sua cultura mista dos vários povos que fugiram a ira dos homens na época da expansão, se escondendo nesta terra cercada por florestas, rios e cordilheiras.

Esta mistura tornou esta terra talvez até mais temida que a terra dos mortos e dos trolls. Poucos se arriscam a ir numa terra sem cultura própria, sem lei, onde a cada monte cruzado você irá se deparar com uma tribo selvagem, com costumes e leis diferentes.

As terras selvagens são compostas de clãs das poucas criaturas que sobreviveram a expansão humana. Criaturas com culturas opostas e costumes diferentes foram obrigadas a dividir o mesmo pedaço de terra e formar suas próprias leis.

Muitos dizem que a terra selvagem é um mundo a parte, fora da política que rege ERA. Cada tribo vivendo seu costume sem se importar com o que acontece com o mundo externo.

Algumas das tribos são pacíficas, outras agressivas, mas serão poucas que permitirão humanos cruzarem com vida suas fronteiras.

Capítulo 04:

As cidades e regiões importantes

“O que é a vida, senão a nota de uma sinfonia desafinada.”

Cidades

Reino Belthor

Suas Fronteiras

As fronteiras de Belthor se limitam a Drow e Keronã.

Belthor já foi o maior reino de ERA, suas terras se estendiam da ilha morta até o extremo leste na fronteira com o deserto de Shevva. Mas hoje suas divisas são:

- Ao norte a divisa com o reino Drow é marcada pelo Braço de Anuviron.
- O rio Tamizo é a fronteira leste com o reino de Keronã e esta fronteira é demarcada até o final das colinas de Kelendar.
- As pequenas ilhas onde se encontram as cidade de Lenoril e Co-Iat também pertencem ao reino de Belthor e foram motivo de muitas guerras durante grande parte do reinado.

Kanzar

Uma das primeiras cidades a surgirem no reino de Belthor, logo que a expansão litorânea atingiu o Oeste da costa do reino.

A cidade cresceu com o passar dos anos se tornando uma cidade de porte médio com uma boa média de vida. As coisas em Kanzar são mais caras, mas ganha-se bem mais que nas outras cidades, e o índice de desemprego é praticamente zero.

Não há muros de proteção na cidade, coisa muito comum na maioria das cidade de ERA.

Tipo de População: 100% humanos. Vezes ou outra aparecem elfos ou outras raças para viver na cidade, mas como o povo dali é extremamente xenofóbicos (não em termos de odiar outras raças, mas em termos de dar preferência aos humanos), estes acabam indo embora, muitas vezes até por não conseguir emprego já ocupado pelos humanos.

Economia Local: a cidade vive da venda de artesanato e agricultura. Existem cerca de 20 oficinas de artesanato na cidade, e muitos artesões que trabalham por conta própria.

A principal fonte de agricultura é a venda das frutas exóticas produzidas no local. Graças a experimentos mágicos, o mago Wender, desenvolveu propriedades próprias as frutas já existentes e hoje a cidade produz a deliciosa fruta **Bonwen** - extremamente doce, parecida com uma pêra em sua forma, mas de um tom avermelhado. Muito rica em água, está presente na mesa de nobres de todo o reino. Existem também a pequena fruta **Lobo**, não tão doce quanto a Bonwen mas rica em nutrientes, muito utilizada por aventureiros e mercadores que passam dias e até meses viajando. A fruta se parece com um cacho de uva, mas de uma cor alaranjada, um cacho de uva equivale a uma refeição de ração. Estas frutas dentro da cidade valem em torno de 10 pc o quilo da Bonwen (equivale a 3 ou 4 frutas) e 15 Pc o quilo da Lobo (2 ou 3 cachos). Mas esses preços podem triplicar ou até mesmo quadruplicar em regiões mais distantes.

Nome do Regente: o regente que governa a cidade nos dias atuais é Lordon, um ex-combatente aposentado, com aproximadamente 42 anos. Ele já serviu o exército do rei e foi indicado pelo mesmo para assumir tal posto quando o antigo regente morreu sem deixar herdeiros. Ele governa ao lado de dois conselheiros, este ouve o povo e discutem problemas da cidade com o regente.

Guarda local: a guarda local é de porte médio. Ou seja, consegue manter a ordem na cidade, mas não uma investida de guerra.

Templos: *Mays, Corllows e Hagr*

Leis: as mesmas utilizadas no reino.

População: cerca de 15.000 habitantes

Lamart

A cidade humana. É assim chamada devido ao xenofobismo que a população tem contra elfos. Por suas enormes muralhas é proibida a passagem de qualquer elfo ou meio elfo. Um elfo encontrado em seus territórios é automaticamente preso e se não for morto é expulso da cidade privado de todos os seus bens. E um humano que ajude a entrada de um elfo na cidade é automaticamente considerado traidor pelas leis locais e será preso como um prisioneiro qualquer.

A cidade é inimiga de Lamark, uma cidade de elfos negros pertencente ao reino de Keronã.

Tipo de População: 100% humanos. Nenhum elfo, semi-elfo ou descendente de elfo pode entrar na cidade.

Economia Local: vivem da agricultura local; 90% da população trabalha nas fazendas dos nobres da cidade.

Nome do Regente: O regente é Iavor, um jovem filho aventureiro, filho de nobres, que ganhou prestígio na cidade após livrá-la de uma guilda de ladrões. Desde de então foi nomeado como regente e protetor da cidade. Governa com mãos de ferro, sem o apoio de nenhum outro.

Guarda local: a guarda local é de alto porte. Com grandes armamentos e pessoal treinado em combate montado. Os soldados da cidade são considerados nobres por profissão, e uma em cada três famílias tem um membro da família servindo na guarda local.

Cidade murada, com controle de entrada de pessoas.

História e Lendas Locais: No início do surgimento dos reinos, quando os elfos começaram a ser dizimados pelo reino Drow, vários elfos migraram para a região das planícies férteis. Lamart já existia e acolheu os elfos de boa vontade. Estes se tornaram numerosos devido ao fluxo de elfos que fugiam da guerra contra Drow, e então passaram a dominar a cidade e a tratar os humanos como raça inferior. Foi assim durante 40 anos, quando as tropas de Belthor, atendendo a um pedido dos moradores locais invadiram a cidade e mataram os elfos usurpadores do poder. Desde então, os elfos passaram a ser odiados na cidade, e este ódio passou de geração a geração atingindo até os dias atuais. Todas as crianças aprendem a crescer ouvindo histórias sobre a maldade dos elfos.

Símbolo de ódio aos elfos se encontra na praça central da cidade o mastro onde elfos prendiam humanos revoltosos e chicoteavam-nos até a morte. Tal fato não é aceito pelos elfos, eles dizem que uma raça inteira não pode ser julgada pelo erro de poucos.

Templos: *Guerra e Cronus.*

Leis: além das leis utilizadas no reino, existe a ***lei parda*** que consiste na proibição de qualquer elfo ou descendente de elfo na cidade. Um elfo dentro dos territórios de Lamart é considerado inimigo, assim como aqueles que facilitarem a entrada de um elfo na cidade.

População: cerca de 35.000 habitantes

Menfitis

Cidade antiga, nascida na expansão ao interior do continente, próximo ao castelo, vive da venda de produtos agrícolas para o mesmo. Suas enormes muralhas protegem sua população contra os ataques de conquista de terras no início da expansão, mas hoje não passa de um sinal de poder decadente que apenas refugia bandidos e pessoas desempregadas.

Existe na cidade uma guilda denominada: ***“Raposas do vento”***. Ainda não se conhece o líder da guilda, mas sabe-se que inúmeros nobres recebem propinas dos Raposas para facilitar o roubo e o contrabando de escravos no local.

Tipo de População: 90% humanos, 5% anões e 5% outras raças.

Economia Local: vivem da agricultura local mas sua demanda não se compara a de Lamart. Por isso, a anos a cidade vem sofrendo um processo de queda na taxa de arrecadação, e o índice de desemprego vem subindo drasticamente. Sem dinheiro, os fazendeiros não vêem outra opção a não ser mandar seus empregados embora.

Nome do Regente: O regente é Kalamir, um velho nobre de 62 anos chamado pela população de Galinha de Puleiro devido ao fato de ser irredutível quanto a economia da cidade. Dono de cinco fazendas não pensa em outra forma de comércio local, investindo apenas na agricultura o que faz a cidade cair em profunda crise financeira.

Guarda local: A guarda local é extremamente pequena, pois a cidade não paga bem seus soldados e estes sofrem a pressão da Guilda local que hoje toma conta de quase todo o poder da cidade.

Templos: *Stack, Mays e Hagr, mas hoje já se encontra pequenos e secretos templos do deus menor Câmor, o deus dos ladrões*

Leis: iguais as do reino.

População: cerca de 12.000 habitantes

SilverCamp

Cidade com alto custo de vida, mas ainda assim, um ótimo lugar para se morar, se você é humano claro.

Vivem apenas humanos na cidade, pois a população é extremamente racista frente as outras raças, qualquer outra raça vivendo ali sofrerá “estigma social”.

Mantém uma enorme muralha em torno da cidade que controla o fluxo de entrada e saída de viajantes. Não humanos podem entrar na cidade, mas pagam uma taxa de 10Pc como imposto adicional ao passar nos portões, o viajante não humano ainda recebe na entrada da cidade um certificado contendo o dia em que ele entrou na cidade. Qualquer não humano que ultrapasse a marca de dez dias na cidade deve pagar novamente as 10Pc e retirar um novo certificado para continuar na cidade, caso este não cumpra essa lei e seja pego com um certificado desatualizado será preso e pagará uma fiança de dez vezes o valor de dias que ultrapassou do certificado (ou seja 1PC por dia além do especificado no certificado), sendo imediatamente expulso da cidade.

Os não humanos também pagam impostos duas vezes mais caros que os humanos normais, dessa forma nenhum não humano reside na cidade. Com exceção de Grock, o anão dono da taverna Sol Dourado, o maior recinto de diversão da cidade.

Tipo de População: 99,99% humanos e 0,01% anão.

Economia Local: vivem da agricultura e artesanato, mas a principal fonte de renda local é o pastoreio. Há inúmeras criações de ovelha na cidade, que sede a lã e o leite de ovelha para os nobres de toda a região. Ainda existe o maior artesanato com lã em todo o reino.

Na cidade se encontram os mais belos xales de lã, assim como roupas e capas. Os preços das roupas de lã, variam em torno de 40 a 500 Pc, mas fora do reino podem chegar a valer 2000 Pc.

Local Importante: Um ponto importante para a economia da cidade é a taverna Sol Dourado. Importadora de frutas Lobo vindas de **Kanzar**, vende o mais delicioso vinho feito desta fruta. O dono da taverna é Grok Unglacaster, o único anão da cidade, e o único não humano que tem os mesmos privilégios dos humanos perante a lei local. O vinho não é vendido em garrafas, podendo apenas ser bebido na própria taverna, e uma taça do vinho custa 12Pc. Apenas Grok conhece a fórmula do vinho

Nome do Regente: O regente é Berulian. Dono da maior oficina de tecelagem artesanal da cidade.

Guarda local: A guarda da cidade mantém um porte médio, suficiente para manter a ordem no local, mas não para enfrentar uma guerra com outra cidade.

Templos: *Mays e poucos templo da Guerra.*

Leis: iguais as do reino, mas todos os não humanos recebem discriminação perante a lei. Existe a lei do imposto para não humanos que estejam na cidade num período de dez dias que consiste na cobrança de 10 Pc a cada dez dias para pessoas não humanas permanecerem na cidade.

População: cerca de 20.000 habitantes

KenerDip

Esta pequena cidade a noroeste do reinado já foi próspera no início da expansão ao interior do continente. Era a cidade onde se encontrava o principal posto de vigília do exército de Belthor no início da expansão e na luta contra os Orcs que viviam no interior do continente.

Sua decadência teve início quando Belthor transferiu sua capital para o interior do continente e quando os reinos já definiam seus limites e territórios. A cidade então deixou de ser uma cidade militar para se tornar uma cidade comum.

Aberta a todos os viajantes, logo se tornou conhecida como “A Cidade dos Sonhos”, onde qualquer raça era bem vinda e podia habitar em seu território sem pagar impostos ou dar explicações ao regente.

A cidade crescia rapidamente, sendo a principal fonte de comércio humano entre o castelo e o litoral norte, afinal nessa época Lamart era dominada pelos elfos.

Junto com seu crescimento crescia também uma poderosa facção conhecida como “Sol Negro”; esta facção era extremamente xenofóbica que inicialmente fazia pequenos ataques contra moradores de outras raças que viviam na cidade, mas eles passaram a ser mais radicais e iniciaram ataques premeditados contra pessoas que conviviam com os não humanos, aleijados, humanos negros e qualquer pessoas que se opusesse a causa.

O regente da cidade, que por ironia era um elfo, foi morto pela facção na noite que ficou conhecida como “Noite do Basta”.

Essa noite foi o ponto de partida para uma guerrilha civil na cidade. Os soldados passaram a caçar pessoas suspeitas e os não humanos passaram a culpar todos os humanos da cidade. Os ricos fazendeiros, na sua maioria não humanos partiram da cidade, deixando centenas de pessoas desempregadas. O Sol Negro foi eliminado, mas junto com ele toda a economia da cidade; e hoje, a grande Cidade dos Sonhos não passa de uma cidade miserável, com ruas desertas e destruídas, marcas do que um dia foi o orgulho de Belthor.

Tipo de População: 85% humanos, 10% Elfos e 5% outros.

Economia Local: vivem da agricultura e pastoreio.

Nome do Regente: O regente é Jendar. Um nobre local que assumiu o posto que ninguém queria.

Guarda local: O que restou da guarda local foram alguns camponeses que recebem um bônus salarial para manter a ordem no local. Eles utilizam armas, mas não há armaduras.

Templos: *Corllow, secretos templos de Karan e Câmor.*

Leis: iguais as do reino.

População: cerca de 6.000 habitantes

Tistinis

O Pequeno vilarejo de Tisitnis fica num pequeno monte ao norte do reino.

No início da expansão de Mênder e sua chacina aos elfos, vários destes rumaram para os reinos vizinhos. Tistinis foi uma dessas cidades.

Fundada por elfos; estes vivem em território Belthoriano com economia própria e não sujeitam as leis impostas pelo rei. O exército arqueiro da cidade é muito poderoso, o que impede uma investida violenta por parte do exército do reino. Os arqueiros formam tocais na estrada e a geografia elevada da cidade dá uma grande vantagem para os arqueiros defenderem-na.

A cidade ainda paga espões que residem em KenerDip para que avisem rapidamente a cidade em caso de tropas marchando para Tistinis. Afinal, KenerDip é o único meio de acesso a Tistinis.

A cidade não vê com bons olhos viajantes forasteiros vagando pelas ruas.

Vivem basicamente da troca. Cada um produz aquilo que sabe e troca com o produto do outro.

Mas a principal economia da cidade é a agricultura e a criação de ovelhas.

Tipo de População: 100% Elfos.

Economia Local: vivem da agricultura e pastoreio.

Nome do Regente: O regente é Kelendar, o verde.

Guarda local: Toda a população masculina compõe a guarda local. Não existe roubos na cidade, todos conhecem todos. Desde o mais jovem até o mais velho estará pronto a defender sua cidade contra ataques inimigos.

Templos: *deuses elficos*.

Leis: Seguem as antigas tradições elficas.

População: cerca de 1.500 habitantes

Nilo

Uma das cidades mais importantes historicamente e culturalmente em todo o continente.

Nilo é uma cidade de médio porte situada no delta do rio Tamizo, com grandes muralhas que controlam a entrada e a saída de seus moradores.

O fato mais importante nessa cidade é a presença em massa do povo oriental. Vivem mais de vinte famílias orientais nessa cidade.

As casas da cidade lembram o *japão feudal*, aqui é o único lugar no continente todo que se conhece a arte de Caratê e da luta desarmada, como eles chamam. Esta técnica não é ensinada a nenhuma pessoa que não pertença a família dos orientais.

Todo o ano no mês de Grunder se comemora o Culto a Moron, uma festa que dura vinte dias, onde os guerreiros samurais demonstram suas técnicas ao público, e vários altares de oração são abertos a Moron.

Um dos pontos mais importantes da cidade é a taverna do Yromashi Konomato. Uma taverna oriental onde todos que querem adentrar dever deixar suas armas, armaduras e roupa do lado de fora com um vigia e vestir a veste sagrada (como eles chamam), uma espécie de robe branco todo bordado com runas orientais.

As mesas da taverna ficam a 50cm do chão onde os visitantes sentam em almofadas e são servidos por mulheres orientais. Não é permitida a falta de respeito com as mulheres, quando isso ocorre os Samit, como são chamados os oito samurais que tomam conta da taverna, retiram o indivíduo da taverna.

Lá dentro há um doce aroma de insenço. A principal bebida é o Saquê, uma espécie de aguardente só que bem mais forte. Existe também o Calomari, uma bebida doce e alucinógena feita de lírio branco. A comida é basicamente de peixe como vários tipos de molhos especiais.

A cidade é um poderoso ponto estratégico para o reino, pois é o ponto mais rápido para uma saída ao mar.

Seus moradores são ótimos marinheiros e todos conhecem a arte da pesca.

Na cidade ainda existe a Guilda Shinari (que significa Morte Rápida). Poderosa guilda de assassinos ninjas que utilizam suas habilidades para interpor no poder político e nas decisões de estado. Dizem que em cada poder da cidade existe um Shinari dominando e observando.

Tipo de População: 80% Humanos Orientais, 15% Humanos normais e 5% anões.

Economia Local: Vivem basicamente da pesca, mas existe também o pastoreio e o artesanato local, que rende muito para a cidade.

Nome do Regente: O regente é Oshimam.

Guarda local: Guarda é dividida em 3 categorias: os Hamari, soldados que vagam pelas ruas para manter a ordem local. Os Ha-matshi, Espécie de samurais prontos para lutarem até a morte. Peritos em armas com orientais compõem a guarda de elite da cidade. E por último os Kameshi, ninjas especialistas em investigação e assassinato. Prontos para desmascarar poderosos impostores.

Templos: *Hidrus e Moron.*

Leis: Mesmas leis do Reino com algumas coisas mais. As mulheres devem ser submissas aos homens.

Quando andar nas ruas, as mulheres devem sempre andar atrás de seu marido, assim como em uma festa ou recepção, eles devem estar atentas de modo a nunca dar as costas a seus maridos.

Uma mulher que traia seu marido é castigada em praça pública até a morte.

População: cerca de 20.500 habitantes

Benshiba

Cidade de médio porte, também residente no delta de Tamizo. Cercada por grandes muralhas, vivem da pesca e da navegação. É uma cidade extremamente humanista, proibindo a entrada de qualquer raça não humana em seus portões.

Tipo de População: 100% Humanos.

Economia Local: Vivem da pesca e do transporte naval.

Nome do Regente: O regente é Marslow de Keremut.

Guarda local: Guarda de porte médio, suficiente apenas para manter a ordem interna da cidade.

Templos: *Hidrus e Corllow.*

Leis: Mesmas leis do Reino.

População: cerca de 30.000 habitantes

Draco

Cidade extremamente grande, portuária e cercada por grandes muralhas. É a principal rota marítima de comércio entre a ilha morta e o reino, o que a torna um ponto politicamente estratégico.

A cidade, como qualquer cidade grande e portuária, é repleta de bandidos e de pobreza. A nobreza reside na parte central da cidade, protegida por uma segunda muralha interna, a guarda também reside dentro dessa muralha, mas existem postos de vigília espalhados por vários pontos da cidade. A parte portuária e a área ao redor da muralha é muito pobre. Ali residem pescadores juntamente com assaltantes. Até orcs renegados podem ser encontrados nessas áreas.

Existe uma poderosa guilda na cidade chamada de “*Adoradores do Olho Negro*”, uma guilda de ladrões e assassinos que comandam toda a parte pobre da cidade. Esta guilda contém uma forte influência na nobreza, e dizem as más línguas que o verdadeiro líder da guilda reside na parte nobre da cidade.

O principal ponto positivo da cidade é o enorme comércio de alquimia. Toda semana uma feira é montada próximo a muralha nobre e pode-se encontrar de tudo em poções, incluindo alguns anéis e jóias mágicas. A feira é extremamente policiada.

Tipo de População: Inúmeras raças, sendo que 60% são humanos.

Economia Local: Mercado de alquimia e transporte de cargas entre a Ilha morta e o reino.

Nome do Regente: O regente é Kurt Handalf.

Guarda local: Guarda de porte médio, suficiente apenas para manter a ordem interna da cidade, mesmo assim, tentam evitar o máximo possível de conflito com a Guilda.

Templos: *Hagr, Corlow, Guerra (maioria) e Hidrus. Se souber onde procurar ainda pode encontrar templos secretos de Câmor, Deus da Morte e Karan.*

Leis: Mesmas leis do Reino.

População: cerca de 52.000 habitantes

Kenedar

A cidade da Ilha morta. Cercada por grandes muralhas é um ótimo porto e a principal cidade de comércio entre a Ilha e Draco.

Uma cidade com ótimo índice de vida, poucos mendigos e pouco roubo, afinal o guarda do local é extremamente poderosa, muitas vezes formada por *magos guerreiros*.

A cidade é a principal fonte de comércio da Ilha, normalmente todo item mágico criado por magos são enviados a cidade para a venda, pois ali se encontra o maior número de navios mercantes da Ilha Morta.

Uma grande praça comercial se encontra no centro da cidade e se estende por uma rua que vai até quase o porto. Ali pode-se encontrar criaturas místicas invocadas e criadas pelos magos da ilha, poções e pequenos itens mágicos, como anéis, varinhas, pergaminhos e jóias, mas muitas vezes pode-se encontrar itens de alto poder, como espadas, escudos e armaduras. O preço dos itens varia muito, mas são mais baratos se comparados com preço dos mesmos itens se encontrados em outras cidades.

Uma das grandes atrações da cidade são os magos acompanhados de seus golens vagando pelas ruas, e os elementais menores que residem na cidade invocados por magos e estão sempre vagando como cidadãos normais, o que provoca um certo receio nas pessoas que estão a pouco tempo no local.

Na cidade vive o poderoso guerreiro Storm, conhecido por suas aventuras e seus poderosos artefatos.

Tipo de População: 70% humanos, 15% criaturas mágicas e elementais, 10% elfos e elfos Drows (que são maioria dos elfos no local) e 5% outros.

Economia Local: Mercado. Principalmente de itens mágicos, artesanato, plantas e animais raros, venenos e poções.

Nome do Regente: O regente é o mago Wind Malentér. Um poderoso mago vindo de Mystc com 232 anos. Sempre acompanhado de seu Golen de Terra.

Personalidades: Storm.

Guarda local: Guarda de altíssimo porte, o que espanta qualquer tipo de assalto na cidade. Existem rondas contínuas e geralmente os capitães são armados com escudos, espada e armas mágicas. Muitos dos guerreiros conhecem magia o que aumenta ainda mais o poder da guarda. E as vezes Golens são criados como vigilantes de portões, assim como criaturas mágicas.

Templos: *O principal templo é o de Magnus, mas existem também Hidrus, Cronus e Stack.*

Leis: Mesmas leis do Reino.

População: cerca de 45.000 habitantes

Ke-Hendur

Uma das poucas comunidades onde as chamadas aberrações foram deixadas em paz. Ke-Hendur é um vilarejo pacato de centauros, vivem em harmonia com os outros povos da ilha. São ótimos na arte do artesanato e cultivam cereais. O vilarejo recebe bem os forasteiros, mas não permite que esses vivam na cidade, a não ser por um motivo muito especial.

O nome da cidade, Ke-Hendur, vem do antigo élfico que significa: Homens de quatro patas, mas os moradores do vilarejo não gostam desse nome e se auto intitulam como Ke-Kriril, que significa: Homens de Crina. Qualquer pessoa que chegue na cidade e chame-a de Ke-Hendur será mal visto pela população apesar de este ser o nome encontrado nos mapas do reino.

Tipo de População: 100% Centauros.

Economia Local: Produção de artesanato que é vendido a Veluna e produção de cereais.

Nome do Regente: O líder da tribo é Che-Nehal, um poderoso guerreiro.

Guarda local: não existe guarda local, a população vive em harmonia consigo mesma, se necessário o cumprimento da lei são chamados os 10 mais velhos centauros que julgam a pena.

Templos: *Deuses centauros e Navor.*

Leis: São dadas pelos 10 mais velhos centauros da tribo quando uma ação é vista com maus olhos pelo resto da população.

População: cerca de 1.050 habitantes

Mystc

Mystc, (também conhecida como Mystic em alguns mapas) é a cidade mais poderosa do reino de Belthor e talvez a mais poderosa de todo o continente de ERA. Nela vivem apenas os magos da ordem de Myster, o poderoso mago fundador da cidade e da ordem com seu nome.

Ninguém entra ou sai de Mystc sem um bom motivo, a cidade é protegida por um campo de força mágico que impede a entrada ou a saída de qualquer pessoa que não seja membro da ordem. A cidade é isenta de impostos e recebe comida mensalmente do reino de Belthor, em troca, a cidade se dispõe de sua população para compor o exército em tempo de guerra. Sua principal fonte de comércio é com Draco através de Kenedar, onde trocam poções e pequenos itens por escravos ilegais aprisionados pela guilda Dos Adoradores do Olho Negro. Foi graças aos estudos e experiências contínuas utilizando magia que a ilha se tornou uma ilha morta. Tudo num raio de 2Km da cidade é seco e destruído, o pasto parece ter sido queimado. Qualquer criatura mágica que se aproxime desse raio da cidade começa a sofrer dano (1d6-4 a cada 10 minutos). Os magos trazem constantemente a mana do local e o efeito já afetou toda a ilha devido ao uso desenfreado de magia.

Tipo de População: 50% Humanos magos, 20% criaturas mágicas (elementais invocados, Golens e demônios), 20% Escravos, 10% outras criaturas (também magos da ordem).

Economia Local: Não existe uma economia, eles recebem do reino comida mensalmente. Mas produzem pequenos objetos mágicos e poções que são trocadas por escravos em Draco.

Nome do Regente: Myster, um dos magos mais poderosos de ERA.

Templos: *Deus Magnus.*

Leis: As leis são regidas entre a ordem dos magos. Algumas delas são: Um mago não pode atacar um outro mago não sendo em um duelo, todo conhecimento mágico descoberto deve ser compartilhado com os irmãos da ordem (coisa que raramente é seguida), um mago da ordem deve sempre manter obediência a Myster, todo aprendiz deve antes ser aceito por Myster para entrar na ordem (mas raramente um mago adota um aprendiz, geralmente são mesquinhos e não desejam dividir seus conhecimentos com ninguém. A maioria dos magos ali tem mais de 500 anos e muitos deles se tornaram Morto-Vivo).

População: cerca de 1.000 Magos e 1.000 moradores (entre eles escravos e criaturas invocadas).

ArmWhy

A maior cidade militar do reino. Cercada por uma enorme muralha de 26 metros altura, esta cidade é a verdadeira fortaleza do reinado. Sua população é extremamente guerreira, as crianças do sexo masculino ao completar sete anos de idade são encaminhadas aos templos de Guerra e recebem treinamento militar até se tornarem Cavaleiros Templários de pequeno poder a serviço da cidade (veja Clérigos).

A cidade compõe 32% do exército do reino, por isso sua população é isenta de impostos. Nenhum morador vindo de outras regiões podem residir na cidade sem antes se alistar ao exército e jurar lealdade ao rei.

Além de ser isenta de impostos a cidade produz cereais que são usados para alimentar a população e trocados por outros recursos em Claus e na capital.

Tipo de População: 99% humanos e 1% outras raças.

Economia Local: Construção de armas e plantio de cereais.

Nome do Regente: General Want Garloril.

Guarda local: 75% da população da cidade. Não há crimes de roubo na cidade, afinal o nível de vida é alto e quase todos pertencem à guarda da cidade. O que ocorre muito é assassinato devida a brigas.

Templos: *Deus Guerra.*

Leis: As mesmas do reino, com a exceção de que toda família que tenha filhos homens deve enviar no mínimo o primogênito ao templo de treino da guerra.

População: cerca de 65.000 habitantes.

Claus

Cidade extremamente pobre, com altíssimo custo de vida. Seria um ótimo ninho de criminosos se tivesse um grande porte, mas só abriga ladrões de galinha. A maioria de sua população é composta por humano, mas existe uma grande concentração de elfos vivendo ali.

Tipo de População: 60% humanos e 40% elfos e meio elfos.

Economia Local: Criação de vacas e ovelhas

Nome do Regente: Corun.

Guarda local: muito reduzida, cerca de 100 homens compõem a guarda local.

Templos: *Deus Corlow e Cronus, existe também alguns templos secretos de Meril e Câmor.*

Leis: As mesmas do reino.

População: cerca de 12.000 habitantes.

Storm

Cidade mineradora, composta basicamente por anões. A cidade discrimina forasteiros e é extremamente inimiga de StormWols, ambos disputam a conquista das minas da região.

A cidade é cercada por uma pequena muralha. Usualmente a muralha é uma efeito mais estético, por ser muito bem trabalhada pelos anões, do que para a defesa em si. É composta por pequenas casas distribuídas em formas de círculos, ou seja, as ruas da cidade são circulares.

Uma das grandes atrações da cidade é a festa de Niterral, que ocorre na noite do dia primeiro de Thor e se estende até o dia 10 do mesmo mês. Nesta época é decretado feriado aos moradores do local.

Existe ainda uma taverna da segunda rua contando do centro, chamada Tunderhill. A taverna é composta por 3 andares aconchegantes (para um anão, claro!). As músicas são tipicamente anãs assim como a comida. Existe também uma variedade de pratos exóticos na taverna. O dono é o anão Tunder.

Tipo de População: 100% Anões.

Economia Local: Mineração

Nome do Regente: Turin o barbudo.

Guarda local: composta por quase toda a população de anões machos do local. Não existe criminalidade ali.

Templos: *Diversas divindades anãs.*

Leis: Utilizam a lei anã, a não ser que essa lei sobreponha a lei da região em que moram, pois a lei de Belthor está em primeiro plano.

População: cerca de 20.000 habitantes.

StormWols

Cidade portuária, muito bonita, bem arborizada e repleta de praças. Não há muralhas na cidade o que permite um bom planejamento na hora de construir as casas, não sendo ela amontoadas uma sobre as outras como ocorre na maioria das cidades.

A economia local talvez seja a mais diversificada entre todas as cidades do reino, o que a torna muito procurada por viajantes em busca de emprego e também a torna um ótimo local de oportunidade para se trabalhar. StormWols comercializa muito com as cidade da Ilha Morta, e é inimiga de Storm, por motivos de conquista de territórios.

A cidade vive da exploração de suas enormes minas, da pesca, artesanato e escultura em pedra e da agricultura.

Tipo de População: 80% humanos, 5% elfos, 3% anões, 2% goblinoides e 10% outros.

Economia Local: Mineração, pesca, comércio marítimo, agricultura e artesanato.

Nome do Regente: Harlon o Branco

Guarda local: Existe 2 casas da guarda na cidade, com soldados muito bem remunerados o que a torna uma guarda de alto nível. Mesmo assim existe um alto índice de criminalidade na cidade, o que prova que as grandes cidades não fogem a regra.

Templos: *Mays é a principal divindade, mas existe uma rua na cidade apenas de templos e ali se encontra Hagr, Corlow entre divindades anãs, élficas e nórdicas. Apenas divindades malignas são proibidas na cidade, mas da mesma forma elas existem e basta saber procurar para encontra-las.*

Leis: Utilizam as leis do reino.

População: cerca de 55.000 habitantes.

Warts

Mais uma cidade do grande centro minerador de Belthor. Portuária, suas grandes muralhas podem ser vistas do alto mar, de longe aparenta uma grande fortaleza, mas internamente é uma cidade aconchegante, bela e acolhedora. Vive basicamente da exploração de minério local.

Nas suas ruas é comum o comércio de itens mágicos. Inúmeras tendas preenchem as ruas dessa cidade, um costume vindo desde a época de expansão.

A cidade comercializa muito com StormWols na troca de minério e produtos agrícolas. O índice de violência é alto, mas mesmo assim o desemprego na cidade é pequeno. É um bom lugar para se morar.

Tipo de População: 75% humanos, 15% elfos, 5% anões e 5% outros.

Economia Local: principal: Mineração, mas também há o comércio marítimo e a pesca.

Nome do Regente: Batoron.

Guarda local: Guarda da cidade é de porte médio, a cidade é muito grande para o número reduzido de guardas que existem ali, por esse motivo o índice de violência no local é elevado. Geralmente causado por discussões em tavernas ou briga entre vizinhos e trabalhadores.

Templos: *Hydrus, Mays, Hagr, Stack. Também pode-se encontrar grande adoração a Câmor no submundo do crime.*

Leis: Utilizam as leis do reino.

População: cerca de 60.000 habitantes.

Vanur

No início da expansão a Ilha Morta era um refugio de elfos. Repleta de árvores, um paraíso destruído pela expansão humana e a ganância dos magos que ali governaram. Os elfos foram caçados como animais e se tornaram experiências desses magos que nunca haviam se deparado com tal raça. Marginalizados, tudo que os elfos puderam fazer foi se refugiar num exílio que hoje se tornou Vanur.

Sem opção, os elfos desse local se tornaram marginalizados e assaltantes das cidades da região. Mas o tempo passou e Vanur passou a mirar uma única cidade, a cidade que causou a queda dos elfos que viviam na ilha, a cidade de Mystc.

Vanur assalta constantemente as caravanas que saem da cidade e comercializam o fruto do roubo com o mercado negro de Warts. Ninguém sabe porque Mystc com seu poderio nunca destruiu Vanur e acabou com esse problema. Dizem que os magos de Mystc tem coisas mais importantes a fazer do que se preocupar com elfos ladrões, outros dizem que o regente da cidade guarda um

artefato capaz de destruir o poderio de Mystc e ainda há os que dizem que Vanur guarda um segredo sobre Mystc que se for revelado pode causar a queda da Ordem de Myster. A verdade ninguém sabe.

Mas nem todos em Vanur se dedicaram a ladroagem, que se tornou a principal “profissão” do local. Alguns se dedicaram a agricultura, o que rende uma sobrevivência a pequena cidade de elfos, conhecida como **Cidade dos Parias**.

Tipo de População: 80% elfos, 10% meio elfos, 5% Drows e 5% outros.

Economia Local: principal fonte de renda da cidade, ninguém nega, é a ladroagem. Em segundo vem a agricultura.

Nome do Regente: Lelevar o castanho

Guarda local: Não há guardas na cidade, pois o principal lema da cidade é o respeito mutuo, Um elfo jamais roubaria outro elfo na cidade.

Templos: *Câmor é o principal deus adorado no local. Mas existe também alguns templos de Stack e de antigas divindades élficas.*

Leis: A principal lei no local é: Nunca trair um irmão de raça. Nunca rouba-lo, nunca enganá-lo, nunca atacá-lo. Aqueles que traem essa lei são punidos com a morte dolorosa de serem enterrados vivos.

População: cerca de 4.000 habitantes.

Hamunat

A pequena vila perdida. São poucos os mapas que trazem Hamunat em seus desenhos. Uma vila independente do reino e distante de todo o resto do mundo, esquecida no tempo.

Há uma pequena trilha pouco utilizada que leva a Hamunat. Pouco utilizada porque a trilha vem de Vanur, uma cidade nem um pouco atraente para viajantes. Hamunat está ali a anos, vivendo por si só, num sistema político de causar inveja. Nem mesmo o reinado de Belthor sabe de sua existência, ou se sabe, a ignora. Vanur talvez seja a única cidade que conhece Hamunat, mesmo assim deve-se saber com quem conversar para conseguir um guia até tal local.

Hamunat é uma vila patriarcal, onde os homens mais velhos tem o poder da sabedoria e da fala. A pequena vila é governada pelo conselho do 12. São escolhidos os 12 homens mais velhos da tribo e o que eles decidem é lei. As mulheres são submissas aos seus homens e devem fazer o que eles mandam sem questionar. A pequena vila vive da agricultura, da caça dos poucos animais que sobraram na Ilha e também da pesca. Ali se cultiva a **Flor de Conur**, uma poderosa planta com propriedades curativas. Ninguém sabe da sua existência ainda, mas a flor é capaz de curar ferimentos rapidamente assim como moléstias, e muitos dizem que é capaz de trazer alguém da morte, mas isso é apenas um boato.

Tipo de População: 100% humanos tribais.

Economia Local: Pesca, caça e agricultura. Tudo se baseia na troca.

Nome do Regente: os 12 sábios.

Guarda local: Não existe. A não ser os jovens guerreiros da tribo.

Templos: *Adoração a divindades antigas. Sol, a lua e a Água. Que podem representar Hagr, Stack e Hidrus respectivamente.*

Leis: Aquelas ditadas pelos 12 patriarcas.

População: cerca de 900 habitantes.

Spen

Mais uma vila de centauros. Talvez o único lugar que essa raça teve paz para viver sua própria vida.

Vivem pacificamente na região e são raramente visitados, mesmo porque a pequena trilha que leva até o local passa pelas Ruínas de Vagnar, um local nada acolhedor.

A vila é extremamente primitiva com sua própria forma de comércio na base da troca. Ali dinheiro não vale mais do que enfeite para centauros vaidosos. A vila foi catalogada no mapa graças a

exploração do aventureiro Ben Hôr. Mesmo assim o reino não se preocupa com seus habitantes e não há cobrança de impostos no local.

A Vila é governada pelo Centauro ancião, o mais velho da tribo e todos o respeitam. A forma política funciona através da idade, quando mais velho você é, mais respeitado você se torna na tribo.

Tipo de População: 100% centauros tribais.

Economia Local: Agricultura e da caça. Tudo se baseia na troca.

Nome do Regente: Gendar – com 122 anos de idade.

Guarda local: Não existe. A não ser os jovens guerreiros da tribo.

Templos: *Adoração aos elementos antigos.*

Leis: A palavra dos anciões.

População: cerca de 300 habitantes.

Querenil

Cidade desenvolvida de grande porte, cercada por uma enorme muralha de 15 metros de altura com blocos duplos de pedra. Na verdade a muralha foi feita na época da expansão e hoje só serve para proteger os viajantes dos inúmeros ladrões que vivem nela.

Querenil é repleta de todo o tipo de gente, até goblinóides podem ser encontrados residindo em suas casas.

A cidade vive da criação de animais e da plantação, há também um grande comércio de artesanato, mas o que mantém a cidade é o terrível câmbio negro. Mesmo os soldados fazem vista grossa para o comércio negro, o assassinato e o roubo; e muitos deles fazem parte desse comércio lucrativo.

Tipo de População: 60% humanos, 10% Meio Gigantes, 8% Elfos Negros, 5% goblinóides, 4% halflings e 13% de outros,

Economia Local: Agricultura, pecuária e comércio negro

Nome do Regente: Rondar, o negro – é um meio gigante, dizem que tomou o poder na força e comanda a principal guilda de bandidos da cidade e da região: *A Guilda Estrela de Prata.*

Personalidades: Mago Klemer.

Guarda local: Pequeno porte, sendo que 90% dos guardas são corruptos e tem algum ramo ligado ao comércio negro da cidade.

Templos: *A principal adoração é a Câmor, mas pode-se encontrar templos de Karan e Wislow. O reinado vê esses templos com má olhos, mas não ousa interferir nos assuntos da cidade.*

Leis: A intenção é utilizar as leis do reino, mas isso nunca ocorreu, que rege as leis da cidade é o dinheiro. Todos são subornáveis. E não se meta com chefes das grandes Guildas de ladrões, ou você não durará mais que 2 horas no local.

População: cerca de 42.000 habitantes.

Mitrus

É considerada a cidade mais rica do reino, mais bem organizada e a mais bonita e agradável para se morar. Dizem que isso é um reflexo dos inúmeros templos de Mays existentes na cidade, a principal religião do local.

Mitrus, como as velhas cidades da expansão, mantém suas enormes muralhas em torno da cidade.

O local é o único do reino que extraí sal da água do mar, dessa forma é muito procurado por mercadores e nobres.

O porto da cidade talvez seja o maior de toda a região e provavelmente é o mais seguro de todo o continente, o que faz com que todas as viagens marítimas tenham Mitrus como parada obrigatória.

Na cidade pode-se encontrar de tudo, artesanato, pesca marítima, vagens marítima e comércio de itens mágicos.

Por ser uma cidade muito procurada por viajantes, ela se tornou uma enorme feira de especiarias. Quase todos os comerciantes residem aqui ou passam maior parte de tempo na cidade, é um ótimo local para o comércio.

Para manter o controle da cidade, o regente obriga a apresentação de um documento emitido pela igreja de Mays. Todos os recém chegados devem fazer esse documento e ser registrado no livro de Registros da igreja. Este livro conterá tudo que ocorrer com o morador na cidade, desde ajuda até a delitos. Dessa forma o controle é feito e moradores indevidos são expulsos e impedidos de entrar na cidade.

A cidade é repleta de árvores e de estátuas do deus da beleza em suas ruas. Muitas dessas árvores são frutíferas e todos respeitam os frutos colhendo-os apenas após seu amadurecimento.

Não há mendigos na cidade e a taxa de desemprego é controlada, quando esta começa a aumentar a cidade impede que novos moradores venham a residir em suas terras até que o equilíbrio se estabeleça.

Tipo de População: 90% humanos, 3% Elfos, 1% haflings e 6% de outros,

Economia Local: Principalmente o comércio de especiarias, mas há muito mercado de viagens marítimas, pesca e artesanato local.

Nome do Regente: Loken de Mhitidramy

Guarda local: Grande porte, muito bem organizada e distribuída, ajudada pelos Clérigos da Beleza.

Templos: *A principal adoração é a Mays, mas existem templos de Hydrus, Hagr, Corllow, Cronus, Stack, Navor e Magnus.*

Leis: Utilizar as leis do reino. Mas há algumas alterações severas.

Roubo ou delito sério com briga e assassinato, além das penas exigidas pela lei, após o cumprimento dessa pena o morador é expulso da cidade e sua entrada se torna impedida.

Jogar lixo no chão, apanhar frutas antes do amadurecimento e pequenas brigas são punidas com multas que variam de 10Pc a 10Po.

População: cerca de 62.000 habitantes.

Menis

Cidade de porte médio, vive principalmente do comércio marítimo com Vanus e Warts.

A cidade também é murada, mas a parte leste da muralha foi destruída na época da expansão e nunca mais foi erguida. A antiga muralha ficou apenas como lembrança da velha cidade, e mesmo porque a cidade cresceu tanto que hoje existem casas do lado de fora da muralha.

Tipo de População: 75% humanos, 15% Elfos, 5% Anões e 5% de outros,

Economia Local: Comércio marítimo.

Nome do Regente: Tantarus, ele é um anão e o primeiro não humano a se tornar regente na cidade, o que causa algumas revoltas por parte dos esquerdistas. Mesmo assim ele é querido por todos e considerado um bom regente.

Guarda local: Médio porte, mas muito bem organizada. São pouquíssimos os pontos desprotegidos da cidade.

Personalidades: O Guerreiro Buster.

Templos: *A principal adoração é a Hydrus, mas existem templos de Hagr, Corllow, e Töwer. Há também templos secretos da Morte, Karan e Cãmor.*

Leis: Utilizar as leis do reino.

População: cerca de 37.000 habitantes.

WaterHolts

Cidade de médio porte, vive do comércio marítimo e da produção de milho e trigo. A principal atração da cidade é a escola de magia *Savános*. Pode-se aprender qualquer tipo de magia na escola que ocupa uma rua inteira da cidade. Dentro da escola se encontra o templo de Magnus da cidade.

Tipo de População: 98% humanos e 2% de outros

Economia Local: Comércio marítimo e agricultura.

Nome do Regente: Melian, é uma maga professora da escola Savános. A única mulher regente em todo o reino.

Guarda local: Médio porte sendo grande parte dos guerreiros treinados em magias de captura, como teia, paralisar membros, sono e topor.

Templos: *A principal adoração é a Hydrus, mas existem o grande templo de Magnus na escola.*

Leis: Utilizar as leis do reino.

População: cerca de 50.000 habitantes.

Lenóril

Cidade de grande porte, construída bem depois da época da exploração pelo aventureiro Havanos que decidiu construir uma casa na ilha deserta. Logo vieram outros a se juntar a ele e a cidade cresceu rapidamente graças a beleza natural do lugar. Após muitos anos de pesca os anões moradores da cidade descobriram uma mina de prata na região e fundaram a vila de Co-Iat que hoje não passa de uma vila produtora de Lenóril que a sustenta com a compra da prata extraída.

Isso também ajudou para que a cidade se tornasse próspera e rica. A principal atração da cidade é a beleza do arquipélago e a cerveja Azul na taverna do Cão sem Dentes. A cerveja foi inventada pelo anão Morotir que deixou o segredo da fórmula com seu filho Marantir, atual dono da taverna e produtor da cerveja. Nem os empregados conhecem a fórmula.

O sabor da cerveja é adocicado e deve levar algo de amora em sua fórmula, pois o gosto da fruta é muito presente. Ela é bem fraca no início, mas se abusar das doses pode causar uma rápida tontura e uma enorme ressaca no dia anterior, o que acontece com a maioria daqueles que não conhecem a bebida.

Tipo de População: 70% humanos, 20% anões, 2% Halflings e 8% de outros.

Economia Local: Comércio marítimo e venda de prata.

Nome do Regente: Tanarius.

Guarda local: Médio porte, mas a cidade é extremamente calma e são poucos os corsários e ladrões que vão residir no local.

Templos: *Hydrus.*

Leis: Utilizar as leis do reino.

População: cerca de 25.000 habitantes.

Co-Iat

Vila anã, fundada anos depois do surgimento da cidade de Lenóril. A vila vive da exploração da prata na mina local e está é comercializada com Lenóril que compra todo o estoque produzido na cidade.

Todos os homens que moram na vila e algumas mulheres trabalham na mina e não há outra forma de comércio em Co-Iat, tudo é comprado de Lenóril.

A principal atração da vila é a festa da descoberta, realizada no dia 33/05 onde os anões comemoram a fundação da cidade e a descoberta da mina. Nessa festa eles bebem durante 3 dias, ou até o último cair de sono ou de tanto beber. Mas geralmente a festa dura 10 a 15 dias, pois aqueles que caem acabam retornando no dia seguinte para beber mais e com isso nunca há o último. Apesar deles negarem que a festa dure tantos dias.

Ali é um ótimo local para aventureiros que procurem armas feitas de prata, pois o trabalho anão com o metal é de colocar inveja nos anões do Reino Anão.

Tipo de População: 80% anões e 20% meio anões.

Economia Local: Venda de prata.

Nome do Regente: Tã Monorin

Guarda local: Não há. Quando há necessidade de guerrear, os homens da cidade são enviados.

Templos: *divindades Anãs.*

Leis: Não há leis específicas na cidade. Quando há a necessidade de um julgamento o anão mais velho não parente das vítimas dá o veredicto.

População: cerca de 180 habitantes.

Vila da Colina

Pequena vila de humanos. É extremamente primitiva vivendo da criação de ovelhas. São considerados bárbaros pelo modo de vestir e pela linguagem repleta de sotaque.

São extremamente pacíficos e alheios a qualquer acontecimento do mundo longe de suas terras. Alguns acham que eles já viviam aqui na época da exploração. Outros que um grupo de famílias procurando terras para morar decidiram residir no local, e desde então essas famílias se multiplicaram e formaram a vila.

Esta é a explicação mais plausível para os sábios.

Tipo de População: 100% humanos tribais.

Economia Local: criação de ovelhas e cabras.

Nome do Regente: não há.

Guarda local: Não existe.

Templos: *Divindades antigas e relacionadas aos centauros.*

Leis: não há. Eles vivem pacificamente, quando há a necessidade de um julgamento reúnem-se os patriarcas das famílias, com exceção da família que está sendo julgada, e decidem o que deve ser feito.

População: cerca de 120 habitantes.

Locais Importantes

Ilha Morta

No início da expansão de Belthor, a ilha morta era rica em floresta rios e cachoeiras, viviam comunidades élficas no local.

Mas poucos observavam o lugar como um boa moradia, era distante do continente e exigia viagens marítimas para aqueles que decidissem habitar o local. Todos queriam um espaço nas planícies férteis. Mas foi no ano de 1145 que Venórius decidiu isolar-se na ilha para a realização de seus estudos. Ele fundou a cidade que hoje conhecemos como Mystc. Ali ele realizou todo o tipo de experimento arcano e trouxe com ele uma legião de magos para fundar a cidade e seu grande escudo de força. Foi nessa época que a magia muito utilizada começou a tragar toda a vida do local. Começou com a morte das árvores próximas a cidade, mas logo se espalhou como um câncer e animais começaram a morrer a terra se tornou seca e improdutiva e os inúmeros rios que cercavam o lugar começaram a secar. Os elfos e centauros que viviam ali tentaram atacar a cidade, mas acabaram sendo caçados e se tornando vítimas de experiências macabras. Até mesmo a orla marítima foi prejudicada, e só não avançou mais porque a igreja de Magnus se reuniu e decidiu criar um conselho para controle da magia impedindo o desastre total. Até hoje a ilha não se recuperou. Alguns rios sobreviveram e voltaram a correr, animais voltaram a habitar a ilha, mas o solo continua duro como rocha e nenhuma árvore ou erva cresce vigorosamente no local.

Ruínas de Vagnar

No início da expansão as ruínas serviam como fortaleza para as tropas expansionistas, ali os viajantes recebiam comida e refugio até seguirem viagem novamente.

Ma foi na época da Guerra contra Keronã que ela ficou esquecida. Residiam apenas 5 soldados no local e eles constituíram família.

Mas havia um problema, a mulher com quem Baster, o capitão do local, se casou era a paixão da vida do soldado Kilor.

Kilor, o único solitário do local começou a enlouquecer, diziam que o viam falando sozinho e muitas vezes ficava parado longas horas por dia na muralha, como se vigiasse a chegada de alguém.

Numa noite chuvosa Baster decidiu dormir mais cedo e deixou os colegas bebendo e conversando. Saindo na chuva para atravessar o pátio da fortaleza até seu quarto, então viu um vulto parado

sobre a muralha o observando. No fundo ele sabia que era Kilor, pois este nunca participava das reuniões festivas que os soldados faziam. Seu sangue gelou, mas ele desviou o olhar e correu para seu quarto. Sua mulher percebendo sua apreensão perguntou o que ele tinha. Mas ele não respondeu, apenas fechou a porta do quarto e pediu para ela se deitar.

Na mesma noite o jovem Kilor entrou no local onde os soldados bebiam e aproveitando-se do estado em que se encontravam os assassinou. Depois seguiu até o quarto de Baster e tentou arrombar a porta. Baster correu e se armou pois imaginava quem seria. Quando Kilor arrombou a porta Baster desferiu um golpe que atravessou sua barriga e Kilor morreu ali mesmo. Após esse ocorrido, as viúvas e o próprio Blaster abandonaram o local que caiu em decadência e hoje é temido. Alguns dizem que assaltantes góblins residem no local, outros dizem que o espírito de Kilor vaga pelo local assassinando os viajantes que ali atravessam. A única verdade sobre Vagnar é que é realmente um local perigoso e temido por todos.

Colinas de Kelendar

Uma grande cadeia de montes e montanhas. Ali pode-se encontrar diversas formas de vida da fauna do Belthor. Os montes são verdes e aconchegantes no verão, mas muito frios no inverno.

Mata Velha

A mata velha cobria todo o sul do reinado, indo do litoral oeste até as Colinas de Kelendar. Quando os humanos chegaram no continente eles consumiram toda a mata para a fabricação de casas e armas para a expansão e hoje esta é a uma das poucas partes da floresta fechada que sobrou. Um local sombrio e úmido, mas que não apresenta perigo aos viajantes.

Covil da Serpente

Esta é uma rota temida por todos os navegantes. Quase todos evitam descer além de Land Ship, preferindo uma viagem por terra até um porto mais ao sul e então continuar por mar. Isso encarece muito o comércio de especiarias entre o norte e o sul.

Não se sabe ao certo o que existe naquelas águas, mas grande parte das frotas que se arriscam por aquela área simplesmente desaparece.

Alguns navegantes que se arriscaram por ali e foram poupados contam ter visto uma sombra escura com a forma de uma serpente passar por baixo do navio e era maior que duas grandes galeras de guerra, podendo chegar a 500 metros.

Tudo indica que um grande dragão marinho habita aquelas águas. Mas isso ainda é uma incógnita.

Reino Keronã

Suas Fronteiras

As fronteiras de Keronã:

Keronã divide suas fronteiras com Belthor, Drow e Troll.

- Ao norte a divisa com o reino Drow é marcada pela junção do Rio Tamizo com o rio Anuviron, sendo o segundo o limite para todo o território.

- A Oeste, a divisa com Belthor é o rio Tamizo e as Colinas de Kelendar, sendo as colinas parte do território Belthorniano.

- Ao leste, a estrada que sai da capital de Drow até a floresta de Magalay é o final de seu território. A borda sul da floresta de Magalay até o rio Hûr é o limite para o reino Troll. Nesse ponto há divergências, pois a cidade de Megalus é considerada parte do reino de Keronã, mas se encontra dentro de território Troll. Alguns dizem que a divisa do reino termina quando termina a cidade de Megalus.

Lamark , A Cidade Maldita

Cidade de porte médio, extremamente agressiva, sua comunidade é composta por elfos negros, que na época antigas fizeram “acordos” com os humanos para residirem nas terras conquistadas. Hoje esses acordos praticamente não existem mais e raramente a cidade atende as exigências do reino.

A cidade não é murada, mas qualquer forasteiro em suas terras não será bem vindo e provavelmente será morto pela igreja local de Karon.

São extremamente agressivos com relação a estranhos que circundem suas terras. Tropas vigiam as redondezas impedindo viajantes de dormirem próximo a cidade. Num passado não muito distantes, viajantes que passassem pela estrada eram mortos, o rei pressionado pelo exígio de segurança alertou a Lamark que se os assassinatos continuassem o reino declararia guerra a cidade, e esta seria dizimada.

Os assassinatos na estrada pararam, mas mesmo assim muitos nobres votam pela destruição da *Cidade Maldita*, como é conhecida.

Tipo de População: 100% Elfos Negros.

Economia Local: Roubo, Saques e Criação de Animais.

Nome do Regente: Isair, o Cruel. Considerado uma das pessoas mais más em toda a região de Keronã.

Guarda local: Flagelo Negro. São bandidos e ladrões que trabalham para Isair e conquistam o respeito da cidade através do medo. Pode-se considerar uma “Guarda” de grande porte.

Templos: *Karon*.

Leis: não há. Apenas aquelas ditadas pelo capricho de Isair. Entre uma delas está os altos impostos, e o silêncio perante forasteiros (pessoas vistas conversando com forasteiros são mortas na frente do mesmo pela guarda local, muitas vezes os forasteiros também são mortos junto).

População: cerca de 15.000 habitantes.

Comodol

Comodol é uma vila agrícola de Halflings, uma das únicas existentes em ERA, já que tal raça é muito incomum aqui. Muitos passam-se por crianças ou anões para a população que não os conhece.

O local é muito procurado por mercadores que vendem os legumes, verduras e frutas da região para todo o reino. Os produtos agrícolas dali são os melhores de todo o reino.

A vila tem uma padrão incomum para o resto da população. Feita com casa bem pequenas todas em padrões arredondados lembrando iglus da neve.

Sua população vive pacificamente e recebe muito bem viajantes, se estes forem rápidos e não permanecerem ali por um longo tempo (que seria em média semana).

Tipo de População: 100% Halflings.

Economia Local: Agrícola.

Nome do Regente: Iosmil.

Guarda local: Apenas 4 Halflings vigiam a cidade contra baderneiros e animais silvestres e tem autoridade para prender e matar se necessário.

Templos: *Strack, mas ela é representada por um lobo na cultura deles.*

Leis: Não há muita necessidade de leis. Eles vivem em harmonia e o que é de um deve ser dividido para todos quando o dono o consente, senão é roubo.

Não há assassinatos no local. Apenas brigas passageiras que são amenizadas pelos vigilantes locais. Como é um povo alegre tudo estará bem novamente em pouco tempo.

População: cerca de 800 habitantes.

Manticor

A principal cidade de Reino de Keronã. Pode-se encontrar praticamente de tudo ali. É a cidade rota para qualquer mercador marítimo ou caravana.

Inúmeras escolas de magia escolheram essa cidade como sede.

Existe um enorme mercado num das ruas principais da cidade, ele é dividido por iguarias, tendo uma sessão específica para armas e objetos mágicos o que faz a cidade ser muito procurada por aventureiros.

Este mercado é muito visado pelas guildas que aterrorizam a cidade, por isso o número de guardas no local é extremamente elevado e os próprios comerciantes pagam guardas pessoais devidamente registrados para exercer a função de guardar suas mercadorias.

Há também uma enorme arena na cidade patrocinada por *Patrícios*, um ex-gladiador de Triunfus que se mudou para Manticor e enriqueceu realizando torneios. Hoje ele é dono do maior estádio do Reino o *Partiocence*.

A cidade é repleta de viajantes e dos seus 80.000 habitantes, somente 50.000 realmente reside na cidade.

A cidade é uma paraíso para aventureiros que procuram um lugar para gastar seu dinheiro e conseguir algum tipo de emprego. É claro que a concorrência é alta, afinal existem aventureiros de todos os cantos do mundo ali.

Além disso a cidade pode se tornar um perigo se você for um aventureiro rico e exibicionista.

Tipo de População: 60% Humanos, 20% Elfos, 8% Halflings, 5% Elfos Negros, 3% Anões, 2% Goblinóides e 2% Outros.

Economia Local: Pesca, Mercado Marítimos e de Especiarias, Turismo e Artesanato.

Nome do Regente: Cormélio LandWalker

Guarda local: Médio Porte. Existem muitos guardas na cidade, mas como essa cresce dia a dia o número nunca é suficiente. Na parte do comercio a guarda é de grande porte.

Templos: *Todos os templos conhecidos, mesmo os proibidos podem ser encontrados no submundo. Mas o maior número de Templos é de Hagr e Mays.*

Leis: As Mesmas do Reino.

População: cerca de 260.000 habitantes.

Ildochi

Cidade de Anões cercada por suas imensas muralhas vigiadas dia e noite.

Forasteiros não são muito bem vindos ali e geralmente são seguidos por 2 ou 3 soldados anões enquanto permanecem na cidade.

A cidade é a mais desenvolvida do reino. Existem ali máquinas que funcionam com a queima do carvão e um sistema de roldanas que leva plataformas até o alto das muralhas sem precisar de escadas, o que impede que invasores que subam a muralha tenham como descer.

Existe um dirigível na cidade, pertencente ao *Mecair*, um dos anões mais ricos do reino. Ele pouco utiliza o dirigível, e quando o faz é motivos de medo e terror para os camponeses das cidades vizinhas que nunca viram tal máquina.

Toda essa tecnologia é mantida em segredo pela população, seguindo o costume do reino anão.

Nada é vendido, e a venda de algum segredo tecnológico é punido com a morte.

A cidade está sempre em guerra com **Valuriam** que tenta tomar posse das minas de carvão da região, mas na verdade isso é só um motivo que eles usam para dominarem a cidade e roubarem a tecnologia ta invejada dos anões.

Tipo de População: 100% Anões.

Economia Local: Exploração da mina de carvão.

Nome do Regente: Morondir, Barba Ruiva.

Guarda local: Grande porte. Quase todos os homens que não trabalham na mina entram para a guarda da cidade. Ou seja, 60% da população masculina é militar, o que torna a cidade extremamente poderosa.

Templos: *O principal templo é de Töwer, mas muitos não perderam os costumes de adoração aos deuses anões e muitos templos são reservados a eles na cidade.*

Leis: As Mesmas do Reino anão.

População: cerca de 25.000 habitantes.

Valurian

Cidade composta de humanos e meio-elfos, praticamente todos na cidade tem parentescos élficos ou é casado com algum elfo ou descendente.

Valurian muitas vezes é chamada de Cidade Sangue Impuro, mas seus moradores detestam esse nome e se sentem ofendidos se ouvirem-no.

A cidade vive da agricultura e do cultivo de vinhas. O local é famoso pelos seus deliciosos vinhos e a Taverna da Uva Azul é a principal atração da cidade. Ali se encontra todo o tipo de vinho, mas o favorito da população e dos forasteiros é o forte vinho com cerveja. “Muito deliciosos”, dizem aqueles que já tomaram.

A cidade está sempre em guerra **Ildochi** o que a obrigou a construir muralhas a sua volta. As muralhas não são grandes tendo apenas 5 metros de altitude, mas se mostrou eficiente a um ataque góblins que a cidade recebeu a alguns anos, e também o único ataque direto que a cidade sofreu.

Tipo de População: 40% Humanos, 54% meio Elfos e 6% elfos.

Economia Local: Exportação de Vinhos e da agricultura.

Nome do Regente: Aduin, o castanho.

Guarda local: Grande porte.

Templos: *Stack e divindades descendentes de Lorean.*

Leis: As Mesmas do Reino.

População: cerca de 27.000 habitantes.

Nadium, A Cidade dos Segredos

Cidade dos Segredos, como é chamada.

A cidade é composta basicamente por humanos e anões que vivem da exploração da mina de ferro.

A maioria da população trabalha como ferreiro ou coisas relacionadas ao metal, o que transforma a cidade em ponto de atração para todo o tipo de aventureiro. Existem ótimos ferreiros ali, muito procurados pela fabricação de suas armas de alta qualidade, toda trabalhas e pelos pecos baixíssimos cobrados por essas armas, cerca de 50% menos que o valor normal.

Para se conseguir essas armas, muitas vezes deve-se entrar em intermináveis filas que podem durar de 1 ano a até 10 anos (dependendo da arma que deseja).

A guarda do reino também faz enormes encomendas constantemente na cidade, o que atrapalha e atrasa os pedidos dos cidadãos comuns.

A cidade, por estar sempre repleta de aventureiros se tornou o maior encontro de bardos do reino. Ali pode-se conhecer qualquer notícia de qualquer lugar do mundo se tiver um pouco de dinheiro para pagar por ela.

Muitos bardos já residem na cidade e trabalham com o ramo de notícias e de envio de mensagens. E anualmente há o Encontro Anual de Bardos, que ocorre na segunda semana do mês Mystic e atrai a atenção de muitos nobres e viajantes que vem de longe para ouvir as histórias e os teatros que os bardos apresentam.

Tipo de População: 60% Humanos, 35% Anões e 5% outros.

Economia Local: Extração da mina de Ferro e venda de armas.

Nome do Regente: Melian, o Mensageiro, todos os regentes da cidade recebem o título de mensageiro e muitos até desconhecem o nome do regente dizendo apenas Mensageiro.

Guarda local: Médio porte.

Templos: *Há muitos templos do deus menor da escrita, o que faz com que 80% da população seja alfabetizada. Nascendo nesse local você paga apenas 5 pontos por ser alfabetizado.*

Leis: As Mesmas do Reino.

População: cerca de 20.000 habitantes.

Lorennel

Cidade de pequeno porte também fundada na época da expansão. Já foi um forte militar e até escola de magos, mas hoje é uma cidade simples que vive da agricultura, principalmente da plantação do Milho e de uma erva muito procurada, a erva do fumo.

A cidade se tornou famosa exatamente pelo cultivo dessa erva, muito rara da região e muito procurada, o que faz com que seu preço suba as alturas. Geralmente um porção de 100g da erva custa 3po, na cidade pode-se comprar a mesma porção por 1pp. Isso atrai muitos mercadores que compram quantidades exorbitantes da erva para vender nas cidades da região.

A principal atração da cidade é a festa do fumo. Realizada no dia 8/6, onde todos os presentes recebem cachimbos e algumas gramas da erva. Mas a principal intenção da festa é a venda da erva, pois os presentes ao consumirem a erva ganha, logo compram mais.

A festa é muito procurada por nobres da região que a consideram uma festa muito bem organizada.

Tipo de População: 98% Humanos e 2% outros.

Economia Local: Cultivo de agricultura, principalmente o milho e a erva do fumo.

Nome do Regente: Lotaron.

Guarda local: Médio porte.

Templos: *Cronus e Stack.*

Leis: As Mesmas do Reino.

População: cerca de 13.000 habitantes.

Iinicy

Cidade de médio porte, com suas muralhas construídas na época das guerras com *Barak*.

Vive da exploração de Madeira de Magalay e da mina de ferro existente na região. O reino envia mão de obra para a mineração da mina e fica com 60% do que é produzido, livrando a cidade de tributos pagos ao rei.

Tipo de População: 80% Humanos, 10% anões, 5% Elfos e 5% outros.

Economia Local: Corte de madeira e mina de ferro.

Nome do Regente: Mirandil.

Guarda local: Pequeno porte, mesmo assim a cidade não tem muito problemas com roubo e muito menos com ataques Trolls, já que Mégalus protege a entrada de invasores.

Templos: *Hagr, Mays, Cronus e divindades anãs.*

Leis: As Mesmas do Reino.

População: cerca de 30.000 habitantes.

Crystini

Cidade de pequeno porte, construída anos após a época da exploração. Sua população é basicamente composta de homens de pele escura (não chega a ser negra). Dizem que é algo criado da mistura de Elfos Negros com Homens. Muitos consideram-nos uma aberração, mesmo porque é incomum em todo o continente.

Crystini vive da construção de armas utilizando o ferro minerado por Iinicy. Além de humanos há alguns anões vivendo na cidade.

Tipo de População: 80% Humanos pele escura, 15% humanos pele clara e 5% anões.

Economia Local: Criação de armas vendidas ao reino.

Nome do Regente: LokennHill

Guarda local: Pequeno porte.

Templos: *Hagr e Cronus.*

Leis: As Mesmas do Reino.

População: cerca de 16.000 habitantes.

Honor

Cidade extremamente rica, vive da exploração das minas de ferro e bronze da região. Por ser a principal rota de viagem ao reino de Keronã para quem vem do norte, se tornou uma cidade próspera com um rico mercado de especiarias, principalmente aquelas produzidas com o bronze e com o ferro.

A cidade cresceu muito desde a sua construção e hoje contém 3 grandes muralhas, a que separa a parte antiga e central da cidade, onde se encontram as construções mais velhas, a parte mercante; onde no antigo império foi construída a praça mercante e a parte residencial que se encontram atrás da última muralha e também a mais alta, com 15 metros de altura.

A cidade não para de crescer e novas casas já começam a se formar na parte externa da muralha, por falta de espaço no lado interno. O regente já planeja a construção de uma quarta muralha muito maior e dinâmica, pronta para atender a demanda de crescimento da cidade.

Tipo de População: 50% Humanos, 25% anões, 15% elfos e 10% outros (sendo a maioria Halflings, entre goblinóides, gigantes, drows, etc)

Economia Local: Mercado local e os impostos cobrados sobre os mercadores.

Nome do Regente: Willam.

Guarda local: Médio porte. A guarda não consegue deter as inúmeras pequenas guildas que se instalaram na cidade, vindo atrás de sua riqueza e comércio.

Templos: *Hagr, Cronus, Mays, Töwer, Hydrus, Stack entre os deuses ocultos Câmor, Karan, Meril e Wislow.*

Leis: As Mesmas do Reino.

População: cerca de 45.000 habitantes.

Vila Mineral de Honor

Esta vila foi criada graças ao incentivo dos regentes da cidade de Honor. A mão de obra era extremamente necessária para a extração da mina e também muito cara devido a sua distância da cidade.

Dessa forma os regentes construíram casas em torno das mina oferecendo moradia e condições de trabalhos para aqueles que desejam trabalhar nas minas.

Logo a vila começou a crescer e o excesso de moradores poderia ser prejudicial a Honor, prevendo uma revolta pelos moradores da mina que desejariam independência. Dessa forma Honor se prontificou a instalar uma guarda fiel no local impedindo que novos moradores venha a residir ali.

Até hoje os planos deram certo, mas dizem que há na cidade um murmúrio sobre uma tentativa de independência, mas isso são apenas boatos e nada confirmado, mesmo assim o regente de Honor mantém os olhos fixos na sua colônia.

Tipo de População: 50% Humanos e 50% anões.

Economia Local: Mineração para a cidade de Honor.

Nome do Regente: Não há.

Guarda local: A enviada pela cidade de Honor. É suficiente para manter a ordem no local e expulsar invasores.

Templos: *Deus anão Lorn (uma pequena capela).*

Leis: As ditadas pela cidade.

População: cerca de 600 habitantes.

Megalus

Megalus é uma cidade bastante peculiar. Ela se encontra dentro do território Troll, mas a cidade nega-se a aceitar tal fato e trava batalhas constantes contra o reino que pertence.

Megalus paga impostos ao reino de Keronã, na esperança de algum auxílio. Mas devido as grandes distância e dificuldades para se chegar em Megalus a cidade está esquecida a sua própria sorte.

Megalus não é uma cidade muito grande, mas conta com uma muralha digna de um fortaleza.

A história de Megalus é bem peculiar. Dizem as lendas que a não muitos anos atrás um grupo de aventureiros ofereceu trabalho, moradia e bons salários aos moradores das cidades vizinhas, mas eles deveriam ajudá-los a construir uma nova cidade Megalus.

Da mesma forma que estes poderosos e ricos aventureiros surgiram e fundaram a cidade eles a deixaram. Ninguém jamais os viu ou soube do paradeiro deles.

Após muitos anos, em seu leito de morte, um velho homem que era muito jovem na época contou o segredo que os aventureiros havia lhe reservado.

Já em seu delírio de morte o velho disse que os fundadores da cidade eram homens vindo de um futuro distante e que Megalus guardava um grande segredo trazido por estes homens. Poucos acreditaram na versão do velho que morreu dois dias depois ainda com seu delírio sobre os fundadores de Megalus.

A cidade desde então vem vivendo por conta própria, cultivando em seus jardins internos os alimentos que sustentam a cidade e realizando a caça com seus caçadores profissionais.

Megalus jamais sofreu um ataque de Maná ou do reino troll, mas muitos moradores que vagam um pouco mais para aqueles lados jamais retornaram. Não se sabe o que o reino Troll espera da Megalus, mas a cidade vive em constante vigília. Pois acredita-se que quando eles descuidarem serão dizimados pelos Trolls.

Desta forma existe um código de honra na cidade. Um soldado que esteja na vigília da muralha e durma durante seu posto é enforcado em praça pública, como forma de manter a suposta crença afastada.

Megalus não vê com bons olhos forasteiros, uma vez que a cidade está fora das rotas de comércio e raramente aparecem algum mercador ali.

Tipo de População: 100% Humanos.

Economia Local: Essencialmente agrícolas e pecuárias. A agricultura é cultivada em jardins internos da cidade. Os animais também são levados para o interior da cidade ao anoitecer e levados para pastagens ao amanhecer. Muitas vezes o pastor destes animais desaparecem sem deixar vestígio.

Nome do Regente: Ilgolas, o alto.

Guarda local: Médio porte. Os meninos são incentivados a fazer parte do exército.

Templos: *Strack, Navor e Töwer.*

Leis: As mesmas de Keronã. Existe o rito do guarda que dorme no posto (veja acima).

População: cerca de 12.000 habitantes.

Locais Importantes

Colina Dos Grifos

Há muito tempo atrás, esta colina era morada de inúmeros grifos selvagens, que habitavam a região pacificamente com os Licanthropos.

Com a chegada dos homens e suas devastações o local foi inteiramente dizimando. Os Grifos foram caçados e mortos, de início por medo, mas após perceberem que os animais eram pacíficos iniciou-se a caça por esporte.

Hoje apenas o nome sobreou para a colina. Os últimos grifos vistos ali foram a 100 anos atrás. Hoje não há mais sinal deles na região.

A colina dos grifos é extensa e se tornou refugio de assassinos e ladrões foragidos. Dizem que há uma enorme guilda no local, mas guardas já foram enviados até o local e nada encontraram.

Pântano do Lago

Este é um Pântano temindo na região. Habitados por homens lagartos, é um local perigoso para aventureiros desavisados.

O Pântano do lago é uma extensão do Lago Cristalino que se juntou com inúmeros detritos formando a área pantanosa.

Lago Cristalino

O Lago Cristalino é muito bonito, recebendo esse nome pela sua cor e também pelos inúmeros cristais encontrados em seu leito. Mesmo assim o local é evitado, pela freqüente presença de criaturas nada amistosa. Principalmente Homens Lagartos que vão até a região atrás de caça.

Ilha Orc

Suas Fronteiras

As fronteiras do reino orc são os limites de sua própria ilha. Uma ilha cercada por um recife de corais que impede a aproximação de grandes embarcações.

Cidade Capital

A Ilha é repleta de pequenos vilarejos formados por 10 a 15 casas cada um. No centro da mesma se encontra a cidade capital. Uma cidade com cerca de 25.000 habitantes. Quase todos os Orcs da ilha estão ali. Governados por Ug-Tam-Ramom com mãos de ferro.

O sistema político da ilha é uma incógnita, acredita-se que Ug governe sozinho oprimindo seus súditos.

A principal arma dos Orcs são seus barcos pequenos e velozes que navegam facilmente entre os recifes da ilha, enquanto que outras embarcações encalham ao aproximarem da costa. Na margem da ilha há grandes catapultas que afundam pequenos navios que consigam atravessar o recife de corais.

O litoral é muito belo, mas atualmente está repleto de velhas embarcações apodrecidas e queimadas pelos ataques que eram realizados por Keronã.

A única certeza de tal ilha é que é uma fortaleza sobre o Mar do sul.

Reino Drow

Suas Fronteiras

O reino Drow é o único reino que se estende do mar Leste ao mar Oeste. Graças à incursão de Mênder.

As fronteiras de Drow são:

Ao sul:

- A fronteira com Belthor inicia-se no Braço de Anuviron e se estende por todo o grande Anuviron.
- Com Keronã ele segue por todo Anuviron até a estrada que liga o castelo Drow a Magaly. A fronteira neste ponto torna-se bem complexa.
- Com o reino DranVille a fronteira se estende de até Mindway, sendo Mindway o marco inicial para o reino de DranVille. Neste ponto a fronteira se estende até Loreã e Drow Ville, ambos parte do reino DranVille, seguindo novamente pelo rio negro até o Mar Leste.

Ao Norte:

- A fronteira com o Reino dos Magos inicia-se nas colinas cintilantes, seguindo todo o contorno de Niteril até a cidade Guerreira.
- Grande parte da extensão da floresta Negra é a divisa com o reino anão.
- E finalmente a divisa com o reino selvagem é o Rio de Prata.

Cidade dos Elfos

Uma bela cidade perdida entre uma imensa extensão de terra. É a única parada entre Draco e Dortw e não há viajante que não pare na cidade dos Elfos após dias e dias de viagem. Com essa estratégia a cidade tornou-se uma cidade especializada em receberem viajantes.

O nome da cidade remete a uma época quase esquecida nos dias atuais, onde as florestas ocupavam quase todo o continente e os elfos eram os verdadeiros moradores do local. Ali era uma

grande cidade élfica que foi derrubada com a expansão e assim a cidade que já teve o nome de Dorwin tornou-se apenas conhecida como antiga cidade dos elfos e por fim como Cidade dos Elfos.

A cidade conta com uma muralha e cobra impostos aos viajantes que desejam atravessar seus portões. São 2 moedas por cabeça e 10 moedas por carroça, mais 3 moedas por anima de carga.

A cidade é conhecida por suas inúmeras tavernas e pousada preparadas para receber viajantes cansados e famintos.

Além disso, a cidade conta com algo incomum: Balneários. Casas especializadas com piscinas térmicas preparadas para relaxar os viajantes com mais dinheiro para pagar pelos banhos realizados por belas donzelas. Os balneários não são prostíbulos, desta forma, vários eunucos bem armados são colocados dentro dos mesmos para vigiar possíveis clientes mais eufóricos.

Tipo de População: 40% elfos, 35% humanos, 20% de meio elfos e 5% outros.

Economia Local: Comércio, principalmente pousadas e tavernas.

Nome do Regente: Lúcios o louco.

Guarda local: Médio porte, o suficiente para colocar ordem na cidade.

Templos: *Divindades élficas, Hydrus, Töwer, Hagr, Mays, Corllow e Pyrus.*

População: cerca de 22.000 habitantes

Dortw

Uma imensa e suja cidade portuária de Drow. Dortw se tornou uma cidade perigosa mas ao mesmo tempo o porto mais importante de todo o reino, uma vez que é o único em toda costa Oeste.

Dortw cresceu de um pequeno vilarejo pesqueiro para tornar-se o centro comercial naval de todo o reino.

A cidade conta com duas muralhas, uma que protege a velha cidade próxima ao porto e também separa a área mais perigosa da cidade da nova cidade, que fica atrás de uma muralha recém construída, com doze metros de altura.

Dortw vive exclusivamente do comércio, podendo encontrar especiarias de todos os cantos de mundo em suas feiras livres.

Na cidade viva duas figuras conhecidas: Darwill o anão e Draco o caçador de Dragões.

Tipo de População: 60% humanos, 5% elfos, 5% anões e 5% orcs e goblinóides, 3% gnomos, 3% Halflings, 2% Drows e 2% outros.

Economia Local: Comércio marítimo.

Nome do Regente: Menelau o marionete. Recebeu este apelido por se subjugar as exigências das Guildas Locais.

Guarda local: Fraca. O Crime e o número de Guildas tornou-se algo incontrolável na cidade. Dizem que a Guilda Estrela Negra controla o governo da cidade.

Templos: *Todas as Divindades. Inclusive os proibidos se você souber onde procurar.*

População: cerca de 206.500 habitantes

Land Ship – Cidade do Caos

O pior porto que alguém pode parar. Land Ship a muito tornou-se uma cidade de piratas e ladrões. Tanto que a cidade recebeu um segundo nome: Cidade do Caos.

Muito pior que Dortw, o crime ali tornou-se incontrolável. Duas poderosas guildas: a Adaga de Prata e o Sussurro na Noite, lutam pelo controle da cidade. Isso faz com que assassinatos ocorram todas as noites.

A cidade vive de um suporte comércio marítimo, que na verdade não passa de pilhagens e assaltos a navios mercantes. Isso já colocou Land Ship em pé de guerra com Dortw, pois os navios mercantes se recusavam a ir até Dortw. Mas para não ser atacada pelos exércitos de Drow e Dortw, Land Ship fez um acordo de paz com Dortw.

Land Ship ainda paga impostos ao reino para evitar um confronto direto com o exército Drow. Mas todos sabem que os impostos vem do que é cobrado do saque e das pilhagem realizadas.

Tipo de População: 80% humanos, 18% orcs e goblinóides e 2% outros.

Economia Local: Comércio marítimo - pirataria.

Nome do Regente: Crowler, olhos de corvo. Dizem que é o líder da Guilda Adaga de Prata.

Guarda local: Não existem mais soldados pertencentes ao reino nesta cidade. A guarda é feita por você e sua espada.

Templos: *Câmor é a principal adoração ali seguido de Hydrus, Meril e Wislow. Todos os templos de Hagr e Corlow foram queimados e os clérigos expulsos da cidade. O que gera uma pressão destas igrejas para que Drow dê um fim aquela cidade perdida.*

População: cerca de 65.000 habitantes

Caçadores de Grifos

Esta é uma das mais belas cidades de todo o continente e a mais rica do reino. A média de ganho na cidade é 30% maior que as das outras cidades, mas o custo de vida também é alto, cerca de 20% maior que nas demais cidades.

Caçadores conta com uma muralha de 15 metros de altura por 8 de espessura, toda ornada com estátuas de Grifo de bronze. Ao longe pode se ver o reflexo das estátuas em suas muralhas.

Um portão de ferro ornado com ouro, prata e rubis forma o desenho de um grande grifo na entrada da cidade e eles é vigiado por 2 guerreiros de elite montados em grifos, 6 arqueiros sobre a muralha e 12 guerreiros armados.

A cidade é um esplendor, quase todas as casas são construídas de mármore branco e inúmeras estátuas enfeitam praças e chafarizes da cidade.

A cidade conta com guerreiros de elite que montam grifos. Estes guerreiros são uma elite maior do exército da cidade.

Na cidade há um comércio de grifos, mas os grifos são vendidos apenas para quem tem status de nobreza.

A cidade ainda conta com duas grandes escolas de magia HEROMEDUS, nome do mago que a fundou, especializada nos estudos de magias de encantamento e ARGONIOS, escola voltadas as magias dos elementos: água, terra, fogo e ar.

Ambas as escolas atraem jovens do mundo todo.

Muitas tavernas de renome são encontradas ali, sendo a principal delas a Grifo de Ouro que serve uma bebida chamada Néctar dos Grifos. Esta bebida é feita de uma flor que nasce na colina dos grifos e tem grande grau alcoólico. O preço de uma Jará de 1 litro desta bebida pode chegar a 1 peça de ouro ou 100 moedas.

A cidade é repleta de aristocratas e nobre. O índice de roubo ali é muito baixo pois a guarda da cidade é de alto nível.

Tipo de População: 99% humanos e 1% outros.

Economia Local: Comércio militar, muitas lojas com vendas de armas, incluindo armas encantadas. Escolas de treinamento com armas.

Nome do Regente: Menior, sobrinho do rei de Drow.

Guarda local: Altíssimo nível. Ali se encontra a tropa de elite do exército Drow. Guerreiros vestindo armaduras douradas e negras treinados para combater sobre Grifos. Seus elmos são ornados com penachos vermelhos, que lembram um grande rabo de cavalo.

Templos: *Todos os templos permitidos podem ser encontrados ali, mas no centro da cidade um enorme templo se destaca o templo de Töwer.*

População: cerca de 102.000 habitantes

A cidade dos Grifo era antes chamada de Metril e tem grande importância na história do reino Drow.

Cidade Fortificada

Uma das mais antigas cidades do reino já foi a capital durante anos. Após sucessivos ataques a cidade tornou-se praticamente um forte. Com uma muralha de 20 metros de altura e 8 de espessura contando com inúmeras torres de vigília equipadas com sinos que deveriam ser tocados em caso de ataque. Hoje tais artifícios caíram em desuso. A cidade cresceu além das muralhas e tornou-se uma importante cidade na rota do comércio. Afinal é a última cidade no extremo Oeste, depois de muito e muito quilômetros até chegar em Guerreira ou Fronteira, ou caso esteja indo para o sul, Lacustrica.

A grande atração da cidade são suas inúmeras lojas de armas exóticas. Ali você encontra armadura de escama de dragão, escudos de escamas de besouros do deserto, armas específicas para caçar determinados tipos de animais ou monstros entre outros. Você também encontra treinamento com tais armas exóticas ou especialistas em caçada a diversos tipos de criaturas.

Tipo de População: 80% humanos e 20% anões.

Economia Local: Muitas tavernas e pousadas, treino militar, comércio de armas exóticas e pecuária.

Nome do Regente: Flávius o mago.

Guarda local: Altíssimo nível. O armamento dos guerreiros é composto de lanças, escudos redondos e de corpo e elmos semi-fechados com assas de pato na lateral.

Templos: *Todos os templos permitidos podem ser encontrados ali, mas no centro da cidade um enorme templo se destaca o templo de Töwer.*

População: cerca de 95.000 habitantes

Guerreira – antiga Dorian

O nome desta cidade é algo peculiar, seu nome real era Dorian – a cidade do esplendor.

A cidade foi fundada graças a uma brincadeira entre os soldados de Mênder. Durante uma pausa na expansão do reino, alguns soldados veteranos de Mênder fundaram um acampamento separado dos demais e não permitiam que outros se aproximassem sem que estes provassem seu valor. Tudo era uma brincadeira e todos os guerreiros queriam ter livre acesso no acampamento dos veteranos ouvindo suas histórias e bebendo entre eles na fogueira a noite.

A idéia permaneceu e cresceu e hoje guerreira tornou-se uma cidade peculiar no reino de Drow. Ninguém entra dentro das muralhas da cidade se não tiver o passe. Uma autorização concedida pelo conselho regente. Este passe só é concedido a grandes guerreiros que tornaram-se lendas vivas e tenham seus nomes conhecidos – podendo ser em guerras ou como aventureiros.

Guerreira é repleta de praças de treino e estátuas dos grandes guerreiros das histórias, incluindo uma estátua de bronze de quase 6 metros de Mênder.

Os principais moradores do local são aventureiros aposentados que fizeram fortuna.

Aqueles que nascem em Guerreira e forem do sexo masculino tem o direito de permanecer ali até os 18 anos, então devem sair e provar seu valor para receberem o passe. Mulheres da cidade são apenas as esposas dos moradores ou as filhas do mesmo.

A cidade é extremamente machista e é comum o homem ter várias esposas e trocá-las com seus amigos. Se um homem tem 7 esposas, ele pode pegar uma delas e trocar com outro que tenha várias esposas e tenha se cansado de alguma delas. As mulheres são vistas como objetos ali e alguém pode até pagar algum valor se desejar adquirir a mulher de outro.

No centro de Guerreira há uma pedra negra com o nome de todos os guerreiros que participaram da expansão Mênder... a pedra fica na mesma praça da estátua de Mênder e muitos guerreiros vão até ali para meditar.

Algumas casas de aventureiros podem ser encontradas na cidade e um visitante pode receber um visto temporário para contratar os serviços destas casas.

A cidade ainda conta com um comércio riquíssimo de armas encantadas. Quase todos adquiridos na cidade de Caçadores de Grifos.

O reino não cobra impostos da cidade, uma vez que seus principais generais vivem ali treinando poderosos guerreiros para o exército de Drow.

Tipo de População: Mista e variável.

Economia Local: Aventuras, venda de armas e treino militar.

Nome do Regente: O conselho formado por 10 aventureiros veteranos. Eles controlam a lei e a ordem da cidade.

Guarda local: Não há soldados. A lei do olho por olho e dente por dente é o que rege ali. Quando existe alguma dúvida o conselho toma a decisão. Não há assaltos nesta cidade.

Templos: *Töwer é o principal, mas há templos de todos os deuses ali.*

População: cerca de 30.000 habitantes

Lacustrica

Um pequeno vilarejo perdido no meio de uma grande extensão de terra. Lacustrica vive da pesca do lago na qual foi fundada as margens. Ali encontra-se 2 grandes Tavernas pousadas, a Taverna/Pousada do Sol Poente e do Lobo Uivante.

Tipo de População: 100% humanos.

Economia Local: Pesca.

Nome do Regente: Lucio.

Guarda local: Pequeno porte. A cidade conta com uma guarda e uma prisão. São ao todo 18 guardas na cidade.

Templos: *Um templo de Corlow e um pequeno templo de Hydrus as margens do lago. Os pescadores vão até ali fazer oferendas antes da pesca.*

População: cerca de 300 habitantes

Die I, Die II e Die III

Esta é uma cidade com uma longa história. A muitos anos atrás, a cidade de Kelevar foi fundada tendo o regente Anaarom um pirata que saqueava todos os navios naquela água.

Devido a grande distância da capital o reino Drow pouco se importava com a existência de Kelevar. A cidade era conhecida pela adoração a Meril e pela temida pirataria sob o comando de Anaarom.

Porém Anaarom teve apenas 3 filhos gêmeos: Demir, Dienoth e Diestalker.

Nesta época o reino de Dranville começava a se desenvolver e as cidades litorâneas eram constantemente atacadas pelos piratas de Anaarom e seus 3 filhos.

A cidade cresceu, atraindo bandidos e contrabandistas e acabou se expandindo para outras duas ilhas próximas.

Anaarom morreu com 86 anos devido a uma cirrose e seus filhos tornaram-se regentes da cidade pirata.

Como era de se esperar de um adorador de Meril, os três se invejaram e acabaram se refugiando cada um em uma ilha, na época todas partes de Kelevar.

Mas os 3 começaram a lutar entre si e cada um pilhava a parte da cidade que era de domínio do irmão.

Dranville vendo a oportunidade de acabar com aquele porto pirata enviou uma tropa para dizimar a cidade. Chegando lá encontrou uma cidade enfraquecida e semi destruída. A investida de Dranville custou a vida dos 3 irmãos que haviam 26 anos cada.

Kelevar levou anos para se recuperar da destruição causada pelos irmãos e pelo ataque de Dranville.

Hoje Kelevar é conhecida como Die I, II e III, nome que Dranville utilizou em seu ataque para diferenciar a cidade de cada um dos gêmeos.

A cidade hoje é governada por um único regente que conta com a ajuda de uma assembléia de 10 membros da população de cada cidade, num total de 30 membros.

É uma cidade pobre que vive da pesca.

Em dia claro, sem neblina é possível ver dos portos de qualquer um das cidades as luzes das demais.

Tipo de População: 90% humanos e 10% outros.

Economia Local: Pesca e rota marítima.

Nome do Regente: Menalor. Ele apenas aprova as leis estabelecidas e votadas pela assembleia, sendo o pilar entre as 3 partes da cidade.

Guarda local: Médio porte. Ainda há vestígios do passado na cidade e muitos roubos ainda acontecem ali. A cidade conta com uma guarda naval de grande porte, protegendo a cidade contra invasões por água.

Templos: *Hydrus é o principal, mas encontra-se templo de Corlow, Töwer, Hagr e Mays. Em alguns locais secretos pode-se encontrar templos de Meril e Karan.*

População: cerca de 62.000 habitantes em Die I, 32.000 em Die II e 42.000 em Die III.

Mileril

Alguns dizem que esta é a última fronteira entre o reino Drow e Dranville, antes do reio se estender para o norte.

Mileril é uma cidade militar da época da expansão. Começou como um acampamento avançado, mas com o fim da expansão os soldados levaram mulheres e crianças para viver com eles e o acampamento virou vila e por fim cidade.

Hoje Mileril conta com 60% da população de soldados a serviço do exército do reino. É comum chegar na cidade e quase não encontrar os homens, a não ser aqueles deixados para vigiar a cidade, uma vez que os mesmos estão participando de algum treinamento ou expedição a serviço do reino.

Os meninos nascidos na cidade tem a tendência de seguirem os pais e tornarem-se militares também.

Tipo de População: 100% humanos.

Economia Local: Fabricação e venda de armas. Há muitos ferreiros na cidade.

Nome do Regente: Toanamon, um sacerdote da casa de Hagr.

Guarda local: Grande porte. Mas a cidade pode ficar desprotegida em épocas de guerra ou algum exercício militar.

Templos: *Hagr e Töwer.*

População: 85.000

Campestre

Campestre é uma cidade pequena e relativamente nova, mas sua estabilidade econômica já tirou a mesma do status de vila e colocou-a no mapa dos mercadores.

Campestre está situada numa área deserta de cidades do reino Drow. Muitos reinos ainda discutem a real posse de tais terras pelo reino Drow. Por este motivo a cidade de Campestre recebeu o apelido de cidade esquecida, uma vez que o Reino Drow ainda não reconheceu a mesma como uma cidade de seu reino.

Apesar de ser quase uma vila, os mercadores viram na pequena cidade um potencial imenso e muitas rotas de comércio passaram a ter Campestre em seu paradeiro. Isso ocorre devido a grande produção agrícola da cidade principalmente de seu milho, infinita vezes superiores a qualquer milho conhecido. Há também uma bebida, conhecida como Favaros, nome do criador da mesma, ela é feita a base de milho e está sendo muito apreciada entre a corte e a nobreza do DranVille. Uma garrafa de 1 litro que custa em campestre 5 moedas, pode chegar a ser vendida entre os nobres de Dranville por 80 moedas.

Até poucos anos, Campestre continha apenas trilhas que levavam a Die I, onde as pessoas da cidade iam uma vez a cada três meses realizar algumas compras e vender alguma produção de seus cereais em mercados locais. Foi assim que os mercadores viram o potencial do milho de Campestre e a pedido deles o reino de DranVille construiu uma estrada ligando Hanuman a Campestre.

Este fato causou uma instabilidade política entre Dranville e Drow. Uma vez que Drow acusou Dranville de invadir suas terras e Dranville deixa entender que campestre agora é parte de seu

reino. Nenhum imposto ainda é cobrado a campestre. Mas corre boatos que tanto Drow quanto Dranville pretendem reconhecer Campestre como uma cidade e aderir a mesmas aos direitos de cidade de seus reinos.

Uma guerra eminente entre Drow e Dranville está a caminho e pode ser que Campestre não sobreviva a isto.

Tipo de População: 70% humanos, 20% meio-elfos e 10% elfos.

Economia Local: Agrícola, sendo 90% específico para a produção de milho. No início a produção era voltada para alimentar a própria cidade. Mas como a produção aumentou e começaram a ocorrer sobras, os moradores passaram a ir até Die I vender a agricultura e isso tornou a vila conhecida e colocou a mesma na rota de comercio. Desta forma os moradores não precisam mais sair da cidade para comprar especiarias, pois os mercadores vêm até eles. Em menos de 3 anos a produção da cidade triplicou e o número de pessoas que chegaram para trabalhar nas lavouras chegou a 20% do que é hoje a população da cidade.

Nome do Regente: Aurin, um ex-soldado aposentado que tem a maior parte de terras em campestre. Campestre começou daí. Aurin fundou uma fazenda e vários funcionários foram trabalhando para ele e morando nas redondezas. Por fim outros começaram a plantar também e a vila agrícola se formou. Aurin não é na verdade um regente, mas sim um conselheiro, por ser dono da maior parte de terras ele ajuda os outros agricultores e é visto como um padrinho para eles e é respeitado pelo mesmo.

Guarda local: Quase inexistente. Aurin é o chefe da guarda e seus 4 filhos, treinados por eles, são os guardas da cidade.

Templos: *Há um pequeno templo de Corlow dentro das terras de Aurin.*

População: 1.350 habitantes. Ainda é uma vila, mas ela vem crescendo a taxa de 30% ao ano, devido a grande oferta de trabalho e o aumento nas produções da lavoura.

Locais Importantes

Forte de Lockin Hill

Um antigo forte construído na época de ECATRON. Hoje o forte é parte do reino Drow, cedido pelo reino dos Magos como boa fé.

Seu ponto estratégico permite uma grande visibilidade marinha, mantendo uma vigília contra piratas e invasão naval.

O forte fica no alto de um rochedo a beira de um precipício de 30 metros que leva a um mar rochoso. No topo do mesmo há um faro sempre abastecido com lenha e óleo. Era muito usado na época das guerras contra o reino do Dragão, para alertar os navios aliados sobre possíveis tropas ou um ataque marinho. Quando era acesso, existia todo um código que podia ser visto por Land Ship e rapidamente passados ao exército aliado.

Hoje o sistema ainda funciona, a lenha está sempre a posto e preparada para ser acesa. Há sempre um soldado no topo da torre e todos devem conhecer os sinais a ser realizado. Mas Land Ship a muito não se importa com este sistema e com certeza se o farol for acesso um dia de nada adiantará.

O forte hoje conta com um velho capitão **Loerim**, ele é tão devoto ao sistema que treina todos os soldados nos sinais do farol e jamais deixa o forte. Muito dizem que Loerim permanece ali devido a um fato marcante em sua carreira militar e ele utiliza isso como uma forma de penitência.

Muitos soldados dizem que Loerim está tão fanático pelo sistema do forte que acreditam que ele está louco. Mas nenhum teria a coragem de declara isso oficialmente.

Além de Loerim permanecem no forte 8 soldados que são trocados a cada 4 meses.

Apesar do número reduzido de soldados Lockin Hill é uma fortaleza intransponível. De um lado suas muralhas terminam em um penhasco rochoso de 30 metros, de outro uma trilha tortuosa de cascalho escorregadio leva até o portão do forte, impedindo a subida de máquinas de guerra ou homens montados.

Em caso de invasão o Rei e toda a sua corte se transferem para o forte.

Loerim monitora os mares de Dortw e Land Ship e constantemente envia cartas ao rei informando sobre navios piratas que atacam a região.

Isto lhe deu o título de Cavaleiro Naval, honra pelos serviços de segurança naval que ele presta ao reino. Ele também é considerado um dos melhores soldados estrategistas de todo o reino.

Pico dos Grifos

Uma grande cordilheira situada ao sul da imensa floresta de Niteril. Sua altitude varia de 100 a 2.300 metros.

Repleta de vales tortuosos, pedras que lembram lanças e cortam como navalhas, são poucos os que se arriscam em ir atrás do seu cada vez mais raro tesouro: Os Grifos.

Antes, quando se olhava em direção a cordilheira, pode-se avistar inúmeros Grifos voando, com suas penas douradas refletindo o sol como ouro. Hoje poucos são vistos já que a maioria foi caçada e vendida no mercado dos Grifos.

Colina do Vale

Uma extensão montanhosa a leste do Pico dos Grifos. A região tem uma grande quantidade de Gnolls que vivem isolados do mundo “civilizado”. Tribos Gnolls pode ser encontradas nas colinas, o que torna o lugar bastante perigoso.

Vale dos Gnomos Canibais

Talvez, um dos locais mais perigosos do continente. Uma formação rochosa, composta por erosão sobre erosão, formando uma imagem exuberante abaixo do nível do solo. É como uma cordilheira invertida. Inúmeras cavernas formando fendas com até 300 metros de profundidade.

Ali vive uma raça única em todos o mundo, uma raça de guerreiros antigos que jamais se misturou com outras espécies e que ficaram conhecidos como os Gnomos Canibais, pois apreciam a carne húmide.

Ninguém pode dizer de onde eles vieram e a quanto tempo estão ali. Sabe-se que são mais antigos que as expansões humanas.

São criaturas de 1,20m de altura (no máximo), de pele escura, olhos vermelhos e dentes afiados. São rápidos e cruéis. Atacam em bandos impressionantes, lembrando um ataque de formigas a qualquer um que de aproxime do vale. Vivem no subterrâneo.

Alguns dizem que são crias de Meril ou de Karan. Expedições já foram enviadas para dizimá-los, mas poucos retornaram com vida.

Uma espécie viva de um Gnomo Canibal vale uma fortuna para apresentadores de arenas do reino dos Magos.

Rio de Anuviron

O maior rio em volume de água e extensão do continente. Em certos pontos o rio chega a ter 5 a 10km de largura. É utilizado para navegação e comércio entre Belthor e Drow.

Cordilheira Branca

Uma grande cadeia de montanhas ao extremo norte do reino. O nome dado a cordilheira é devido a neve eterna existente em seus picos que podem chegar a até 8 mil metros de altitude.

A cordilheira é repleta de cavernas e contem um vulcão ativo. Que emite uma pequena fumaça branca constantemente.

Existem duas grandes cavernas principais na cordilheira: **Cavernas dos Ecos e Caverna Sombria.**

Caverna dos Ecos

A caverna dos Ecos é na verdade uma imensa cadeia de cavernas que se interligam. Diz as lendas que Varssom o dragão que matou Mênder morava na cavernas dos ecos. Mas seu tesouro nunca foi encontrado neste labirinto hoje repleto de criaturas estranhas.

Muitos aventureiros que vão até a cavernas dos ecos, ou morre no caminho, na travessia da cordilheira ou jamais retorna ao adentrar os labirintos de cavernas que segundo dizem alguns sábios, deve chegar a uma extensão de 180 km, num verdadeiro labirinto subterrâneo.

Caverna Sombria

Outra caverna que ganhou uma grande fama é a caverna sombria. Uma caverna com 2 km de extensão. Passando por corredores que se estreitam a ponto de ter de se rastejar a grandes salões com rios subterrâneos. Ao final da mesma um grande precipício. Não dá para ver o outro lado do precipício, que segundo dizem deve ter mais de 1km de extensão. O fundo também jamais foi visto. Até o pontos que conseguiram medir eles contaram 8km de profundidade, mas acredita-se que o abismo possa chegar a 25km, tendo em seu fundo magma.

Alguns dizem que o abismo não tem fim e é uma porta de encontro a Wislow, já que o cheiro de podridão e enxofre é muito forte ali.

A caverna ganhou fama devido às histórias contadas pelos bardos em tavernas. Hoje poucos se arriscam a ir até ali, já que não há nenhuma recompensa a não ser a curiosidade de ver a garganta de Wislow, como batizaram o abismo.

Isso se tornou tão sério que alguns clérigos de Wislow visitam o local e fazem oferendas e sacrifícios ao deus da Morte.

Acredita-se que escondido em meio a cordilheira branca encontra-se um dos maiores templos ao deus da morte. Muitas vezes a cidade Vila Nova sofreu ataque de clérigos na morte em busca de vítimas para sacrifício.

Apesar das buscas realizados pelos guerreiros da cidade eles jamais foram pegos, mas tudo indica que uma atividade do deus da morte exista próximo a caverna sombria.

Reino do Magos

Suas Fronteiras

As fronteiras do reino dos Magos limitam-se ao Reino dos Mortos norte e ao sul com Reino Drow..

- Ao norte a divisa com o reino dos Mortos é marcada pelo Rio Negro seguindo até o interior da floresta negra.

- Ao Sul a fronteira está delimitada pelo Pico das 3 agulhas, e orla de toda a floresta Niteril e a própria cidade de Fronteira. Como a Floresta Negra é praticamente uma área neutra delimitou-se a fronteira até a torre Mágica.

Montain

Esta cidade situado aos pés do pico das agulhas é muito procurada por aventureiros e mercadores. Na cidade há um grande número de alquimistas e com isso uma quantidade grande de lojas de poções. Muitos carregamentos são enviados a MERCANTE e de lá são comercializados por toda a costa do Mar Profundo e do Mar da Serpente.

Tipo de População: 98% humanos e 2% outros.

Economia Local: Comércio de poções.

Nome do Regente: Por ser uma cidade relativamente nova, mas que cresce muito rápido ela não contém um regente efetivo, quem representa a cidade é Lord Aurish.

Guarda local: Quase inexistente.

Templos: *Magnus*.

População: 3.600 habitantes.

Mercante

Uma belíssima cidade costeira. Fica na beira de um grande penhasco rochoso. Nas rochas abaixo foram construídas plataformas de madeira onde se encontra o porto. Elevadores manuais sobem e

descem cargas e pessoas da cidade aos portos, também existem diversas escadas na rocha. A cidade é limpa e quase sem mendigos, muito bem estruturada.

No centro da cidade há uma estátua de Ecatron feita em mármore com quase 12 metros de altura. Ali é possível conseguir viagens marítimas para qualquer lugar do mundo. Existe uma companhia de aventureiros chamada “*O Vento do Leste*” são os melhores aventureiros para serviços marítimos.

Tipo de População: 80% humanos, 10% de elfos e 10% outros.

Economia Local: Pesca e comércio marítimo.

Nome do Regente: Artemis.

Guarda local: Médio porte.

Templos: *Magnus, Hydrus e Mays.*

População: 32.000 habitantes.

Florestal

Uma pequena vila, mas de grande importância para a existência de Mercante. Pois é dali que vem a madeira para a construção dos barcos e do porto de Mercante. Florestal é uma pequena vila formada por Halflings lenhadores.

Tipo de População: 100% halflings.

Economia Local: Extração de madeira.

Nome do Regente: Não existe.

Guarda local: Não existe – os próprios moradores do sexo masculino fazer a ordem e a segurança da aldeia.

Templos: *Nenhum templo.*

População: 2.500 habitantes.

Tâmatuz

A maior cidade de todo o reinado é cercada por várias muralhas, a medida que a cidade foi crescendo novas muralhas foram sendo construídas e outras derrubadas. Hoje além de uma muralha de 12 metros que cerca a cidade há outras pequenas muralhas que dividem bairros internos na cidade.

O maior porto da capital conta com uma feira livre de quase 4 quilômetros, você encontra de tudo ali, desde animais exóticos a armas mágicas. Muitas coisas vêm do roubo e da pirataria do reino Dragão, mas quem está ali não se importa com a proveniência da carga.

A cidade conta com uma arena que atrai lutadores de todos os cantos do continente. Uma vez por ano há o campeonato de guerreiros e a cidade fica cheia de gente nesta época.

A cidade tem um índice de violência extremamente alto e como toda metrópole é repleta de guildas e deve-se saber onde andar para não cair em lugar errado.

A tropa de Tâmatuz compõe 20% do exército do reino e é uma tropa muito bem treinada. Mas o regente está mais preocupado com o crescimento da cidade e dos portos do que com a segurança da própria cidade, desta forma a tropa é mobilizada para manter os navios cargueiros em segurança dentro de suas terras. As guildas sabem que roubar um navio cargueiro ou um nobre influente é assinar a sentença de morte de todos os membros da guilda. Desta forma quando alguém faz uma ato desse, os próprios membros das guildas locais acham o ladrão e o deixam morto junto com a carga roubada na porta da guarda local ou no local que ocorreu o roubo. Isso faz com que o regente se preocupe pouco em eliminar as guildas locais.

Tipo de População: 60% Humanos, 10% goblinóides, 10% Anões, 5% meio elfos, 3% elfos, 2% Halflings e 10% das mais variadas raças.

Economia Local: Comércio Marítimo e de especiarias.

Nome do Regente: Loreno, o branco.

Guarda local: Grande Porte.

Templos: *Todos os templos podem ser encontrados ali.*

População: 600.000 habitantes.

Tenue

É uma das poucas cidade de Centauros que sobreviveram a expansão humana e que não fugiram para o reino selvagem. Uma cidade murada, com palafitas de madeira com 5 metros de altura. Ali vive um poderoso chefe xamã centauro, chamado **Tionowt**, o rei do Reino muitas vezes se aconselha com o velho Xamã que acabou se tornando conhecido pelos nobres que muitas vezes o procuram por coisas triviais. Mas Tionowt é conservador e raramente atende aos desejos fúteis dos nobres.

Tipo de População: 100% Centauros.

Economia Local: Eles plantam e colhem o que comem. Ainda seguem os costumes antigos da caça.

Nome do Regente: Tionowt, o Xamã. Apesar de não ser propriamente o regente da vila ela é o mais velho e por isso considerado o líder dos centauros.

Guarda local: Todos os machos adultos da vila são guerreiros.

Templos: *Os templos dos centauros são de devoção a divindades antigas.*

População: 800 habitantes.

Lostay

Lostay é uma extensão militar de Tâmatuz. Comporta por anões, este forte-cidade é cercado por uma muralha e guaritas. Os anões são fabricantes de armas de Tâmatuz, mas ao mesmo tempo dentro da cidade existem lojas para visitantes que desejem armas e armaduras de boa qualidade fabricada por verdadeiros anões, descendentes da época de Ecatron, quando os reinos eram um só.

Tipo de População: 100% Anões.

Economia Local: Fabricação de armas e armaduras de boa qualidade.

Nome do Regente: Capitão Torwin.

Guarda local: Todos os machos adultos são guerreiros.

Templos: *Existem pequenos templos das divindades anãs e um grande templo central a Töwer.*

População: 1.300 habitantes.

O Farol

A leste de Tâmatuz há um grande farol para orientar as embarcações que se aproximem da costa rochosa. Este farol foi construído na época de Ecatron e desativado por muitos anos. Atualmente o senhor Lower de 86 controla o farol todas as noites. Em torno do farol um pequeno vilarejo de 6 famílias se formou e vivem daquilo que plantam e colhem. As velhas estradas que seguiam até o Farol foram reformadas e qualquer um que passe por ali é bem recebido pelos moradores do vilarejo. Provavelmente esta será uma futura cidade.

O fica no alto de uma colina e é cercado por um pequeno bosque. Muitos acreditam que no bosque ainda existam fadas remanescentes a época da expansão. Nunca foi comprovado, mas os moradores do local juram ter visto as fadas várias vezes no bosque. O Senhor Lower diz que as vezes a noite elas voam em bandos luminosos fazendo verdadeiros espetáculos sobre o céu da floresta.

Tipo de População: 100% Humanos.

Economia Local: Eles comem aquilo que plantam. Não há economia ali. Quando mercadores passam na cidade eles trocam suas mercadorias por estadias e comida

Nome do Regente: Não há regentes.

Guarda local: Não existe.

Templos: *Não existe. Mas eles são devotos a Hydrus.*

População: 82 habitantes.

Cidade da Ponte

Cidade da Ponte é uma das últimas fronteiras com o reino dos mortos. Do lado de cá do rio, há grama verde e outro lado o solo é cinza e morto e todas as noites uma névoa densa cobre toda a área até metade do rio.

A cidade tem uma pequena murada de madeira de cerca de 4 metros de altura. Existem algumas torres de madeira de vigília e permanentemente 3 guerreiros à cavalo e com cornetas vigiam a passagem na ponte. Nunca ocorreu caso de invasão de mortos vivos desde a época de Ecatron, mas os Vigias da Ponte, como são chamados. Permanecem dia e noite vigilantes. Poucas pessoas atravessam a ponte até Stuária.

A cidade vive da pesca no rio e da plantação de cereais as margem do rio. As casas da cidade são construídas acima do solo, pois na época das chuvas o rio pode transbordar como já ocorreu algumas vezes.

É comum os vigias das torres e os vigias da ponte contarem histórias de gritos horrendos no meio da noite ou de vultos caminhando em fila no meio da névoa do outro lado. Mas nenhum nunca foi atacado.

Tipo de População: 100% Humanos.

Economia Local: Vivem da pesca e da plantação de cereais

Nome do Regente: Um conselho com os mais velhos do local é formado para as tomadas de decisões da cidade.

Guarda local: Médio porte.

Templos: *Hagr e Corllow*.

População: 3.200 habitantes

Stuária, a cidade dos elfos cinzentos

Para muitos esta é uma cidade de loucos, para outros é uma evolução contra o reino da morte. Stuária é uma cidade de estudiosos arcanos. Formada apenas por elfos arcanos que estudam os efeitos ocorridos no reino dos mortos.

A Cidade é murada e cercada magicamente com itens sagrados e preparados para afugentar mortos vivos.

Ninguém jamais foi atacado dentro da cidade, mas muitos moradores desaparecem misteriosamente nas praias da cidade ou quando voltavam mais tarde para a cidade.

O local é cinzento e devido ao tempo morando ali os elfos da cidade tem a pele pálida acinzentada, desta forma foram denominados de elfos cinzentos. Desta forma a cidade é mais conhecida como a Cidade dos Elfos Cinzentos do que realmente por Stuária.

Há uma escola de magia no local que estuda magias contra efeitos da necromancia. A escola é pequeno e é muito focada, desta forma são poucos os alunos.

A muralha que cerca a cidade tem quase 20 metros de altura e uma torre a cada 10 metros. Os vigias que ficam na torre dizem ver vultos no meio da névoa que cerca a cidade no cair da noite, ficando a 5 metros da muralha devido aos encantamentos que a protegem. A cidade jamais foi atacada diretamente. Mas para viver ali deve-se ter os nervos de ferro, uma vez que muitas vezes durante a noite pode-se ouvir gritos de terror vindo das terras ermas e do mar junto com o som das ondas pode-se ouvir cantos profanos e gemidos de dor e ódio.

É um local onde poucos gostariam de viver.

Uma vez por mês, uma pequena caravana muito bem armada parte da cidade em direção a Tâmatuz onde compram o que necessitam e vendem aquilo que produzem: conhecimento.

A caravana sempre pára na Cidade de Ponte e segue apenas ao amanhecer para Stuária, jamais viajando a noite. As vezes ocorre da caravana não conseguir chegar antes do cair da noite e onde ocorrem os desaparecimentos, muitas vezes nem vistos pelos membros da própria caravana.

Tipo de População: 100% Elfos (Cinzentos).

Economia Local: Vivem da produção de livros e estudos sobre a terra dos mortos. Com a terra é estéril e o mar não tem qualquer forma de vida, eles necessitam ir até Tâmatuz mensalmente para abastecer a cidade.

Guarda local: Médio porte – é formada por Elfos arcanos.

Templos: *Magnus e Corllow*.

População: 1.200 habitantes

Fronteira

A cidade de Fronteira é uma cidade murada na divida do reino dos magos e do reino Drow e a única forma de ir para o norte sem passar pela floresta negra ou ir mais a leste e contornar Niteril. Fronteira mantém alguns guardas na estrada e cobra um “pedágio” de 1 moeda por cabeça que acesse a estrada.

A cidade é grande mas muito violenta. Vivem da agricultura e da extração de madeira de Niteril, uma vez que extrair madeira de Negra é atrair a atenção das criaturas profanas que vivem dentro desta floresta.

Tipo de População: 100% Humanos.

Economia Local: Madeireira e agrícola.

Guarda local: Médio porte.

Templos: *Stack, Corlow, Magnus e Hagr.*

População: 27.000 habitantes

Stambel

Stambel é na verdade uma vila que tornou-se conhecida devido a presença de um poderosa bruxa chamada Raven. Segundo a nobreza, Raven tem dotes de vidência além de outros dotes mais. Uma estrada foi construída até a cidade com o dinheiro da nobreza que aprecia ambos os dotes de Raven.

Segundo as lendas Stambel nasceu dos filhos de Raven que matem sua aparência jovem apesar de muitos dizerem que ela tem mais de 200 anos. Ela mora um pouco a norte da pequena vila, no interior da floresta. As pessoas de Stambel, simples aldeões a temem mas a respeitam por este medo. Raven protege a vila.

Alguns dizem que Raven é amante dos lobisomens que vivem dentro de Negra, outros dizem que ela tem em sua casa um **Lorde do Poço** que ela encantou para satisfazer seus desejos e vigiar suas casas.

As pessoas que vivem em Stambel sempre vêem nobres do castelo real virem até aqui com para a caça, mas o que eles procuram mesmo é os braços encantadores da bruxa que tem um corpo escultural e se veste apenas com algumas penas de pássaros da floresta.

Tipo de População: 100% Humanos.

Economia Local: Pequenas caças e plantações caseiras.

Guarda local: Não existe, a vila tem a proteção de Raven e dos lupinos com quem ela dorme (segundo boatos).

Templos: *Stack.*

População: 800 habitantes

Locais Importantes

Torre Mágica

A torre mágica era um antigo posto de proteção contra do elfos Dorws da floresta negra, mas a anos está abandonada e hoje é morada de criaturas da floresta e viajantes que se aventurem a adentrar na floresta. É um antigo forte com cerca de 400m².

Forte

O Reino dos Magos conta com um forte avançado de proteção de fronteira. Antes era chamada de torre mágica, hoje para diferenciar o nome com o segundo forte, tornou-se apenas o forte dos clérigos ou forte. O local conta com 82 homens armados e 16 clérigos especialistas contra mortos vivos. Inúmeras barreiras de proteção foram levantadas em torno no forte, impedindo a passagem de mortos vivos. Batedores percorrem o rio por vários quilômetros, medindo qualquer movimento da morte, mas apenas as névoas silenciosas são vistas após o rio. Silenciosas até o cair da noite, quando gemidos de desesperos e gritos de terror são ouvidos. Algumas vezes o som de batalha é também ouvido ecoando ao longe. Acredita-se que sejam a alma desesperadas dos homens que morreram na guerra de Ecatron.

A Grande Floresta negra

Apesar de esta dividida entre o reino Anão, reino dos Mortos, reino dos Magos e reino Drow, acredito que tenha chego o momento de falar sobre a floresta que causa arrepio com o simples pronunciar de seu nome.

A Grande Floresta Negra, era parte de uma imensa floresta que cobria quase todo o continente. Morada das criaturas de Navor, fadas e dos Elfos selvagens. Com a chegada do homem a grande floresta foi sendo queimada e destruída gradualmente e as criaturas caçadas como bestas ou troféus.

Os elfos, denominado como guardiões das florestas acabaram sendo caçados e muitos tiveram de aderir ao estilo de vida humano para sobreviver e fundaram DranVille, outra parte dos elfos continuou em seus costumes selvagens e foi caçada até restar apenas uma pequena parte dentro de Magalay e uma outra parte dos elfos se revoltou contra os humanos e se tornou cruel para sobreviver. Como os elfos mimetizam o que se passa em seus corações estes elfos se tornaram negros e adoradores da noite, furtivos e assassinos, caçadores de humanos. Ao mesmo tempo que tinham como inimigo os humanos, passaram a caçar também os elfos que não se revoltaram contra a exploração de suas terras e assim se tornaram inimigos de qualquer raça que se ali a humanos.

Eles se refugiaram na densa floresta negra.

Acredita-se que o ódio dos elfos foi tão intenso que a folhagem da floresta tornou-se escura e a mesma tornou-se sombria como o coração de seus moradores e uma aura maligna passou a emanar daquelas terras habitadas por criaturas selvagens e cruéis.

Aventurar-se pela floresta negra é assinar a sentença de morte. A floresta é repleta de Drows, tribos de lobisomens, e outras criaturas que vagam por suas terras atrás de viajantes incautos. O lugar emana maldade, uma vez que parte de suas terras se encontra dentro do reino dos mortos e segundo dizem, até os troncos nesta área são negros como o carvão.

Muitos dizem que dentro da floresta negra não se ouve o canto de pássaros como nas outras florestas, apenas o pio triste de algumas aves e o grito assustador de macacos selvagens. Muitos segredos envolvem esta imensa floresta.

Niteril

A velha floresta de Niteril é parte da grande floresta que existia antes da expansão humana. Niteril, Negra e Magaly eram um só.

Mas agora após a separação são praticamente distintas uma das outras.

Apesar da proximidade de Negra e Niteril, ambas são opostas uma da outra. Enquanto Negra é sufocantes Niteril é uma floresta de árvores altas, com troncos grossos e antigos, quase sempre florida.

Muitas de suas árvores são frutíferas, e alguns poucos elfos que seguem as tradições antigas vão até o seu interior tocar harpa e venerar o belíssimo local. Muitos dizem que o fator da floresta ser tão magnífica é o grande lago florestal que alimenta toda a floresta.

Alguns Druidas dizem que Niteril não sofreu tanto quando Negra e que por este motivo a floresta tornou-se um lugar de paz e prosperidade. Uma vez que eles acreditam que as árvores mimetizam os sentimentos das pessoas próximos a elas.

Alguns acreditam que existam remanescente do povo das fadas escondido em Niteril, mas nada foi comprovado.

Lago Florestal

Um gigantesco lago no coração de Niteril. Protegido pelas frondosas árvores, este lago de águas cristalinas pode chegar a ter 25m de profundidade na sua parte mais profunda. A Floresta invade até o limite máximo entre terra e água, como se refrescasse desta imensa bacia cristalina.

Acredita-se que dentro do lago viva uma espécie de criatura inteligente, medindo cerca de 70cm, mas nada foi comprovado.

Lago de Prata

O Lago de Prata é tão velho quanto o Lago florestal, mas muito menor que seu irmão. Ele recebeu este nome por ser muito cristalino também e refletir o céu dando a impressão de ser feito de metal reflexivo. É belíssimo. Grandes montes coberto por florestas o cercam. Quando alguém se aproxima, em alguns momentos pode vê-lo de cima destes montes. E ele reflete o céu e as árvores a sua volta. É um dos mais belos lagos de Era.

Rio Florestal

O Rio Florestal nasce do Lago Florestal. É uma forma que o Lago tem de eliminar a grande quantidade de água que ele recebe do Rio Negro. Um rio subterrâneo cruza todo o lado saindo no extremo oeste do lago.

Rio Tanur

Outro rio do lago florestal, também parte do que o lago recebe do Rio Negro é lançado em Tanur. Com águas muito férteis.

Rio Negro

Um dos maiores rios de ERA, perdendo apenas por Anuviron. Em alguns pontos ele chega a ter 4km de extensão. O rio divide o Reino dos Magos com o Reino de Tukemon.

O rio recebeu este nome pois suas águas são escuras.

Ele nasce no interior da floresta negra e segue para Oeste até desaguar em um dos maiores deltas. Há outra vertente do rio que segue na região Leste, cortando todo o continente de ERA.

Reino DranVille

Suas Fronteiras

As fronteiras do reino de DranVille limitam-se ao Reino Drow, onde a fronteira é confusa e muitos acreditam que pode tornar-se fonte para guerras futuras. Ao sul com o Reino Troll

- A oeste a divisa com o Reino Drow é marcada pela cidade Mindway, onde inicia-se o reino Dran Vile. Lorean e Drow Ville são partes do reino DranVille.

- Ao Norte a divisa com reino Drow novamente é Rio Negro, apesar de Campestre ser um ponto crítico para uma guerra eminente entre Drow e DranVille.

Campestre encontra-se em território Drow, mas DranVille construiu uma estrada ligando Hanuman a Campestre.

- Ao Sul a divisão com o temido reino Troll são: o Rio River Well e o norte das grandes cordilheiras de Shevva.

Loreã

Loreã é quase que uma pequena vila ao norte. São lenhadores e se arriscam a extrair madeira da floresta Negra. Muitas vezes um grupo de lenhadores jamais volta. Loreã é composta por uma população anã e não gosta de forasteiros em suas terras.

Tipo de População: 100% anões.

Economia Local: Lenhadores.

Nome do Regente: Não há regentes na cidade. Os patriarcas se reúnem para decidir algo quando necessário.

Guarda local: Inexistente.

Templos: Nenhum, mas eles adoram divindades anãs.

População: 900 habitantes.

Hanuman

Hanuman não passava de um vila de fazendeiro, mas tornou-se rapidamente uma pequena cidade quando uma estrada a campestre foi ligada até a mesma e ela tornou-se rota para o comerciantes.

Hanuman ainda é economicamente uma cidade agrícola, mas hoje muitos comércios podem ser encontrados na pequena cidade.

Tipo de População: 80% humanos, 10% anões, 5% elfos, 5% meio elfos.

Economia Local: Agrícola.

Nome do Regente: Lazzarus, o primeiro regente nomeado para representar a nova cidade.

Guarda local: Pequeno porte. Foi criada logo após a nomeação do regente. A cidade começou crescer e pequenos furtos começaram a aparecer, os mais influentes da antiga vila se reuniram e nomearam o regente e o chefe da guarda.

Templos: *Há apenas um templo de adoração a Stack.*

População: 3.200 habitantes.

Cidade Naval

Cidade Naval surgiu como um forte avançado da tropa Naval de DranVille. O Forte foi construído sobre um pequeno monte próximo há uma praia rochosa propícia para a criação de portos. Durante anos o forte permaneceu como um poderio militar escondido de olhos curiosos mas longe do reino, sem nenhuma estrada que ligasse o mesmo as demais cidade.

Mercadores de confiança eram enviados mensalmente para subir as necessidades dos homens do forte, que também eram estaleiros e construíam a frota de DranVille. Os anos passaram as guerras finalizaram e DranVille jamais precisou de sua tropa marítima.

Os mercadores que iam constantemente a Naval passaram a morar ao redor da fortaleza vendendo produtos aos militares que moravam ali. Logo os militares formaram famílias e os mercadores passaram a usar os portos com seus navios para buscar mercadorias e uma cidade nasceu em torno do forte.

Hoje o forte está abandonado em ruínas e uma grande cidade cresceu ao seu redor. O porto militar tornou-se um porto comercial e também a única forma de ligação ao restante do reino, uma vez que não existem estradas ligando a DranVille.

Segundo estudiosos, a pequena península é quase um reino a parte dentro de DranVille e não tardará muito para pedir independência.

Naval é a maior cidade desta península e seu regente representa o interesse de Negra, Grund, Kerentin e Swar perante o rei quando necessário.

Tipo de População: 60% humanos, 30% elfos e 10% meio elfos.

Economia Local: Pesca e comércio naval.

Nome do Regente: Comandante Jeythor. Apesar do título de comandante, perante o reino DranVille ele é apenas um civil. Isto prova como a península está entrando em um ponto de independência do reino DranVille.

Guarda local: Grande Porte, principalmente a naval.

Templos: *Hydrus, Navor, Corllow, Hagr e divindades élficas.*

População: 60.500 habitantes.

Cidade Fortaleza

Na mesma época que Naval foi construída, a Cidade Fortaleza foi edificada. No meio de uma grande planície, uma fortaleza imensa foi levantada, cercada por armadilhas e grande fossos, uma vez que encontrava-se em um terreno plano. O terreno escolhido é pedregoso impedindo que máquinas de guerra como catapultas aproximem-se com facilidade.

A cidade fortaleza recebeu este nome porque além dos militares enviados para lá, suas famílias e alguns mercadores também o foram. Mas diferente de Naval que tornou-se uma cidade civil, Fortaleza continua sendo um forte até os dias atuais. E constantemente novos soldados são enviados para a mesma.

Cercado por uma muralha de 16 metros de altura, com torres munidas de balestras e um subterrâneo com capacidade para esconder 800 pessoas além de provisões e armas. A cidade fortaleza conta com mais 6 muralhas internas que separam campos militares de armas, a pequena vila civil, onde moram os mercadores e familiares dos militares, campos de treino e o forte em si.

Mensageiros estão sempre prontos com cavalos e durante o percurso da estrada pequenos postos avançados com estábulos, geralmente formado por um mini forte com 5 a 10 soldados ficam a espera para trocar os cavalos cansados por cavalos bons em caso de mensageiro.

E assim vive a cidade fortaleza sempre a espera de uma invasão Troll, que todos temem mas que jamais aconteceu desde a morte de Barak.

Tipo de População: 70% humanos, 20% elfos e 10% meio elfos.

Economia Local: Sustentada pelo reino.

Nome do Regente: General Marcus.

Guarda local: Grande Porte.

Templos: *Töwer e divindades élficas.*

População: 2.200 habitantes.

Mindway

Mindway é a mais bela cidade de todo o reino, se não for a mais bela cidade dos Elfos. Foi a primeira cidade construída pelos Elfos após a expansão Mênder.

Quando os elfos aderiram aos costumes humanos para sobreviver, Mindway foi levantada. Construída por elfos que viviam em outras cidades humanas, mas que sentiam a necessidade de unirem sua raça mais uma vez. Mindway foi construída com a reunião destes elfos.

Uma cidade repleta de estátuas de bronze e mármore, com árvores frutíferas e frondosas por todos os lados. Toda construída com pedra branca e ornamentada com trepadeiras e flores por todos os lados. Uma grande muralha foi levantada em torno da cidade como que para impedir a entrada de outras raças e arqueiros elficos são postos constantemente sobre a muralha toda trabalhada na pedra mostrando cenas da glória élfica.

O portão de bronze, ouro e prata é vigiado constantemente. Grandes praças com fontes e brancos são encontradas na cidade.

Casas de banhos e tavernas que vendem hidromel estão espalhadas por todos os lugares.

Mas humanos ou outras raças não são bem vindas ali. Quando entram na cidade devem cadastra-se e recebem um papel informando o tempo que permanecerão na cidade. Se um forasteiro for parado por uma tropa Élfica e não apresentar o papel ou estiver com o prazo de permanência vencido por ser preso ou nos casos mais leves expulso e impedido de voltar na cidade. Nem meio elfos são bem vindos aqui.

Tipo de População: 100% elfos.

Economia Local: Comércio de hidromel, ponto de parada para a entrada no reino DranVille, principalmente se deseja ir a capital.

Nome do Regente: Lorrana, uma elfa de 600 anos de idade.

Guarda local: Grande Porte.

Templos: *Divindades élficas e Mays.*

População: 26.200 habitantes.

Anius

Outra pequena vila anã exploradora de madeira em Magaly. Anius a pouco tempo foi descoberta pelos elfos rangers de Magaly que atacaram a pequena vila a noite dizimando quase todos. Anius esta em decadência e pede ajuda ao reino DranVille que até o momento não se manifestou. Ela também pediu ajuda ao reino Drow que viu isso com bons olhos para tomar o território da divisa de Anius para si.

Tipo de População: 100% anões.

Economia Local: Extração de madeira.

Nome do Regente: não há.

Guarda local: os próprios homens lenhadores.

Templos: *Divindades anãs.*

População: 1.200 habitantes.

Miriade

Miriade é uma cidade portuária com grandes muralhas que a cercam. É uma cidade estritamente naval e comerciante. Seus mercadores fazem muitos negócios com Die. A cidade vive de estaleiros, com a construção de navios belos com o toque élfico.

Tipo de População: 80% elfos, 10% humanos, 10% outros.

Economia Local: Comercio naval e estaleiros.

Nome do Regente: Mercuy o loiro.

Guarda local: médio porte.

Templos: *Divindades élficas, Hydrus, Hgar e Mays.*

População: 12.800 habitantes.

Swar

Swar é mais uma cidade portuária situada na mesma ilha que Miriade. Swar também faz parte do conselho de Naval. Se realmente a península pedir independência o reino de DranVille corre grande risco de desaparecer.

Swar vive da pesca e do treino de falcões e outras aves treinadas para a pesca. Muitos aventureiros navais, como piratas compram estes animais para suprir suas necessidades quando necessário dentro de seus navios.

Tipo de População: 60% meio elfos, 20% humanos e 20% elfos.

Economia Local: Pesca.

Nome do Regente: Merolow.

Guarda local: médio porte.

Templos: *Divindades élficas, Hydrus e Hgar.*

População: 10.000 habitantes.

Negra

Negra é uma cidade perigosa. Surgiu de uma base pirata. Hoje negra conta com uma população notável, mas com a herança de seus fundadores. Repleta de assaltantes e Guildas. Não há mais pirataria ali, mas a cidade ainda assim é um covil de bandidos.

Tipo de População: 80% humanos e 20% outros.

Economia Local: Pesca.

Nome do Regente: O Branco.

Guarda local: pequeno porte.

Templos: *Divindades Magnus, Hydrus e algumas igrejas aberta de Câmor.*

População: 16.000 habitantes.

Grund

Mais uma cidade da península leste. Murada, vivem do comércio marítimo com Die, Naval, Swar e Miriade. A cidade é bem mista em termos de população, pois foi um dos pontos de fuga das pessoa que fugiam das guerras que ocorriam no momento de expansão. Foi a primeira cidade da península, muito antes de Naval. Mas era isolada de todo o resto do mundo.

Hoje além do comércio marítimos a cidade tem pesca e agricultura própria e é praticamente auto-suficiente. Nela vive o Elfo Negro Mindaw (pronuncia-se Mindou).

Tipo de População: 30% humanos, 30% elfos, 10% anões, 10% Meio Elfos e 20% outros.

Economia Local: Comércio marítimo.

Nome do Regente: Antony.

Guarda local: pequeno porte.

Templos: *Divindades Hydru, Stack, Hagr e Corllow.*

População: 22.000 habitantes.

Kerentin

É uma pequena cidade de Centauros. Umas da poucas criaturas metamorfos sociáveis e que não foram caçados como monstros, uma vez que os humanos já usavam cavalos e acabaram se adaptando com a presença dos centauros. Ainda assim foram poucos que sobraram de uma grande

população que existia em Era. Estes fugiram do centro do continente e se estabeleceram aqui. Construíram sua vila e a muraram com toras de madeira de 5 metros, pois pouco comuns aos centauros, mas que tiveram de fazer quando os humanos chegaram ao continente.

Kerentin está entre Grund, Negra e Naval. Apesar destas cidades pouco utilizarem as estradas preferindo as viagens marítimas, Kerentin é um ponto de parada a viajantes e os centauros daqui são muito prestativos aos viajantes.

Os centauros produzem ótimas cenouras que são apreciadas em forma de sopa pelos viajantes que se hospedam ali. A hospedagem não é em pousadas e sim na cada de alguma família.

Tipo de População: 100% centauros.

Economia Local: Produção própria de alimentos.

Nome do Regente: Sistema patriarcal.

Guarda local: Não existe, os machos adultos da vila são todos caçadores e guerreiros.

Templos: *Divindades antigas dos centauros que são uma outra forma de representação para Navor.*

População: 22.000 habitantes.

Drow Ville

Devido ao nome desta cidade, muitos acreditam que ela é parte do reino Drow. Mas na verdade o nome é uma junção dos dois reinos, mostrando que é a última divisa ao norte. Drow Ville encontra-se em território DranVille, mas devido a distância da capital recebe muito pouco recurso do reino. Além disso, encontra-se num extremo totalmente isolado onde poucos viajantes utilizam. As vezes é usada como ponto de parada para quem vai de Mindway a Hanuman. Subir alguns quilômetros a mais para ter uma cama para repousar ou descansar alguns dias vale a pena. Mas como a maioria das pessoas que utilizam esta estrada são caravanas de mercadores, eles preferem não subir e dormir em suas carroças improvisadas.

Drow Ville é muito pequeno. E apesar de viver as margens da Floresta Negra eles aprenderam a jamais cortar uma árvore sequer, toda a lenha é pega na orla da floresta com aquilo que a floresta dá (galhos secos). Por este motivo Drow Ville jamais foi atacada e pelo contrário, ela recebe certa proteção da floresta negra sem que eles próprios saibam disso.

Tipo de População: 60% Humanos, 30% elfos e 10% meio elfos.

Economia Local: Produção própria de alimentos.

Nome do Regente: Não existe.

Guarda local: Não existe.

Templos: *Navor.*

População: 900 habitantes.

Vila Nova

Vila nova é uma cidade perdida no mapa. Para muitos é parte do reino Drow, uma vez que está após o rio Negro, para outros é parte do Reino DranVille. Apesar de estar cadastrado como parte do reino DranVille, o reino Drow já cresceu os olhos para a pequena cidade devido a mina existente no local e embaixadores de ambos os reinos estão discutindo sobre o assunto.

Mais uma vez Drow e DranVille ficam em dúvida sobre mais uma de suas cidades devido a suas fronteiras mal delineadas.

Vila nova é muito antiga, fundada por elfos refugiados na época de Mênder, mas só foi descoberta a poucos anos. A vila explora mina de ferro e garimpos de ouro no rio Negro. No início eles fizeram isso para construir armas e armaduras para se defender. Depois passaram a construir estátuas de ferro e ouro.

DranVille colocou uma pequena tropa de guerreiros Elfos para vigiar a cidade e 80% de tudo que é minerado ali é enviado para o reino, em troca a cidade recebe comida.

A cidade é um vilarejo, mas muito bem organizado, com belíssimas estátuas de animais e metamorfos da época antiga.

Os elfos que moram ali mimetizaram seu novo modo de vida e são únicos em Era. Baixos eles ficaram fortes e ganharam barba como os anões. Suas orelhas tornaram-se mais pontudas.

Muitos acreditaram que era um cruzamento bem sucedido entre elfos e anões. Mas depois descobriram que como os elfos negros este também era um caso de mimetização élfica, que demora anos para acontecer, mas acontece.

Tipo de População: 100% elfos anões (como foram chamados).

Economia Local: Produção própria de alimentos, alimentos recebidos pelo reino na troca dos minerais.

Nome do Regente: Não existe.

Guarda local: Não existe.

Templos: *Sem saber eles adoram Lorn, apesar de chamá-lo apenas de Deus das Minas. Na entrada de uma das minas há uma grande estátua de seu Deus, que lembra mais um anão.*

População: 1.800 habitantes.

Cidade dos Alpinistas

Diferente de tudo aquilo que já vimos, a cidade dos alpinistas fica a 3.600 metros de altura. Construída na rocha em forma de cavernas com ruas que são passarelas com abismos imensos ao seu lado.

Não se sabe a época exata que esta cidade foi construída. Mas os humanos que vivem ali são muito peculiares na sua cultura. Apesar do frio que pode chegar a até -10°C, eles estão totalmente habituados, e muitas vezes quando saem para a caça utilizam apenas botas e calças de couro, o restante do corpo é pintado com tinta azul e vermelha extraída de uma flor que dá nas grandes altitudes.

São exímios arqueiros. Alguns dizem que um arqueiro Alpinista pode atingir um fio de cabelo a 1.000 metros de distância. É claro que é apenas uma analogia a sua grande habilidade.

Apesar de parte do reino DranVille, nenhum imposto é cobrado já que a dificuldade para chegar na cidade é incrível. Mas seus arcos feitos de osso de Mantus (uma espécie de ave gigante que vive no alto das montanhas) é muito apreciados no mercado, o que leva alguns mercadores a se aventurar no local. Uma escada talhada na pedra leva até a cidade. Mas deve ser um bom escalador para subi-la. Muitos mercadores já morreram na travessia.

Os alpinistas vivem em sociedade Matriarcal. Os homens caças e protegem a vila e as mulheres mais velhas organizam e chefiam o lugar.

Tipo de População: 100% Humanos “primitivos”.

Economia Local: Produção própria de alimentos: Vivem da caça.

Nome do Regente: Matriarcal.

Guarda local: Não existe.

Templos: *Adoração ao Deus do vento que na verdade seria Ialém, uma divindade élfica.*

População: 2.300 habitantes.

Torreadora

Mais um cidade lenhadora que explora a floresta de Magalay. É constantemente atacada pelos elfos ragens de Magalay. Muitas vezes um grupo de lenhadores não volta para casa. É um profissão de risco, mas a única forma de sobrevivência da cidade.

Tipo de População: 100% Humanos.

Economia Local: Exploração de Madeira.

Nome do Regente: Antelos.

Guarda local: Pequeno porte.

Templos: *Hagr e Tower.*

População: 7.300 habitantes.

Locais Importantes

Cidade Morta

Quando a cidade morta foi descoberta ao acaso, quase 20 anos após o surgimento do reino DranVille, foi em espanto para todos.

Uma antiga cidade que devia comportar uma população maior que as maiores cidades conhecidas da época, estimada em 80 mil pessoas na época, mas hoje acredita-se que comportava muito mais, uma vez que parte das construções não existe mais.

Ninguém sabia falar de onde vinha tal cidade. Diferente de qualquer arquitetura conhecida, esta cidade conta com construções de pedra que chegam a ter 8 andares. No centro da cidade um grande templo na forma de pirâmide com desenhos macabros e estranhos.

A cidade logo passou a ser evitada, quando aventureiros atrás de tesouros passaram desaparecer misteriosamente ali.

Alguns dizem que existe uma cidade subterrânea com labirintos infinitos 4 ou 5 vezes maior que a cidade superior, e que ali vive uma criatura circular com vários olhos (desconhecida até então em Era, mas que os magos chamaram de Beholder).

Alguns dizem que os antigos moradores do local eram deuses antigos, os magos dizem que eram adoradores de criaturas planares e conhecedores das viagens entre os planos e trouxeram ao acaso um Beholder que matou toda a população. Os mais simples acreditam que a população tenha sido morta pelos unicórnios do vale ou que tenham sido transformadas nos próprios unicórnios.

Há um sábio que certa vez disse que os próprios criadores da cidade não eram deste plano e a abandonaram por algum motivo desconhecido, deixando o Beholder para vigiar o restante de suas construções.

Mas muito pouco é conhecido sobre a cidade, pois quase todos que foram lá jamais voltaram.

Forte Angruim

Posso dizer que ele é um espelho do forte Lockin Hill. Situado no alto de um penhasco onde o mar a sua frente está a 30 metros abaixo em um despenhadeiro. O forte foi construído na época da expansão pelo rei Kalamir.

O forte jamais teve utilidade para a guerra e acabou tornando-se um farol para navios que se aproximassem muito da costa repleta de rochas e com nevoeiro denso.

Hoje no forte vive uma pequena troca que é trocada a cada 3 anos, com exceção do faroleiros que ascende o farol todas as noites e pediu permissão ao rei para morar ali. Hoje com 65 anos ele diz que a vista do mar é a sua família e que os jovens soldados que vão pra lá a cada 3 anos são seus filhos. Realmente todos que vão para o forte aprendem muito com as histórias do velho general de guerra e quando se despedem é com lágrimas nos olhos.

O forte permanece ali com sua construção imponente e bela, no estilo élfico.

Tistines

Foi o nome dado a terra dos Guerreiros Verdes como são chamados os elfos que negaram a alteração de sua cultura.

Tistines é na verdade uma cidade no coração da floresta da Magalay onde vivem os elfos que preservam a sua identidade antiga. Eles patrulham a floresta e matam qualquer viajante que atravesse a mesma com intenções hostis. Se você for humano não entre nesta floresta. Estes elfos tem uma grande intolerância com relação a raça que destruiu seu velho reino e estilo de vida.

Ninguém nunca viu Tistines a não ser o ***Grupo de Lara e Uron – o único humanos que cresceu em Tistines.***

Dizem que Tistines é uma cidade construída numa gigantesca árvore anciã. Que seriam necessário 500 homens para abraçá-la.

Os Elfos ranger de Tistines patrulham Magalay sobre as árvores e são capazes de mover em silêncio como gatos. Eles ainda trazem os velhos traços dos primeiros elfos que viviam em ERA e mantém as suas tradições.

Na linguagem élfica Tistines significa: Os exilados.

A localização de Tistines no Mapa é mera suposição.

Magalay

Filha da grande floresta que cobria o continente. Magalay é repleta de árvores velhas de troncos largos e copa frondosa. A luz do sol chega ali na forma de uma penumbra de raios luminosos

atravessando as copas. É lindo de vê-la, mas poucos se atrevem a adentrar na mesma uma vez que Tisitines além de seus perigos naturais é patrulhadas por rangers elficos.

Vulcão de Magalay

No meio da floresta existe um vulcão adormecido. A floresta sobre por sua orla e apenas a boca do vulcão fica exposta. Algumas vezes pequenos tremores e fumaça são vistos de sua boca. Um sinal de que ainda existe atividade em seu interior. Mesmo assim desde quando se conhece o vulcão jamais entrou em atividade.

Fortes Élficos

Existem dois fortes Élficos construídos na época da expansão. O primeiro no interior da floresta jamais chegou a ser terminado. Hoje apenas suas paredes e resto de suas ruínas pode ser visto.

O segundo construído na borda da floresta recentemente foi abandonado após a 6 vez que todos os soldados que viviam no forte foram mortos e quando a caravana de provisões chegou até o local encontrou a população do forte morta.

O rei de DranVille decidiu então abandonar o forte e a menos de 3 anos ele não recebe uma única visita. A estrada que leva até ele ainda está boa, mas já começa a apresentar sinais de degradação.

Floresta Azul

Esta floresta sempre foi uma floresta a parte da grande floresta e sobrevive até hoje quase intacta. É chamada de floresta azul pois na primavera as árvores são repletas de flores azuis e a floresta inteira exala um cheiro maravilhoso.

Dizem que algumas fadas podem ser vistas na floresta.

Vale dos Unicórnios

Uma área montanhosa repleto de vales lindíssimos banhado de pequenos lagos e cascatas que se unem ao rio negro. São córregos e riachos que não chegam a aparecer no mapa, mas que dão ao local uma aparência magnífica. Alguns dizem ter vistos os antigos animais que um dia habitaram toda ERA e foram caçados por causa do seu chifre, os unicórnios. Mas é muito raro de ser ver um deles. Ainda assim o local recebeu o nome de Vale dos Unicórnios.

Torre Élfica

Foi construída para vigiar a costa do reino. Quando navios hostis aparecem na costa rapidamente um mensageiro é enviado a Naval. Hoje a Torre tem mais a utilidade de ser um Farol e ao mesmo tempo informar sobre possíveis navios piratas.

Uma tropa de 20 soldados permanece constantemente na torre, sendo trocados a cada 3 anos, como no forte de Angruim.

Reino Troll

Suas Fronteiras

- Ao norte o Reino Troll faz divisa com DranVille sendo suas fronteiras o Rio Shevva e a cordilheira de Shevva.
 - Ao oeste a divisa com Keronã é bem confusa. Segundo alguns Megalus está dentro do reino Troll, mas os próprios moradores de Megalus dizem ser parte do reino Keronã.
- Pode-se dizer então que a fronteira é o rio Hûr.

Defesa

Defesa não pode ser considerada uma cidade. São acampamentos de soldados Trolls criados por Barak e que residem até os dias de hoje. Seu objetivo é defender o reino muitas vezes contra os próprios moradores do reino.

O acampamento é certado por palafitas de madeira.

Tipo de População: 100% Troll.

Economia Local: Soldados.

Nome do Regente: Não há regentes na cidade. As ordens são vindas diretamente do rei.

Guarda local: Altíssima.

Templos: *Nenhum.*

População: 1.800 habitantes.

Vila Kã

Uma pequena vila ao sul do reino. Ali vivem uma outra raça de trolls, também semi inteligentes. Mas eles levam traços das antigas raças dos trolls não podendo ficar sob a luz do dia. Dessa forma a vila é formada por moradia em pequenas grutas que existem na região. Os trolls tem uma tonalidade azul escuro da pele, chegando a ser quase negros.

Tipo de População: 100% Troll.

Economia Local: Vivem da caça.

Nome do Regente: Não há regentes. Vivem sob a forma de clãs

Guarda local: Nenhuma, cada um por si.

Templos: *Nenhum.*

População: 800 habitantes.

Kiner

Kiner é mais um cidade peculiar do reino Troll. Ali vivem contrabandistas, piratas e assassinos. É uma cidade portuária e murada. Uma forma de manter-se protegida dos próprios Trolls.

São poucos os humanos que vivem ali, mas existem alguns que o fazem. A maioria são semi humanos ou criaturas planares, filhos de Meril.

Ali vivem uma raça de humanos de pele negra e olhos vermelhos. Sua orelha é semi pontuda, dentes afiados como de cobras, e não tem pêlos pelo corpo.

Acreditam-se que seja uma nova evolução do cruzamento com humanos e Trolls. Mas muitos dizem que já era uma raça antiga vivente no deserto de Shevva.

Tipo de População: 80% Semi-Troll, 18% Trolls, 1% humanos e 1% goblinóides.

Economia Local: Vivem do roubo e da pirataria. Todos os comércios da cidade são de mercadoria roubada. Ou você rouba ou você vende a mercadoria roubada. São as únicas formas de sobrevivência ali. A cidade é um caos.

Nome do Regente: Não há regentes.

Guarda local: Nenhuma, cada um por si.

Templos: *Karan e Meril.*

População: 13.600 habitantes.

Tarok

É uma cidade escrava de Orcs e Goblinóides. São obrigados a viver ali como semi-escravos explorando a mina de ferro da região. Apesar de viverem em casas, vistoriam as ruas e a orla da cidade de 15 a 30 soldados Trolls com chicotes e espadas dentadas.

Os orcs recebem comida e moradia, mas deve minerar a vila diariamente e muitas vezes a exaustão. Eles apesar disso nunca se revoltaram contra seus capturadores.

Tipo de População: 100% Goblinóides.

Economia Local: Escrava.

Nome do Regente: Não há regentes.

Guarda local: Os soldados Trolls que vigiam a vila.

Templos: *Nenhum.*

População: 1.600 habitantes.

Kastwarmyn

Esta é uma das poucas cidades humanas dentro do reino Troll. Era uma antiga cidade Orc, mas foi tomada por humanos. Eles são independentes de qualquer reino.

A cidade ficou desconhecida por mais de 800 anos, quando um explorador por acaso chegou na mesma.

Kastawarmyn tem uma muralha natural formada por grandes elevações rochosas da costa. Para chegar na mesma é necessário passar por alguns dutos de cavernas repleto de armadilhas.

O porto da cidade é uma grande garganta na rocha onde o mar adentra por centenas de metros.

Os humanos que vivem ali lembram um pouco os elfos antigos. São claros, mais baixos, louros de cabelos compridos e olhos claros.

Os soldados da cidade são formados por Golens criado pela escola de tecnomagia que existe ali. A cultura deles é totalmente diferente da conhecida pelos outros humanos e suas armas são incrivelmente fortes. Ainda assim poucos atrevem a ir num local tão perigoso e a cidade não passa de uma lenda para a maioria das pessoas.

Tipo de População: 100% Humanos.

Economia Local: Próprio. Vivem de uma terra fértil, frutas e da pesca.

Nome do Regente: Tecnomago Altruis é a maior autoridade da cidade.

Guarda local: Altíssimo porte, formada por poderosos Golens.

Templos: *Deuses antigos e desconhecidos.*

População: 7.300 habitantes.

Stay

Uma pequena tribo troll vivendo no meio do deserto de Shevva as margens de um Oásis. Vivem de forma tribal e com sustento próprio proveniente da pesca e caça.

Tipo de População: 100% Trolls.

Economia Local: Próprio.

Nome do Regente: Não há regentes.

Guarda local: Não há guardas, cada um por si.

Templos: *Nenhum.*

População: 300 habitantes.

River e Niwer

Podemos chamá-las de cidades irmãs. São vilas próximas as margens dos rios que adentram no deserto, antes dos mesmos secarem. River e Niwer vivem da pesca. Niwer é um pouco maior e River, mas ambas vivem do sustento de caça e pesca. É raro o comercio entre os clãs trolls.

Tipo de População: 100% Trolls.

Economia Local: Próprio.

Nome do Regente: Não há regentes.

Guarda local: Não há guardas, cada um por si.

Templos: *Nenhum.*

População: 400 habitantes em River e 800 em Niwer.

Feitiços

Uma das vilas mais perigosas de todo o reino. Ali vivem um poderoso mago chamado Tantark. Ele é tão inteligente quando Barak foi e conhecedor de feitiços arcanos. Vive em uma vila a mais de 1.200 metros de altitude. Onde os moradores escavaram suas casas nas pedras, formando casas com aposentos subterrâneos. É uma cidade muito evoluída pelo padrão Troll e o rei trata Tantark como igual, pois sabe que ele tem o poder de reunir um exército e tomar para si o reino.

Mas Tantark está preocupado com outras coisas mais importantes. Dizem que ele não escolheu morar ali ao acaso, ele seguiu pistas de um velho pergaminho quando jovem. Muitas das pessoas que já o adoravam como um curador o seguiram e a cidade Feitiços foi fundada.

Tipo de População: 100% Trolls.

Economia Local: Próprio.

Nome do Regente: Tantark.

Guarda local: Há uma estrutura de guardas ali, sob as ordens de Tantark e é de grande porte se comparado com a cidade.

Templos: Alguns deuses antigos adorados por Tantark.

População: 1.800 habitantes.

Maná

Maná é uma velha cidade Troll, sustentada pelo reino. Ali vivem soldados orcs e centenas de escravos goblinóides e alguns humanos.

Eles são obrigados a manear as minas de ouro e ferro existentes na região. Até alguns trolls acabam tornando-se escravos, pois o trabalho é tão pesado que é necessários escravos sempre. Uma vez que a maioria morre com 2 a 3 semanas de trabalho.

Tipo de População: 30% Trolls e 70% escravos.

Economia Local: Sustentada pelo reino.

Nome do Regente: O soldado de mais alto posto que estiver ali.

Guarda local: Todos os Trolls.

Templos: Nenhum.

População: 8.000 habitantes.

Locais Importantes

Deserto de Shevva

Não consigo definir quais dos lugares são mais perigosos: A terra dos Mortos ou o Deserto de Shevva.

Podemos compará-los com os lugares mais perigosos do continente. Primeiro pelo fato dele ser árido e de difícil sobrevivência, segundo por ser imenso e terceiro devido as tribos nômades que vivem no mesmo, aquém ao resto do mundo. Tribos de homens de pele negra e olhos vermelhos, que usando panos negros e vermelhos sobre o corpo, cabeça e rostos. Eles montam lagartos bípedes que se movem a grandes velocidades. Encontrar com um membro destas tribos é morte certa e com certeza você irá tornar-se comida para eles.

Cordilheira de Shevva

A grande cordilheira de Shevva impede a umidade de entrar nesta área do continente o que causa o efeito do deserto. Com picos que chegam a 8.000 metros de altura, grande parte da mesma é coberta com gelo eterno, algo que contrasta a região quente e árida do deserto. Muitas criaturas vivem nestas cordilheiras virgens que nunca foram exploradas pela ação do homem ou de qualquer outra raça.

Acredita-se que ali vivam criaturas inteligentes que não sabem que existe vida no mundo além deles e que nós não sabemos de sua existência.

Reino Anão

Suas Fronteiras

O reino Anão é praticamente o reino mais isolado de todo o continente.

- Ao sul sua fronteira se estende a floresta negra Junto ao Reino Negro, Divisa com Reino Drow e Mago.
- A Leste a divisa com o reino dos mortos vai do Forte de Nora a última Torre Anã, forte de defesa contra invasões vindas das terras hostis.
- A Oeste as Grandes Cordilheiras Selvagens são a única divisa contra o reino Selvagem.

Quenarur

A cidade mais ao norte de todo o continente. Muito chamam a cidade de Cidade Esquecida. Quenarur na língua anã significa “Navegante do Gelo”.

Realmente o nome da cidade é uma verdade sobre Quenarur. O reino não por estar mais ao norte é mais frio que qualquer reino ao sul e a ponta de Quenarur é castigada por correntes marinhas gélidas que tornam as manhãs enevoadas e escuras.

A cidade é construída sobre um grande platô de pedra. A frente um grande precipício leva ao mar gelado abaixo. Um porto foi construído três quilômetros da cidade numa enseada. Ali há uma pequena vila comercial, onde moram pessoas que trabalham no porto. Os Quenarur são anões mais claros, com barbas e cabelos ruivos ou loiros. Usam peles de animais pesadas já que a região é fria e são ótimos navegantes. Seus navios são trabalhados e pintados. São grandes pescadores e exploradores navais. Dizem que em Quenarur há uma grande biblioteca em runas anãs que contam segredos jamais imaginados por qualquer pessoa do resto do continente. Sabe-se que eles conhecem outras terras ao norte. Mas só alguns anões de Quenarur são permitidos a ver os mapas e entrar na biblioteca. A cidade conta com uma muralha de pedra empilhada que protege apenas contra a entrada de animais, a muralha tem 4 metros de altura e pode ser facilmente escalada.

Tipo de População: 100% Anões.

Economia Local: Pesca e caça marítima.

Nome do Regente: A cidade tem um sistema político diferente. Não há regentes, cada patriarca da família é o regente de sua própria família. As decisões da cidade são tomadas em reuniões com estes patriarcas e votações.

Guarda local: Altíssima, quase todos os anões ali são gerreiros.

Templos: *Töwer, Hydrus (lá é chamado de Maerlul ou traduzindo: Deus das ondas), Norendir, um divindade desconhecida que é chamada como Menotôn: Deus do gelo e a divindade élfica Ialém que representa os ventos também é venerada ali.*

População: 12.500 habitantes.

Stanil

Mais uma cidade portuária. Esta cidade é murada e várias torres de vigília são postas em torno da muralha. Alguns vigias dizem ver coisas estranhas no mar durante a noite. Uma vez que Stanil está próximas as terras tocadas pela morte.

A cidade vive da pesca e da criação de animais de abate.

As casas desta cidade são bem peculiares. Diferente da arquitetura anã que já é diferente da convencional. Aqui os moradores vivem em subterrâneos. A casa é apenas um cômodo de entrada que leva a uma escada com acesso a túneis subterrâneos.

Tipo de População: 100% Anões.

Economia Local: Pesca e pecuária.

Nome do Regente: Martelo Prateado, descendente de um dos antigos guerreiros que lutaram na época de Ecatron.

Guarda local: Médio porte. Mesmo assim o índice de assalto e roubo no lugar é zero.

Templos: *Töwer, Metrin e Kalentur.*

População: 6.200 habitantes.

Stonehill

A cidade de Stonehill é toda construída em pedra. As casas pequenas são feitas em pedras encaixadas e unidas com uma argamassa especial.

A pequena cidade via entre uma floresta e uma área de grandes montanhas onde eles extraem pedra.

A cidade vive da venda de pedra e madeira.

Tipo de População: 100% Anões.

Economia Local: Mineração e madeira.

Nome do Regente: Não há regentes no local. Quem representa a cidade quando necessário é uma guilda de guerreiros anões que também prezam pela segurança do local.

Guarda local: Médio porte.

Templos: *Kalentur, Töwer, Metrin e Norendir.*

População: 3.200 habitantes.

Los-Ley

Los-Ley é uma pequena cidade portuária com o mesmo tipo de anões de Quenarur. Los-Ley da linguagem anã significa, filhos do mar. O nome é realmente próprio para os moradores de Los-Ley, pois são exímios navegadores e construtores de navios. Grande parte da madeira extraída em Stonehill é comprada por Los-ley.

A cidade vive da exploração marítima e da pesca.

Aqui é vendido alguns animais exóticos marinho. Pode-se encontrar Hipo-Orcas e outros animais exóticos. Alguns Elfos Aquáticos trabalham para os anões de Los-Ley vendendo carapaças de tartarugas gigantes para a fabricação de escudos e corais afiados para a fabricação de lanças.

Tipo de População: 100% Anões.

Economia Local: Exploração Marítima e pesca

Nome do Regente: Capitão Tona-Tur, o mão de aço. Ele perdeu uma das mãos quando usava um arcabuz e a pólvora explodiu em sua mão.

Guarda local: Médio porte.

Templos: *Hydrus, Töwer, Ialém, Iat e Iavin.*

População: 4.600 habitantes.

Keronã

A cidade de Keronã começou como um posto avançado para os dois fortes da divisa. Ali ficavam mantimentos e armamentos que seriam enviados ao forte e uma taverna para que os soldados vindo do forte pudessem descansar antes de continuar a viagem. Por ficar num estratégico ponto comercial a cidade cresceu e hoje tornou-se uma das maiores do reino.

Ali são fabricados Zepellings do reino e vários tipos de armas. Existe uma escola ali conhecida como escola das armas, onde alunos aprender a arte de forjar e desenvolver as melhores armas para o reino. Devemos lembrar que apenas anões são permitidos dentro da escola.

Os Zepellings também são criados para atender ao reino, e nenhuma arma ou Zepelling é vendido a um não anão.

Os anões são muito patriotas e não distribuem sua tecnologia com uma evolução acima do normal para nenhum outro reino.

Tipo de População: 100% Anões.

Economia Local: Criação de armas e Zepellings.

Nome do Regente: General Kalahur.

Guarda local: Médio porte.

Templos: *Töwer, Iavin e Iat.*

População: 26.500 habitantes.

Quenedar

A pequena vila de Quenedar vive da exploração de minas de Ferro e Ouro. A região dos pequenos lagos é extremamente rica em Ouro. Grande parte de tudo que é produzido é enviado a capital.

A cidade não passa de uma pequena vila, mas existem grandes fundições de ferro e ouro no local. Grandes rodas d'água podem ser visto por qualquer viajante que chegue na cidade. Elas além de filtrar a água e pegar o outro que brota nos pequenos riachos também gera energia para a forjas.

Assim é Quenedar, uma vila quase industrializada.

Tipo de População: 100% Anões.

Economia Local: Mineração.

Nome do Regente: Conde de Altarnus.

Guarda local: Médio porte.

Templos: *Töwer, Iavin, Norendir e Metrin..*

População: 1.900 habitantes.

Mist

A maior cidade do reino, quase 3x maior que a própria capital. E também uma das maiores cidades do continente, chegando a igualar-se a Tâmatuz em população.

A cidade é única em todo o continente por dois motivos. O primeiro é que ela foi construída de forma circular. No centro estão as construções mais antigas e o castelo dos nobres e regentes locais. Existe uma muralha circular que protegia o castelos. A cidade cresceu e novas muralhas circulares foram construídas. Desta forma todas as ruas seguem o movimento circular das 16 muralhas internas que existem dentro da cidade. A última construída a menos de 80 anos cerca toda a cidade e tem cerca de 26 metros de altura e 8 de largura. Sobre a cidade Zepellings sobrevoam fazendo a vigília.

Há um sistema de engenharia que leva a água do lago MYST por rio dutos ap interior da cidade, permitindo que quase toda população tenha acesso a água na porta de sua casa.

Existe também um sistema de esgoto subterrâneo muito bem construído.

Nas casas dos nobres, sistemas de aquecimento baseado na energia do vapor foram construídos, assim como elevadores para edificações com mais de 3 andares. Tudo movido a vapor.

Desta forma a cidade é uma grande consumidora de lenha. Quase toda sua demanda é fornecida pela cidade dos Avatares.

Ali pode-se encontrar de tudo, se você for um anão. Um forasteiro além de se sentir incomodado pelo tamanho das edificações praticamente não conseguirá comprar nada.

Existem algumas tavernas e pousadas construídas para humanos, mas são muito poucas.

Por incrível que parece uma cidade deste tamanho é quase totalmente formada por anões.

Existem muitos ferreiros famosos ali e armas com qualidade muito superiores a qualquer arma de qualquer outro reino.

Os anões descobriram uma forma de purificar e fortalecer o metal, desta forma um soldado com armas anões vale por 10 soldados comuns com a mesma habilidade.

Há um grande porto as margens de Myst.

Tipo de População: 99,5% Anões e 0,5% outros.

Economia Local: Diversificada.

Nome do Regente: Duque de Altanar. Sobrinho do rei do Reino Anão.

Guarda local: Grande porte.

Templos: *Töwer, Hgar, todas as divindades anãs, Magnus. Wislow é totalmente proibido aqui, qualquer adorador da morte aqui é considerado traidor, preso e condenado a morte.*

População: 330.900 habitantes.

Moonshadow

A cidade de Moonshadow as margens do Lago Myst é uma das mais belas cidades anãs. Aqui grandes estátuas trabalhadas em placas de mármore maciço representando o rei Ecatron e grandes heróis de guerra podem ser vistos.

Todas as casas são feitas de pedra polida com detalhes em prata ou ouro em portas e janelas.

É a cidade mais rica do reino e grande parte da nobreza vive ali.

A sua riqueza se deve ao fato da grande exploração de ouro e cristais preciosos retirados do Lago MYST. A cidade é murada.

Tipo de População: 100% Anões.

Economia Local: Mineração.

Nome do Regente: Amatur.

Guarda local: Médio porte.

Templos: *Norendir em grande maioria e Töwer.*

População: 7.000 habitantes.

Cidade dos Avatares

Tal cidade recebeu este nome devido ao fato de morar no local um poderoso mago com mais de 600 anos de idade. Dizem que ele participou da época de Ecatron. O mago é um humano e no centro da cidade encontra-se a sua torre com mais de 60 metros de altura, feito em pedra branca e cravejado de diamantes. A torre pode ser vista ao longe devido ao brilho dos diamantes contra a

luz do sol. A torre é cercada por um muro e um imenso jardim repleto de criaturas encantadas para afastar os ladrões. Ninguém sabe ao certo se o tal mago está vivo ou morto. Alguns dizem que ele já morreu a muito, outro juram ter visto o mesmo caminhando entre leões no jardim. O fato é que não há vigias humanos ou anões e o jardim é repleto de uma grande vegetação. Todos que tentaram pular o muro para roubar os diamantes da torre jamais voltaram.

A torre não tem janelas. Dizem que o Mago é um Avatar do deus Mays, por isso a cidade recebeu este nome.

O restante da cidade vive atrás de um muro de 20 metros que os protege de alguns ataques Drows. A cidade vive da exploração de madeira de Negra e muitos lenhadores são mortos em suas atividades.

Quase toda madeira explorada ali é comprada por Mist.

Tipo de População: 100% Anões.

Economia Local: Madeireira.

Nome do Regente: Não há regente e sim um conselho de 12 anões escolhidos pelos moradores da cidade a cada 10 anos. Eles representam os desejos da cidade.

Guarda local: Médio porte.

Templos: *Töwer, Hagr, Corllow e Kalentur*.

População: 8.200 habitantes.

Locais Importantes

Floresta da Colina

A grande floresta da colina é cortada por uma estrada que leva até a cidade de Quenarur. Mas poucos utilizam esta estrada pois algumas histórias estranhas povoam as lendas da floresta.

É uma floresta escura e fechada, quase impossível de se caminhar por ela. Árvores e cipós se entrelaçam formando teias intransponíveis.

Dizem que criaturas como Aranhas gigantes povoam o lugar. Mas para muitos isso tudo é apenas lenda.

Torres Anãs

Logo após a derrota de Ecatron os anões tentaram erradicar seu erro de abandonar seu rei e construíram fortes na divisa com as terras negras, como postos avançados de ataque. Mas os fortes acabaram não cumprindo seu objetivo. O plano de ataque ao reino morto foi esquecido e os fortes se tornaram postos avançados de vigília.

Uma grande torre foi construída para observar os movimentos do reino negro. A Torre central de cada forte tem quase 60 metros de altura, e outras 6 torres cercam o forte pelos seus lados.

A torre de pouco adianta, pois uma névoa eterna cobre a terra dos mortos.

Os fortes contam com 150 soldados em cada, mas nunca foram usados pois nenhum morto atravessou para as terras anãs.

Os diários dos soldados contam relatos estranhos, como vigias que saíram a noite e nunca mais voltaram, gritos de mulheres desesperadas pedindo socorro vindo de dentro da névoa.

Algumas vezes alguns soldados são acordados com gritos de desesperos e sons de espadas e armas... saem correndo para as muralhas do forte e quase todos estão lá, observando a névoa, intacta e sem movimento.

Os soldados permanecem ali por 3 meses e depois são trocados por outros. A experiência de ficar ali por tanto tempo é realmente tenebrosa.

Forte de Norã

Norã foi um general do exército anão na época de Ecatron, ele foi morto no período da guerra e o forte construído muito antes da guerra passou a receber seu nome. O forte foi construído por dois motivos. O primeiro era proteger o castelo Anão contra uma invasão Drow vinda da floresta negra. O Forte fica posicionado estrategicamente na melhor posição para uma invasão vinda diretamente de Negra.

A Leste existe um grande Pântano.

Hoje o forte conta com uma milícia de 600 homens. É o maior forte de ERA. Suas muralhas de rocha são extremamente fortes, algumas paredes chegam a ter 8 metros de largura.

O forte conta com um fosso de 7 metros de largura por 5 de profundidade.

Lago Myst

Depois do Lago Florestal, este é o maior lago de ERA. Ele é o mais profundo, chegando a ter mais de 300 metros de profundidade na sua parte mais funda.

Algumas raças aquáticas das profundezas vivem neste lago e algumas vezes atacam pequenas embarcações.

No lago existe uma alga denominada alga azul que é propriedade principal para algumas poções.

Rio Myst

É um dos afluentes do Rio Negro e deságua em Myst. Um rio largo e profundo.

Floresta de Lokenhord

Uma grande floresta em uma área despovoada do reino anão. A floresta de árvores velhas de copa alta e larga é habitada por amazonas. Descendentes de alguns elfos, estas mulheres matam e escravizam os machos de sua raça. São guerreiras temidas e poderosas que não medem mais de 1,40 de altura. Descendentes dos antigos elfos, mas com uma cultura feminista.

Espelho dos Picos

Um lago formado por nascentes da grande cordilheira e do degelo. Espelho dos Picos é um lago cristalino e belíssimo. Quem se aproxima vê refletido no mesmo os grandes picos nevados a sua frente e desta forma recebeu o nome de espelho dos picos.

Moseslow

Para descrever as ruínas de Moseslow e suas misteriosas pirâmides eu necessitaria de um livro inteiro. Quem sabe um dia, teremos um livro dedicado a este lugar fantástico e perigoso.

Moseslow é uma grande construção de pedra no meio da floresta negra. Lembra uma pirâmide Maia com uma base de 300 m² e uma altura de 60 metros. Toda a área a 1 quilômetro quadrado do local tem Mana Nula, ou seja, nenhuma magia ou item mágico funciona. Mas o mistério começa aí, a própria ruína é mágica.

Ninguém sabe quem a criou e o porque, mas dizem que ela é um labirinto mágico que lva a outras dimensões.

Quem entra em Moseslow está sujeito a caminhar por um labirinto de armadilhas mágicas quase que infinito. Mas existe também muitas recompensas. Dizem que artefatos de outros planos podem ser encontrados em seu interior. O problema é que cada vez que alguém entra em Moseslow o labirinto é diferente assim como as armadilhas. Ao passar pela porta de entrada você já está em uma dimensão que se altera a cada minuto.

E as 3 pirâmides que ficam exatamente a 2km das ruínas e não tem nenhuma abertura de entrada.

As pirâmides têm uma base de 200m² e uma altura de 80 metros. São repletas de runas arcanas, mas jamais foram decifradas por qualquer mago.

Alguns estudiosos acreditam que Moseslow seja um portal construído por alguém para viajar para outras dimensões. Outros acreditam que foi construído para esconder itens mágicos sagrados.

Algumas vezes uma luz pode ser vista saindo de Moseslow em direção ao céu. Este fenômeno é raro mas já aconteceu.

Acredito que Moseslow demandaria um livro inteiro.

Reino do Mortos

Suas Fronteiras

- Ao leste, suas fronteiras com o reino anão são os fortes anões construídos para impedir um avanço de qualquer movimento do reino da Morte. Seguindo o Pântano do verme até a junção onde o rio Negro se divide em rio Myst.
- Ao sul, a divisa com o reino dos Magos é toda a extensão do Rio Negro.
- A oeste e norte a divisa do reino da Morte são as próprias praias da Ilha da Morte.

Locais Importantes

Castelo de Tukemon

O grande castelo de Lord Tukemon foi construído logo após a guerra da expansão. Grande parte de seus cômodos são revestidos pelos ossos e pele dos soldados de Ecatron que foram vencidos na guerra. Dizem as lendas que ele invocou o Deus da Morte para que revivesse Ecatron e o mesmo permanece empalado no pátio de entrada de seu castelo. Ele não pode morrer e nem se decompor. Dizem as lendas que a cada mês sua carne é recuperada por magias poderosas e ele permanece ali em decomposição novamente, morto mas conscientes do que está acontecendo a sua volta. Ninguém jamais viu o castelo de Tukemon. Mas sabe-se que sua guarda pessoal é composta de vampiros e esqueletos gigantes.

Lord Suth

Lord Suth é um poderoso vampiro, o braço direito de Tukemon. Não se sabe a época exata de sua existência. Alguns acreditam que ele já estava na ilha quando Tukemon foi deixado ainda jovem e foi ele quem ensinou o caminho da morte ao maior Clérigo da Morte já existente.

Outros dizem que ele chegou após a guerra de Ecatron.

O que se conhece é que ele mora numa imensa torre numa área rochosa da praia e o mar chega a borda de sua torre.

Na sua torre ele vive com o comando de um dragão, sua montaria pessoal.

Lord Suth além de vampiro é um mago muito poderoso, conhecedor de ritos arcanos e um grande guerreiro. Muitas vezes ele caça a suas vítimas em Stone Black durante a noite.

Ele é o general das tropas de Tukemon.

Espelho da Morte

O lago espelho da morte tornou-se um lago venenoso, repleto de sulfato e enxofre. Com uma cor amarelada e borbulhante, o lado fede.

Dizem que criaturas parecidas com trolls aquáticos vivem no interior fétido do lago.

Floresta das Trevas

As antigas árvores que viviam nesta pequena floresta também foram tocadas pela morte e hoje é uma floresta seca e retorcida. Qualquer um que entre no seu interior ouvirá gritos de desespero e um som de madeira sendo torcida.

E realmente as árvores se curvam para fechar o caminho de volta a qualquer um que entre no seu interior, matando a vítima de fome ou sede.

Geralmente aqueles que morrem dentro da floresta retornam como fantasmas.

Ruínas do Castelo de Ecatron

As velhas ruínas permanecem em pé desde a época da guerra. Dizem que o espírito de Elena e de todos os criados e nobre que viviam no castelo ainda permanecem lá, aterrorizados pelo dia do ataque dos mortos.

Eles vagam pelas ruínas desesperados como se vivessem ainda no dia fatídico. Qualquer um que adentre as ruínas sentira um ar de desespero e medo e se tiver um encontro com um dos fantasmas será atacado pelo mesmo.

Pântano do Verme

Assim recebeu o nome do pântano que abriga uma espécie de raça que lembra um verme gigante. Qualquer pessoa que atravesse o pântano poderá ser atacado por tais vermes esfomeados que chegam a medir 3 metros de altura. O pântano também é repleto de esqueletos mortos vivos que saem das suas águas para cercar uma vítima que esteja viajando pelo mesmo.

Reino do Dragão

Suas Fronteiras

O reino do dragão teve início como uma ilha de piratas e corsários. Mas tais piratas acabaram por fundar famílias e os vilarejos tornaram-se cidades. O reino logo chamou a atenção de Ecatron, pois muitos dos navios piratas da costa viviam ali. Logo após a guerra contra Ecatron, exatamente 100 anos após a ilha do dragão declara-se um Reino e o castelo de Valgorv é construído da própria rocha da cordilheira no interior do continente. Hoje o reino tornou-se conhecido e próspero. Muitos piratas ainda vivem em suas terras.

A fronteira se limita a própria ilha e as pequenas ilhas próximas a ilha. A única ilha mais distante ao norte é a ilha de Stone Black, que também pertence ao reino Dragão.

Corsário

Esta foi a primeira cidade do Reino, fundada por Lázaro. Como a cidade não tinha nome, todos a chamavam de terra de corsário, que virou cidade de corsários, até tornar-se Corsário.

Hoje é uma cidade comum portuária. Tem uma murada de rocha que marca apenas a fronteira da cidade e tem 1 metros de altura.

A população dali vive de pesca, mas há alguns piratas que moram na cidade e são considerados comerciantes. São donos de grandes redes de lojas de especiarias, como poções, armas mágicas e mesmo comida exótica, tudo fruto de saques e roubos.

O governante da cidade é irmão de Antorus, um dos maiores piratas do local que tem um título de nobreza. Para a cidade Antorus é um comerciante e não um pirata. Mas no reino dos Magos e de Belthor sua cabeça chega a valer 200 moedas de ouro.

A cidade tem um nível de criminalidade alta. Geralmente a parte portuária é repleto de crianças que roubam os recém chegados ou a carga do mar. Muitas vezes quando um ladrão é pego, sua mão é cortada ali mesmo pelo próprio pessoal do porto. Noventa por cento das vezes o ladrão morre por perda de sangue um infecção generalizada causada pela ferida.

Tipo de População: 80% Anões, 20% de outras raças.

Economia Local: Pesca.

Nome do Regente: Anórion.

Guarda local: Pequeno porte.

Templos: *Hydrys, Câmor, Wislow, Meril e Hagr.*

População: 65.600 habitantes.

Dracus

Dracus é uma cidade pirata. Realmente o lugar onde todos os piratas de ERA podem se reunir para trocar informações e beber um bom rum.

A é construída em uma costa rochosa, desta forma ela está num ângulo de 60 graus. Escadas levam e ruelas por entre as casas de pedra levam por todos os locais da cidade.

A cidade não é murada, mas devido a sua posição rochosa é considera uma cidade muito bem protegida.

O que mais tem na cidade são tavernas e prostíbulos.

Grande parte da pirataria é comercia ali. Existe uma guilda local conhecida como “Olho de Vidro” seu líder é Tanôr, um dos maiores piratas já conhecidos na atualidade. Ele é considerado o regente do local e cobra uma taxa de 10% dos saques para manter os navios ancorados na sua costa e também pela proteção dos piratas que vivem sob suas terras.

Aqueles que não pertencem a guilda, podem também morar na cidade, mas seus navios não são permitidos ancorar no porto local. Desta forma existe um porto clandestino a alguns quilômetros dali. Mas Tanôr sempre envia seus homens para saquear e incendiar os navios deste porto e assim obrigar a todos a pertencerem a sua guilda.

Existem moradores comuns na cidade e eles são também protegidos pela Guilda, desde que paguem os impostos cobrados corretamente.

A guarda da cidade é composta pelos homens de Tanôr.

Sempre há brigas em tavernas, mas tudo é resolvido na base do duelo. Se alguém irrita Tanôr na cidade, é rapidamente levado pelos seus homens até uma área alta e arremessado nas rochas do mar abaixo.

Tipo de População: 100% humanos.

Economia Local: Pirataria.

Nome do Regente: Tanôr.

Guarda local: Médio porte – mas sob o controle do maior pirata do local.

Templos: *Hydrys, Câmor, Karan e Dracus.*

População: 22.300 habitantes.

Silver Place (os domadores de feras)

A cidade de Silver Place também fica numa costa rochosa. Mas a costa está ao nível do mar.

Uma grande muralha branca reflete o sol de longe, dando a impressão de uma cidade feita de prata.

Ali vivem grandes marinheiros e muitos deles conhecem os piratas da região podendo navegar sem problemas por suas terras.

Existe um grande comércio local de animais marinhos exóticos treinados, permitindo que navegantes pesquem ou cassem através destes animais.

Alguns elfos aquáticos moram ali e trabalham no treinamento destes animais.

Vários animais são treinados, como polvos de até 2 metros, cavalos marinhos de 3 metros como montaria submersa entre outras criaturas menores como focas e lontras.

Silver Place vive da pesca e do comércio marítimo.

Tipo de População: 70% humanos e 30% outros – devido a grande liberdade que o reino permite, muitas outras raças fugiram para esta ilha e hoje convivem com os humanos locais.

Economia Local: Pesca e comércio marítimo.

Nome do Regente: Calell.

Guarda local: Médio porte.

Templos: *Hydrys.*

População: 62.000 habitantes.

Belorian

Uma pequena vila de anões que foram deixados durante a guerra de Ecatron. Eles acabaram por explorar o interior da ilha e fundar uma pequena vila. A vila vive da exploração de minas de ferro e cristais que existem na região. Todo material minerado é revertido em armas e armaduras construídas pelos próprios anões e vendido a capital.

Tipo de População: 100% anões.

Economia Local: Mineração.

Nome do Regente: Torun, o barba branca – é o mais velho da cidade e responde pela mesma quando necessário

Guarda local: Não há guardas.

Templos: *Lorn.*

População: 2.700 habitantes.

Spar

Outra cidade anã que surgiu dos velhos guerreiros que foram deixados aqui quando Ecatron retornou rapidamente para seu reino.

Spar nasceu de uma pequena vila como Belorian, mas rapidamente humanos mudaram para Spar e a cidade cresceu.

Uma cidade de lenhadores, com um grande potencial de venda, uma vez que demanda de madeira para a construção de navios é muito grande. Desta forma a cidade atraiu pessoas que queria ficar ricos com a venda da madeira.

Toda a madeira retirada dali é levada por mercadores a Hâr onde é comercializada por todo o reino.

Spar conta com uma pequena paliçada de madeira de 3 metros para proteger a cidade de animais da floresta, como lobos e felinos.

Tipo de População: 60% anões e 40% humanos

Economia Local: Madeireira.

Nome do Regente: Castanheira, um velho anão dono da maior madeireira do local.

Guarda local: Pequeno porte – apenas para fazer cumprir a lei na cidade.

Templos: *Hydrys, Cronus e Töwer.*

População: 12.000 habitantes.

Drinis

Drinis controla as rotas de comércio entre as ilhas e está sempre em guerra contra Black Smith que também tenta dominar as rotas de comercio.

Os navios de Drinis cobram uma taxa de 30 pc por navio pequeno, 60 por navio médio e 100 por navio grande que passe pela rotas da ilhas.

Grande parte da economia de Drinis vem destes impostos que já estão incluso hospedagem na cidade e a parada de navios no porto por três dias.

Tipo de População: 100% humanos

Economia Local: Vivem do comércio marítimo que tem Drinis como um porto para descarregar mercadorias ou para descansar os tripulantes.

Nome do Regente: Marcius.

Guarda local: Médio porte.

Templos: *Hydrys.*

População: 32.000 habitantes.

Black Smith

Black Smith é outra cidade que cresceu da pirataria. Black Smith era um porto pirata, uns únicos portos contendo uma grande taverna onde os piratas ancoravam seus navios, bebiam e dividiam seu saque.

Hoje Black Smith levou o nome de sua taverna e porto originais. Ambos ainda existe, a grande Taverna Black Smith tem 3 andares e fica bem de frente ao porto da cidade. É um local perigoso, onde você pode encontrar prostitutas, bebidas, doenças e a sua própria morte.

Não é uma cidade segura de se viver, por isso a maioria dos moradores dali são criminosos ou piratas.

Estão sempre em guerra contra Drinis pelo domínio dos canais entre as ilhas é constante um navio de uma cidade afundar o navio de outra.

A cidade cobra impostos sobre qualquer navio que atravesse entre Dracon e Black Smith, e muitas vezes ao invés de impostos o navio inteiro é saqueado pelos atos de pirataria.

Não há regentes na cidade, cada um por si. Alguns piratas principais tem um grande número de homens e comandam a criminalidade no local. Uma muralha de pedra foi levantada em torno da mesma para proteger a cidade contra ataques de Drinis, o que já ocorreu.

Dentro da cidade a lei é do mais forte, e cada um cuida de sua própria segurança.

Não há estradas que levam a Black Smith, apenas por navios.

Tipo de População: 90% humanos e 10% outras raças, sendo a maioria goblinóides.

Economia Local: Pirataria.

Nome do Regente: Não existe.

Guarda local: Não existe.

Templos: *Câmor, Pyrus, Karan e Wislow.*

População: 26.000 habitantes.

Drantus

Drantus é uma pequena vila pacata no interior da ilha. Ali vivem lenhadores que vendem grande parte da lenha é comercializada em Black Smith ou enviada a navios mercantes pelas cidades da costa.

Drantus tem um grande destaque na economia da ilha. Apesar de não ser nada além de um vilarejo, sua população é bastante próspera.

A cidade conta com um pequeno exército contratado pelos lenhadores, que formaram uma espécie de cooperativa. E todos os anos é votado um líder entre estes lenhadores que representa o comércio e a própria cidade.

Tipo de População: 100% humanos.

Economia Local: Lenhadores.

Nome do Regente: Altera-se a cada ano.

Guarda local: Grande porte – um exército treinado e bem armado foi contratado para impedir ladrões e invasores na pequena e pacata vila de Drantus.

Templos: *Corllow.*

População: 650 habitantes.

Dracon

Mais uma cidade pirata da região. Aqui, nesta pequena ilha foram construídas as casa onde os piratas da região deixam suas esposas e filhos jovens, bem como um recanto de descanso entre uma pilhagem e outra. O Regente local é um velho pirata aposentado chamado Menelau. A cidade está sob suas ordens. Ali qualquer distúrbio é punido com a morte. Menelau diz que a sua cidade é um recanto de descanso da pirataria, apenas das tavernas serem regadas a rum não é permitido assassinatos ou roubos dentro de Dracon e a guarda de Menelau tem grande poder e influência dentro da cidade.

Seus homens se vestem como qualquer outro cidadão, mas levam no pescoço um medalhão com o símbolo da guarda de Dracon identificando-os como autoridade.

Menelau dá a seus homens o poder de matar se necessário. Mas se usarem o poder concedido a eles para benefício próprio também serão mortos.

Existe uma grande casa da guarda na cidade, para entrar na mesma não pode apenas apresentar o medalhão, deve-se conhecer a senha de acesso, evitando assim que alguém que roube um medalhão de um guarda entre na casa da guarda.

Dracon está situada em uma colina rochosa próxima a margem e uma muralha de pedra de 3 metros de altura cercam a cidade, apenas para impedir que animais selvagens da ilha entrem para a cidade.

Tipo de População: 100% humanos.

Economia Local: Pirataria.

Nome do Regente: Menelau.

Guarda local: Grande porte.

Templos: *Câmor e Hydrus.*

População: 12.600 habitantes.

Logrond

Logrond é outra cidade perdida dentro do reino Dragão. O reino dragão surgiu de pequenas bases piratas que foram construídas no arquipélago, desta forma muitas das cidade continuaram isoladas do novo reino que surgiu.

Logrond era uma base pirata conhecida como Ilha da Caveira. Mas com os anos e o crescimento local a cidade se tornou uma grande cidade mercante da região. A diferença das demais cidades mercantes é que a maioria dos itens encontrados em suas inúmeras feiras livres (uma característica muito forte da cidade) são frutos de saques realizados por Black Simth ou Dracon.

Ali pode-se encontrar de tudo, quase tudo proveniente de saques. A cidade conta com uma muralha e 12 metros e cobra 3 moedas por cabeça para entrarem em seu território. Existe um rua com quase 1 quilômetro de extensão onde inúmeras barracas se acumulam vendendo desde panos finos, a poções e itens mágicos.

Muitos com selos de propriedade raspados.

Tipo de População: 80% humanos, 10% anões, 5% goblinóides e 5% outros.

Economia Local: Mercado pirata.

Nome do Regente: Tadeu.

Guarda local: Médio porte – geralmente os mercadores pagam guardas particulares para protegerem seus negócios

Templos: *Câmor, Hydrus, Karan, Draco e Stack.*

População: 16.700 habitantes.

Hâr

Hâr é a palavra anã para exílio. A cidade recebeu este nome na época da guerra contra Ecatron ela tornou-se o refúgio da nobreza do reino.

Hoje é a cidade mais bonita e evoluída do reino do Dragão. Com praças e ruas arborizadas, muito diferente das demais casas.

Hâr é um lar da nobreza. Grande parte daqueles que tinham dinheiro no Reino do Dragão fugiram para cá na época da guerra e levantaram seus negócios ali. Desta forma o nível de vida da cidade é algo, grande casas de perfumaria, pesca, joalheiros, podem ser encontrados ali.

A cidade conta com uma muralha de 16 metros e uma guarda sustentada pela nobreza.

Não há regente e sim um conselho formado por 15 homens membros da nobreza que tomam as decisões pela cidade.

Tipo de População: 80% humanos, 10% anões, 10% outros.

Economia Local: Comércio variado.

Nome do Regente: Conselho de 15 nobres.

Guarda local: Grande porte.

Templos: *Hydrus.*

População: 25.000 habitantes.

Logeron

Logeron é outra cidade cujo acesso é apenas via navio. Logeron é muito peculiar está situada numa ilha de recifes, um dos lugares mais lindos do reino. Quando se aproxima do porto da cidade pode-se ver vários navios casas, interligados por cordas e pontes de madeira. Uma grande parte da população mais pobre vive sobre estas casas flutuantes.

Há um pequeno muro que cerca a cidade seca, como é chamado aqueles que vivem em terra.

Este pequeno muro tem apenas 2,5 metros e foi feito para impedir animais de entrarem nos limites da cidade.

A população dali vive da pesca e da criação de animais. É uma cidade sem muito contato com a civilização.

Alguns caçadores utilizam pequenos barcos a remos e atravessam o estreito indo caçar nas florestas da grande ilha, como eles chamam a Ilha do Dragão.

Tipo de População: 100% humanos.

Economia Local: Pesca e pecuária.

Nome do Regente: Não há regentes.

Guarda local: Pequeno porte.

Templos: *Hydrus.*

População: 1.200 habitantes.

Stone Black

Stone Black recebeu este nome por dois motivos. Primeiro porque ser construída sobre uma ilha de rochas vulcânicas e utilizar uma rocha negra na construção da cidade. Segundo porque dizem

que foi fundada pela família Black, descendentes de Lazaro Black. Dizem que é o único local onde Jhon Black e Serena Black pode ser encontrados em terra.

A cidade é na verdade um refúgio pirata. Construído sobre uma área montanhosa de acesso difícil. Há uma enseada onde os navios são ancorados.

No alto do monte algumas vigias verificam as bandeiras dos navios que se aproximam, e utilizando-se de catapultas afundam navios que não são bem vindos.

Aqueles que chegam a Stone Black devem subir a encosta montanhosa de rocha negra por uma escada de cordas que é atirada dos vigias da cidade.

A cidade fica em pequenos platôs desta área montanhosa, sendo uma cidade construída verticalmente. Para mover-se de uma casa a outra muitas vezes você tem de subir lances de estadas talhadas na própria rocha.

Ali há a grande Taverna Stone Black que deu origem ao local. É um refúgio onde piratas se encontram para a troca de informações e mercadorias.

Não há civis morando em Stone Black, todos que tem alguma residência ali, foram ou são piratas, bandidos e assassinos.

Não há templos na cidade, nem regentes. Mas há uma estrutura de vigia comandado pela Guilda local que é formada pela própria reunião de piratas.

Traições e assassinatos são comuns ali, o que muitas vezes atrai as névoas do mar vindo da ilha da morte para a região. Muitos vigias já disseram ter vistos navios abandonados navegando nos mares próximos a ilha cercado por uma névoa espectral.

As noites em Stone Black são regadas a rum, sangue e prostituição.

Para muitos aqui é o maior porto pirata que existe em toda ERA.

Tipo de População: indefinido – ali aparece todo o tipo de gente.

Economia Local: Pirataria.

Nome do Regente: Não há regentes, os próprios capitães dos navios que estão na cidade se reúnem e colocam seus homens como vigias. Mas todos têm vigias pessoas em suas casas ou locais onde se alojam, pois traições e assassinatos no meio da noite são algo comum aqui.

Guarda local: Não existe. Cada capitão dispõe de suas próprias armas e seus próprios homens.

Templos: *Não há templos aqui, mas é comum adoradores de Wislow, Karan, Câmor e Hydrus.*

População: Variável, mas em média sempre tem na cidade aproximadamente 3.500 pessoas.

Locais Importantes

Grande Floresta

No centro da ilha há uma grande floresta. Dizem que o local é morada de alguns licantropos. Homens Macacos que vivem no interior da mesma, além de criaturas estranhas. Todos temem entrar nesta velha floresta.

Lago do Olho

Assim é chamado o grande lago no interior da floresta, pois no relevo da ilha ele lembra o olho do dragão. Por ele passa o rio Lágrimas do Dragão que corre até o litoral.

Dizem que o lago borbulha água quente em alguns lugares. Acredita-se na existência de um vulcão subterrâneo, mas outros acreditam e outras formas mais sobrenaturais para as termas que existem próximo ao lago.

Grande Cordilheira

Graças a um grande terremoto no passado, a Ilha se separou do continente e em sua costa levantou-se uma grande cordilheira de montanha, com picos que chegam a 4 mil metros de altitude. Á uma moradas de várias criaturas estranhas.

Na encosta dessa montanha também foi construída a capital do reino Dragão.

Caverna do Dragão Azul

Uma imensa caverna que segue pelo interior de uma montanha. Alguns dizem que na suas área mais profundas encontra-se lagos salgados, vindo da água do mar e que em alguma de suas inúmeras Câmaras, vive um imenso dragão azul. Nada é comprovado, mas alguns aldeões dizem já ter visto a criatura sobrevoando o local.

Reino Selvagem

Suas Fronteiras

A oeste, a grande cordilheira selvagem marca a divisa com o reino anão. Ao sul o reino de Prata é a divisa final com a parte despovoada do reino Drow.

Loslay

Pode-se considerar Loslay como a única real cidade do reino selvagem. Cercada por palafitas de madeira construída apenas para a proteção das suas fêmeas e crias, Loslay é cercada por um grande matagal a perder de vista. No meio do mesmo, soldados de Loslay vigiam a cidade num perímetro de 20 km de raio, capturando qualquer intruso que tente entrar em seu território.

Loslay (do élfico antigo significa O Grande Tigre) é formada por homens tigres. Antes também encontrados nas grandes planícies do sul.

Tipo de População: 100% homens – triges ou Loslin (do élfico)

Forma de Cultura: Os machos são os líderes do clã. Cada família forma um clã, tendo o macho mais forte como seu líder. O grande líder da aldeia é também o seu maior guerreiro.

População: em Loslay existem cerca de 1.600 homens tigres. Mas pode-se encontrar outros da espécie ao norte do reino, vivendo de forma mais selvagem próximo ao grande floresta selvagem.

Scorpio

Scorpio foi o nome dado a uma pequena cadeia rochosa próximo ao rio de prata, criando um paredão rochoso.

O nome foi dado devido aos inúmeros homens escorpiões que são encontrados ali. Apesar de não ser uma vila ou um clã específico. A área está sempre repleta de homens escorpiões e é utilizada como ninho pelas fêmeas. Não é uma área fixa da espécie, mas uma área escolhida pelos mesmos para reprodução e procriação da espécie.

Pode ser visto um grande número de homens escorpiões ali no período do verão, mas mesmo em outras estações não é raro o encontro com uma criatura dessas neste local.

É como um santuário para tais criaturas que também podem ser encontradas em outras áreas das terras selvagens.

Minotauros de Horenon

Horenon foi o nome dado a grande cidade de pedra construída nas Montanhas de Horenon. Dizem que em algum lugar no meio das grandes cordilheiras há uma escadaria de pedra que sobe por mais de 1.600 metros de altitude chegando a grande cidade de Horenon. Durante a subida pequenas torres de vigília e também de descanso aos viajantes podem ser vistos a beira da montanha.

A grande cidade é algo magnífico de se ver, construída junto e internamente a montanha com grandes galerias e templos ao Deus Barou, o deus de chifres.

Os minotauros vivem numa hierarquia complexa. Onde os mais velhos formam um grande conselho que decide a política da cidade. Os jovens são treinados em combate e formam o exército local e decidem sobre as questões militares e os sacerdotes são vistos como a voz do povo entre os dois poderes e são respeitados como grande membros políticos ou militares.

Descrever Horenon seria impossível em poucas linhas, mas alguns livros da grande biblioteca de Tâmatuz descrevem com precisão tudo que necessita saber sobre esta maravilha de Era.

Tipo de População: 100% minotauros.

Forma de Cultura: A política se divide em: Conselho, Militar e Sacerdotal.

População: estima-se que vivam mais de 5.000 minotauros em Horennon.

Siris

Siris é um posto comercial utilizado por piratas ou por navegantes que não temem chegar a esta terra.

Logo a praia existem algumas barracas de madeira utilizadas pelos homens que vão até aquela terra.

Sempre que há um navio ancorado ali perto e homens a espera na praia, saem seres da água conhecidos como Homens Caranguejos, ou Siris (por isso o nome do local) que trazem restos de navios naufragados, ostras com pérolas, cascos de tartaruga gigante para escudos e outras coisas dos oceanos, onde eles trocam por outros objetos da superfície, como talheres, louça, moedas, jarros, etc.

O local é um ponto comercial entre o povo Siri e piratas que ancoram ali. O povo Siri está sempre a espera dos homens e é questão de horas para um navio ancorar e os primeiros Homens Caranguejos aparecerem na praia.

Ilha dos Homens Rinocerontes

Esta ilha conta com uma grande pastagem que é habitada por vários tipos de animais, entre eles o selvagem e agressivo homem rinoceronte, que deu nome a ilha.

Tais criaturas são solitárias e muito territoriais, apesar de inteligentes vivem como animais primitivos. Um macho pode ter como território uma área de muitos quilômetros quadrados com várias fêmeas em seu arem.

Lupus

Um pequeno clã de homens lobos que vivem no interior da floresta selvagem. Não são lobsomens e sim homens lobos, muito menores e sem a capacidade de regenerar ou ser sensível a prata.

Harpías

É um clã de mulheres aladas com a pele prateada e pernas de águia. Eles são caçadoras vorazes e cruéis.

Aracnus

Em uma pequena mata local vivem uma grande quantidade de Homens Aracnídeos. Criaturas inteligentes mas cruéis e vorazes. A pequena mata é repleta de emaranhado de teias lembrando um casulo gigantesco.

Lion

Uma pequena vila de homens leões. Assim como os Homens tigre de Loslay, estes felinos vivem em casas de madeira de forma mais parecida com a civilização humana. Além de usar armas e armaduras.

Orcs

Apesar do nome parecer com a raça de Goblinóides, Orcs é a localização onde encontra-se uma grande concentração dos Homens – Orças. São gigantescas criaturas marinhas que vivem próximo a superfície, uma vez que necessitam de ar para respirar.

Bat

Bat é um conjunto de cavernas a 850 metros de altitude onde vivem mais de 6.000 homens morcegos.

Demons

Tais criaturas estão longe de serem consideradas licantropos. Com aspecto monstruoso, estas criaturas habitam uma região a 2.600 metros de altitude.

Acredita-se que exista um portal no alto das montanhas que tais criaturas vigiam e trazem seus assemelhados. Outros acreditam que seja apenas mais uma raça dos renegados. Mas a verdade nunca foi conhecida pois ninguém nunca voltou com vida deste lugar.

Aquatics

Aquatics é uma cidade submersa de elfos aquáticos. Vivem próximo as margens e algumas vezes se aventuram em terra seca.

Clã Togorod

Uma grande comunidade de homens lagartos vivem neste pântano infestado de grandes criaturas conhecidas apenas como vermes.

Primal

Sobre as árvores desta floresta vive uma raça de homens grilas. São extremamente inteligente, apesar de viverem de modo primitivo (NT 1). São totalmente territoriais e vigiam a floresta como território deles. Existem pequenos grupos de 50 a 500 indivíduos que chegam a formar uma população de 12.000 indivíduos dentro de toda a floresta.

Dwr

Dwr é o som emitido pelas criaturas que vivem na floresta desta ilha. São homens lagartos menores e mais ágeis que o normal e são todas fêmeas, os machos são prisioneiros apenas para a reprodução. Vivem da caça de outros animais. Utilizam-se de armas primitivas como lanças de madeira e escudos de casco de tartaruga.

Lord Shoot

O grande castelo em meio ao nada é algo que impressiona os mais curiosos dos aventureiros. O grande castelo é protegido por um enxame de abelhas e outros insetos que atacam qualquer forasteiro que não seja bem vindo. O castelo é digno de um lorde, mas seu morador nunca foi visto.

Alguns acreditam que o morador seja uma criatura meio homem meio inseto com capacidade de controlar enxames na região, outros acreditam que não exista moradores no local e sim uma prisão mágica que guarda artefatos e segredos inimagináveis. O que na verdade é Lord Shoot ainda não podemos responder.

Locais Importantes

Cordilheira Selvagem

A grande cordilheira selvagem é um dos locais mais misteriosos de toda ERA. Pouco explorado abriga inúmeras cadeias de cavernas com criaturas jamais catalogadas. Os picos da cordilheira podem chegar a 4.000 metros de altitude, com neve eterna.

Dois grandes rios nascem do degelo desta neve e de nascentes nas cordilheiras.

Caverna dos Ecos

Esta caverna fica a 500 metros de altitude e é um labirinto de túneis e precipícios. Muitos dizem que a caverna desce a um mundo subterrâneo, mas poucos se aventuraram mais do que alguns quilômetros em seu interior. Aqueles que chegaram a ir além disso jamais voltaram.

Três olhos de Fogo

Três grandes vulcões no meio da grande cordilheira selvagem lançam constantemente para o céu nuvens de sua fumaça tóxica. Muitos tremores são sentidos nessa região, mas não se conhece nenhum caso de um dos vulcões entrar em erupção.

Acredita-se que os três vulcões façam parte de um mesmo caldeirão de Magma, sendo apenas 3 saídas para o mesmo magma.

Montanhas de Horennon

Uma área montanhosa com grandes picos. Assim são as montanhas de Horennon uma área selvagem dominada pelos grandes minotauros que vivem naquela região.

Acredita-se que grandes tesouros e artefatos mágicos estão escondidos dentro das construções dos Minotauros, que muitos acreditam ser mais antigas que os próprios minotauros.

Floresta Selvagem

A gigantesca floresta selvagem contorna todo o litoral da terra selvagem. Alguém que venha do mar, verá uma praia curta com uma grande floresta a suas costas.

Um nevoeiro fino cobre a floresta durante a manhã e a noite. Várias criaturas habitam o local, sendo algumas delas inteligentes.

Pântano dos Vermes

Este pântano abriga criaturas que lembram grandes vermes, chegando a 20 metros de comprimento. Ali existe uma tribo de homens lagartos.

Rio Selvagem

Um rio caudaloso que corta todo o reino selvagem, com suas corredeiras.

Rio de Prata

Seu nome foi dado por suas águas cristalinas e transparentes. É um rio raso e muito caudaloso. Impróprio para qualquer tipo de navegação.

É a divisa entre o reino Selvagem e o reino Drow.