Regras do mundo

Dados Brutos

\* Quem é o protagonista? Um menino, 15 ano, cabelos negros, pele branca, olhos negros, alto e robusto.

\* Com quem vive? Com seus pais

\* Onde vive? Em uma pequena fazenda de ovos de wyverns de grama.

\* Chamado a aventura? Quando criança ele pede ao pai para que conta como conheceu sua mãe. O pai conta sobre ter se apaixonado pela filha do cavaleiro de prata. Por ingenuidade o pai do menino mostra onde está escondida a espada de seu falecido avo.

\* Quem tenta barrar? A mãe. Ao saber que o filho ficou extremamente interessado com a história de seu avo ela tenta a todo custo tirar da cabeça do filho a ideia de ir atraz da lenda de seu antepassado.

\* Como começa a aventura? O garoto foge com a espada em busca de respostas

\* Por que ele foge naquele momento? O garoto fica sabendo da visita de um famoso caçador de relíquias/artefatos raros no condado.

\* De início o garoto convence o velho a ajudá-lo desde que ele o ajude a encontrar 3 reliquias

\* Como o garoto consegue fazer isso? Ele demonstra para o velho que o ovo de grifo de crina de leque era na verdade um ovo de wyvern de grama pintado de azul escuro.

\* O avo esta morto? Não

\* Onde o avo está? Escondido

\* Por que? O cavaleiro de prata (seu real nome é guardião da porta branca) foi criado pela própria dama da neve para servir como seu próprio carcereiro. Explicação: Duas chaves foram criadas para abrirem a porta branca, único acesso aos aposentados da dama da neve. Uma das chaves está dentro do coração do cavaleiro e a segunda está dentro do coração de sua montaria. Ele se exilou para que não fosse achado.

\* Por que a dama da neve fez isso? Ela sentia uma influência maligna agindo dentro dela, a loucura aos poucos tomando conta de seus pensamentos. Uma noite a dama teve um sonho que julgou ser uma premunição, nele a via um mundo estéreo, coberto pela neve, e na visão ela via sua versão futura, totalmente tomada ela insanidade, a única vida em um mundo de gelo e morte. Por ser imortal, a dama encontra como única saida o sono eterno. Para garantir que ela mesma nunca sai de seus aposentos ou que alguém tente, de alguma forma, tira-la de lá, a dama cria o mais hábil dos cavaleiros junta da mais imponente montaria que o mundo já viu para servirem de guardiões. Dentro dos corações de cavaleiro e montaria estão as chaves que, se usadas juntas, podem abrir a porta branca, e assim se inicio o sono eterno da dama da neve. Enquanto seus guardiões viverem ninguém poderá interromper o sono da dama.

\* Quem quer despertar a dama? Um mago capaz de dominar a mente da dama.

\* Quem é a dama? Filha de Albafero, o vento e a geada, espírito sem forma, divindade antiga que fecundou a primeira das mulheres a tocar as terras do norte. Dando origem a dama da neve.

\* Por que o cavaleiro deixou sua guarda? Por mais de 20 seculos o cavaleiro se manteve de pé protegendo a porta branca, até que um dia, uma jovem que vagava sozinha na floresta da nevoa (com o passar dos seculos uma tensa floresta anormalmente repleta de neblina ocultou a localização do castelo da dama). Encontrou uma passagem em meio aos escombros e entrou no antigo palácio. Ela encontra a entrada para os aposentos da dama e seu protetor. O primeiro contato foi hostiu pois o cavaleiro pensou ser uma invasora, mas logo as coisas se acalmaram. 3 dias eles passaram ali, foi o bastante para se apaixonarem. O cavaleiro acredita não ser mais util como guardião, já que história avia se tornado lenda, e a lenda já estava quase perdida na memória dos homens. Ele parte com sua amada para conhecer o mundo que prosperou enquanto ele mantia sua guarda.

\* Teve filhos? Sim, uma filha.

\* Quando deixou a família e por que? Quando sua filha já tinha por volta de 12 anos o cavaleiro teve um sonho, mas diferente da dama o cavaleiro sabia que não era exatamente uma visão. No sonho o cavaleiro via uma sombra maligna se erguer no leste, ele ve luta e sangue e por fim ve a chave sendo arrancada de seu peito.

\* O cavaleiro o que são as visões? Sim

\* O que são as visões? São fraguamentos da mente de quem o persegue.

\* O que o cavaleiro faz? Convence sua família a forjar sua morte e depois parte em segredo para algum lugar onde não pode ser encontrado.

\* Por que ele não leva a espada? Não

\* Por que? Por se um item magico, a espada ativa seu poder na presença de seu dono. Deixando a espada ficara mais dificil de ser rastreado.

\* O garoto adora animais, principalmente dragões. Seu maior sonho é conhecer um dragão de verdade.

\* Dragões reais são extremamente raros, quase lendas. Outras formas de dragões menores como wyrves são comuns, mas pouco interessantes.

\* Qual é a montaria do cavaleiro? Penas após o garoto encontrar seu avo ele revela que sua montaria é um dragão de gelo. O maior dragão que já existiu.

\* Como o mago consegue controlar a dama? A loucura que se abateu sobre a dama no passado na verdade foi causada por seu conselheiro. Era conhecido como o pai da magia entre os homens, o concelheiro da dama forjou uma coroa majestosa. Ela prometia que a coroa poderia dar sabedoria e visão alem do alcance. A dama aceita seu presente de bom grado. O presente era uma armadilha, pois com a coroa o conselheiro poderia vasculhar os pensamentos da dama e aos poucos molda-los a sua vontade. O mago atual descubriu essa magia esquecida e a aprimorou, tornando extremamente mais poderosa, assim ele teria total controle sobre a rainha assim que ela dispertasse.

\* Como o mago melhorou a magia original? Ele reproduziu a magia, se fingiu de nobre bem feitor,convenceu o rei que era de confiança (armou alguma parada e depois resolveu só pra pagar de de herói). Assim como o pai da magia o mago atual entregou ao rei uma coroa majestosa que prometia conceder ao rei o vigor de um jovem. O velho rei aceitou de bom grado e assim que colou a coroa sua aparência parecei regredir 3 decadas. Como recompensa o nobre bem feitor foi convidado a passar uma temporada no castelo do velho rei como um convidado de honrar. Pouco tempo se passou até que o nobre bem feitor fosse escolhido como o novo conselheiro do rei. O rei passou a seguir as ordens de seu conselheiro de forma cega. Convencido de que ao reinos vizinhos, que por seculos foram considerados aliados, estavam agora conspirando em conjunto contra ele. O conselheiro recomentou que não perdesse tempo, assim o rei ordena que ataques sejam feitos de supressa, invasões durante a escuridão da noite. Os homens foram covardemente massacrados enquanto mulheres e crianças foram escravizadas. Toda riqueza dos reinos derrotados foi consumida pela maquina de guerra, que por ano após ano crescia de forma descomunal. Em pouco mais de duas decadas o pequeno reino no leste, o menor dentre 4, se torna único soberano sobre aquelas terras e possuidor do maior e mais terrivel exercito que o mundo já viu, conposto não apenas por homens, mas por todo tipo de fera nefasta que pudesse ser convencida ou obrigada e integrar suas tropas. No apeie do seu poder, o velho rei promovel um pronunciamento publico, onde proclamou como seu legitimo sucessor ao trono o nobre conselheiro. O pronunciamento ocorreu dois dias antes da morte repentina do rei. Por não haver concorrentes, afinal de contas o rei nunca teve filhos, e por ser adorado pelo povo, fiz por alguns como uma figura quase divina, o nobre conselheiro acende ao trono. Assim se inicia a era do mago no leste, e junta dele começa a caça pelas chaves perdidas.

\* Apteres é nome do dragão de gelo.

\* Galope-relampago é o nome da raça mais rapida de cavalos.

\* O mago teve aprendizes? Sim, durante seu tempo com conselheiro da dama da neve o mago original funfou a primeira escola de magia (aos pés do castelo da dama) homens e mulheres todos os reinos iam até lá em busca de conhecimento. Mas o mago era astuto, e suas magias mais poderosas ficavam guardadas em sua coleção particular de manuscritos.

\* Como o mago original morreu? Sabendo que jamais poderia derrotar os guardiões, o mago original passou os ultimos anos da sua vida em suas pesquisas, tentando encontrar uma forma de alunar a magia da Dama. Os registros estão desaparecidos desde então. Há quem diga que a velha torre cinzenta(hoje em ruinas) ao nordeste de “continente” foi a ultima morada do mago. Muitos acreditam que seus velhos pergaminhos estão perdidos na ruinas, mas ninguém te coragem de acha-los.

\* Nome da grande cordilheira norte ? A boca do dragão.

\* O ponto onde os rios Taia (que nasce no extremo norte e percorre até desaguar no sul) e o Ómira (que nasce a nodeste e desagua tambem no sul) se usem é chamado de o encontro das irmãs. Uma ponte conhecida como o arco das irmãs fica logo acima dessa parte do rio. É considerada a fronteira natual entre o Reino de Floradensa e BrancaPraia.

Informações sobre o mapa

R → Reinos

T → Tesouros/Relíquias

P → Portões do sul

X → Local onde o cavaleiro de prata está escondido

Torre → Antiga torre cinzenta, último lar do mago original.

I → Ilha, estrela do mar leste (local neutro, livre de qualquer dominio do reinos, local de compra e venda de todo tipo de coisa, contrabandiada ou não)

Nome e número do Reinos

R1 – Além norte, Garganta do dragão (apelido)

R2 – Bifurca-rio

R3 - Largolago

R4 – Floradensa

R5 - PenhascoLeste

R6 – Portocântico

R7 - Brancapraia

R8 – Campoplano

R9 – Colina norte.

R10 - Planicesul

R11 - Vastovale

R12 – Gargantaserpente

Nome dos Rios

1 - Taia

2 - Ómira

Fauna/Flora por região

Cadeias de montanhas:

Cadeia norte: grifos (crina de leque, bico de cobre, vermelho, cabeça de tigrado), passaros trovão (língua de hidra, tempestade de ferão). Nos lagos/rios próximos temos peixes baleia, grifos d'agua (na verdade é um tipo de enguia com pico em forma de pico de grifo), ninfas (vivem em pequenas grutas atras de cachoeiras) peixes em geral.

Cadeia central: Dragões (tipos menores, wyverns do penhasco, serpentaias) , pássaros trovão (língua de hidra, tempestade de verão), lagartos pequenos e rasteiros (lagarto de farpa, lagarto folha e lagarto pedregulho). Nos lagos próximos temos tartarugas leão, sereias de agua doce, sapos bolha, peixes em geral.

Planícies e planaltos: Galopes (relampago, casco manchado, barriga larga), rinos-rocha (branco, de chifre longo e da planície sul), taurinos (manço – animal de corte, de chifre pintado e selvagem). Tatu (gigante, de chapéu) wyverns de grama.

Norte gelado: Lobos (de manto preto, olho amarelo, calda larga), raposas de fogo, lebres em geral, bodes cabeça de **Aríete**  , lobisomens de pelo cinza (os de pelo preto foram quase extintos da floresta de 100 dias. (segunda a lenda um nobre do passado passou 100 dias prezo dentro da floresta até encontrar a saida e voltar para sua amada).

Litoral sul: Prais quentes, lagostrosas (de cauda longa e curta), caranguejos (casco esmeralda, casco mole e de casco chato),

Litoral oeste: praia linda porem quase vizias de vida. O mar desse litorial é dominado por sereias.

Conteúdo dos primeiros capítulos

Cap 1.

* Apresentação do local comum (fazenda onde o garoto mora). Mostrar um pouco do interesse dele por dragões e por aventuras. O garoto tem ainda 12 anos
* O pai conta como conheceu a mãe do menino, cita o cavaleiro de prata e mostra a espada para ele
* O garoto fica profundamente interessado na espada e em quem foi seu avo.
* A mãe fica brava e proíbe qualquer menção a espada, ao cavaleiro ou qualquer saida da fazenda.
* O garoto passa acrescer com um único objetivo: acumular o máximo de dinheiro para que um dia possa sair com a espada em busca de respostas.
* Aos quinze anos esse dia chega, avisado por um amigo/vizinho de que uma negociante de relíquias chegou na cidade.
* Tomado pela possibilidade do velho saber qual a origem da espada, e portando de onde o avo veio, o jovem parte até p centro para encontrá-lo
* O capitulo acaba com o garoto invadindo a negociação do comerciante de relíquias.

Ca 2.

* Antes de ser expulso da sala o garoto consegue convencer de que o ovo de grifo cabeça de leque era na verdade um ovo (maior que a média) de wyvern de grama.
* O comerciante cancela a transação e da ao garoto a chance dele explicar o que realmente queria.
* O rapaz então mostra a espada de seu avo que reproduz a história que o pai havia lhe contado.
* O comerciante fica extremamente interessado na lamina e propõem a compra a compra da mesma. O rapaz recusa pois a espada não está a venda, sua única vontade é achar respostas.
* O comerciante diz não saber qual a procedencia da espada e por não conseguir negociar ele decide ir embora. O garoto o segue pela rua, oferecendo até dinheiro por informações, mas o comerciante diz realmente não saber nada sobe a espada. Por fim o rapaz se oferece como ajudante para o comerciante em troca da ajuda em descobrir a origem da espada.
* O comerciante pergunta por que ele aceitaria o jovem como auxiliar. O rapaz o convence graças ao seu fatos conhecimento da fauna e flora do mundo, principalmente dos raros. O comerciante se interessa pela proposta e chama o rapaz para uma conversa na taverna mais próxima.
* Lá ele propoe 5 missões tendo o rapaz como ajudante para pagar o serviço de estudar a origem da lamina, o rapaz consegue fechar em tres.
* Quando o comerciante e rapaz voltam para para a estalagem onde o comerciante tinha se hospedado, o quarto avia sido invadido pela janela. Alguns de seus pertences aviam sido roupados, inclusive seu giz de transporte.
* Inconformado com o infortúnio, ele decide cobrar um favor de um amigo antigo de uma cidade vizinha.
* Lá eles conseguem os as montarias (galopes relâmpagos)

Cap 3.

* Começa com a chegada na primeira parada antes da estrada que liga o reino “onde fica a fazenda” com o de largolago.
* Lá eles compram mais giz de transporte, mas decidem passar um dia de descanso para entenderem melhor como vai começar a primeira missão.
* Lá o rapaz conhece o primeiro troll de focinho de porco em toda sua vida (trabalha como ajudante de cozinha na estalagem)
* Era a noite de algum tipo de vestival, teve musica e bebida. Lá o timido garoto se encanta pela primeira vez com uma menina e tem sua primeira noite com uma.
* Animado com o inicio ótimo que as coisas estavam indo, o garoto acorda empolgado em saber logo qual será seu primeiro trabalho.
* Deixando a cidade e seguindo próximo a um dos braços do rio o velho comerciante usa o seu giz de transporte em uma região propensa.
* Eles enfim vão até a ilha estrela o leste, local de venda de mercadorias (contrabandeados ou não) longe de reinos (logo longe de impostos)
* Lá ocorre a primeira negociação (primeiro contrato).
* O valho fica ausente por dois onde – foi em busca de informações sobre a missão, pois diferente do costume o cliente não tinha certeza de qual dos dois prossivel locais poderias estar a reliquia. Enquanto isso o garoto tenta encontrar alguém que possa lhe dar informações.
* Na noite do segundo dia, em uma taverna, o garoto ouve uma canção. Ela falava sobre uma dama, filha do frio, adormecida em algum lugar. A musica o cativa.
* Quando ele volta para a casa do Velho, o mesmo já havia retornado. Consigo trazia livros e manuscritos.
* Enquanto faziam o cruzamento dos dados sobre o possível paradeiro da relíquia o garoto comenta sobre a canção.
* O velho lhe conta sobre a antiga lenda da dama de neve que permanecia adormecida. Disse que era uma lenda interessante, pois alguns escritos antigos e parte diferentes da península citam a mesma dama, alguns até citam um cavaleiro que guardava o repouso da dama.
* Com algumas horas de leitura os dois enfim encontram o local da primeira missão.

Cap 4.