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.

\* O que são as reliquias? Seram joís antigas, que pertenceram a coroa do gigante “”, um dos deuses antigos.

\* Onde estão as reliquias? A primeira fica além do Portão sul, fora da península (começo do continente em sí). A reliquia é uma gema dourada, adorada por uma tribo primitiva em uma região remota das planicies do sul. Embora selvagens, a cidade é gigantesca, circundada por um imenso portão. O maximo que os registro puderam informar foi a existencia da gema dentro do que parecia ser um templo religioso, na parte central da cidade.

\* Por que o conhecimento do garoto com animais é relevante?

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 de couraça verde), taurinos (manço – animal de corte, de chifre pintado e selvagem). Tatu (gigante, de chapéu) wyverns de grama, serpentaias de rio, aguias de tres caudas, cervados, galopes de listas .

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 animais, principalmente dragões e por aventuras. O garoto tem ainda 12 anos
* Em algum momento o garoto e chamado por um amigo da fazenda vizinha para tentar conter um galope de casco manchado que havia ficado apavorado com uma serpentaia de rio.
* Orgulhoso o com o feito do filho, o pai diz que o garoto tinha a alma de um cavaleiro, e talvez um pouco mais do que isso.
* Sem conseguir se conter, o pai conta a história de como conheceu a mãe dele
* 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.

* O primeiro artefato fica no extremo sul, uma região que fica além do Portão sul (limites da península com o continente sul.
* O mais próximo que conseguiram chegar do local foi a alguns vários quilometros do local da missão.
* Montados em seus galopes-relampagos (o do garoto se chama Luximis) avanção pelas planicies do sul. O garoto fica encantado com a beleza do lugar (e com o calor também), com as arvores (criar os nomes), com os grupos de taurinos e galopes listrados correndo livremente.
* Ao chegarem próximos a cidade, encontraram um jeito de prenderem os galopes e avançaram a pé.
* É uma cidade gigantesca, circundada por um muro de pouco mais de 8 metros, a única entrar é um pequeno portão de madeira negra.
* Observando mais atentamente, o garoto percebe que os homens daquela região usam rinhos-rocha como montaria. Mais do que isso, o garoto nota que a especie em questão é o de chifres longos, maiores, mais fortes e mais doceis que os de couraça verde (especie predominante na região). Porvavelmente migraram para aquele região no passado em busca de comida e alguns foram domesticados
* Ele então se arrisca em tentar achar um (sozinho) e tentar domestica-lo
* Com pouca dificuldade o rapaz consegue domar um dos rinos-rocha de chifre longo e retorna para encontrar o comerciante.
* Alem de tomar um esporra por ter se arriscado sozinho, ainda foi alertado de que entrar com um rino-rocha seria a pior descisão, pois a cidade é muito bem protegida.
* Usando o artificio da lama negra de um pequeno fluxo d'agua que passava próximo a cidade, ambos se tingiram de preto e esperaram a noite cair.
* Com o cair da noite e com a ajuda de uma corda eles escalam os muros e invadem a cidade (ocultos pela lama negra)
* Ao entrarem na construção de madeira que parecia ser um templo religioso, eles se deparam uma jovem que cultuava a joia (no alto de um pedestal) e reciatava uma canção em um idioma estranho.
* Logo após a saida a garota o jovem avança em direção da joia. O comerciante o reprime, dizendo que deveriam ter mais paciencia, talvez ela não fosse a única ali, ou talvez nem tenha ido em bora ainda. Contrariando as ordens do comerciante, o jovem vai em direção da gema e enquanto apanhava a joia a jovem que havia saido da sala retorna e o ve. Com um grito agudo a jovem chama a atenção dos homens que vaziam a guarda do templo.
* Uma perseguição começa dentro da contrução de madeira. Quando eles finalmente conseguem sair do templo, são recebidos com flexas de fogo. Em uma corrida desesperada invadiram inumeras das casas de madeira, despertando ainda mais a anteção dos guardas da cidade. Por fim consegue se esconder em um estabulo.O garoto consegue se aproximar de um dos rinos e monta-lo. Com ambos montados no rino, eles estouram as portas do estabulo, liberando todos os outros rinos, iniciando um completo caos (uma manda de rinos-rochar correndo de forma descontrolada dentro de uma cidade fechada)
* O rapaz guia o rino em direção do portão de madeira negra. O portão é arrebentado facilmente.
* Pouco tempo de corrida e o rino-rocha se cansa. Ambos descem do animal e segue sua corrida em direção aos galopes-relampagos. Atraz deles mais de 20 homens montados em rinos-rocha e empunhando terriveis arcos tentavam mata-los a todo custo.
* Montam as presas os galopes e com sua velocidade descomunal eles consegue fugir.
* O capitulo acaba com o garoto tentando contar vantagem de como conseguiu solucionar a situação, mas rapidamente foi repreendido com uma senhora comida de rabo.

Cap 5.

* Começa em alguma cidade pertencente a Floradensa, onde pessoas vivem em casa humildes a beira da floresta.
* Uma tropa levantando o estandarte de Penhascoleste entra na cidade.
* Eles delegam serem uma tropa de busca e que possuem o direito de vasculhar o local, estavam em busca de todo tipo de criaturas ou quaisquer artefatos magicos.
* Para conseguirem identificar se havia algo magico ali, o lider da tropa usava um colar com uma pequena pedra branca no centro, se existisse qualquer coisa magica na região a pedra brilhara azul.
* A população local se volta, dizendo que estavam londe demais de Penhascoleste, de que não tinham poder ali. O lider da tropa fica irado, e então ordena que todas a casa sejam invadidas e todos tipo de arma fosse roubada e trazida até ele.
* Aqueles que tentaram impedir a entrada dos soldados foram brutalmente feridos
* A situção ficava cada vez mais dificil para a população local, até que a pedra branca no colar do lider começa a brilhar azul.
* Convencido de que era algum tipo de artefato magico o lider da tropa ordena que seus soldados sejam ainda mais severos com suas punições, pois os aldeões estavam mentindo.
* Rapido como uma flecha uma pequena pedra é arremessada contra a cabeça do capitão da tropa. A pedra perfura o crânio do líder da tropa e o mata
* Assustados s soldados deixam as casa e vão até o centro do vilarejo, todos empunhando suas espadas.
* Das bordas da cidade um homem de capuz aparece, não tinha armas ou escudo, apenas uma pequena pedra que jogava para cima e depois apanhava com a mão. Andava vagarosamente em direção da tropa.
* Um dos soldados avança contra o homem de capus e antes que pudesse desferir um golpe o estranho encapsuzado arremessa a pedra contra o elmo prateado do soldado, a pedra afunda perfura o elmo com a mesma facilidade com que perfura o canio do soldado.
* A morte que acabarem de presenciar fez com que a tropa permanece-se unidade e em defensiva.
* Eles perguntam que o homem é, mas nada de resposta. O estranho de capuz apenas avança vagarosamente. Ele então para a pouco mais de 5 passos dos soldados e os avisa que nenhum deles poderá sair vivo dali.
* Tão rapido quanto as pedras que arremessou o estranho de capuz avança conta os soldados. Por mais rapidos que fossem os golpes com as espadas, nenhum dos soldados foi capas de tocar o estranho. O homem parecia dançar sem tocar o chão, e a cada movimento de esquiva era seguido de um ataque, quebrando braços e pernas de seus inimigos como se fossem galhos secos. Por fim o estranho desarmar um dos soldados e apanha a longa espada ainda no ar. Com movimentos rápidos e precisos o estranho da fim a vida de uma tropa inteira.
* O estranha pede aos moradores que em contribuição a sua boa ação que enterrem os soldados morte e todo tipo de vestígio deles. E que essa história jamais seja contada
* O estranho retorna para floresta, e tão repetina quanto sua chedada foi sua ida.
* Os moradores se apresaram em enterrar cada uns dos soldados. O silencio se formou lei naquele lugar e aquele dia jamais foi citado de novo.

Cap 6.

* Após a entrega do primeiro artefato ao cliente, o comerciante volta para sua casa na ilha, lá encontra o rapaz nos estábulos, cuidando de seu Luximis, visivelmente desconfortável
* O comerciante o chama para uma conversa, agora mais amistosa.
* Aos poucos o garoto vai se conformando de que estava errado e de que deveria ser mais paciente.
* O comerciante disse que seu maior erro foi não ter tido um filho.
* No fim ambos vão para uma taverna para alegrar um pouco a vida enquanto bebem
* A noite termina em alegria.
* O dia amanhece e em um amplo salão no palácio o rei medita. É um homem calmo, pensativo e de poucas palavras. Um de seus servos entra no salão e serve seu chá, como de costume em todas as manhas.
* O nobre é alto e magro, seus longos cabelos são de um dourado escuro que escorria liso até quase a altura da cintura. Seu olhar é sempre sereno e sua voz é sempre macia aos ouvidos.
* Como de costume em todas as manhas o nobre quebra o dejejum com frutas e uma pequena dose de chá.
* Enquanto terminava seu dejejum dois de seus cavaleiros mais leais entram no recinto e se ajoelham diante de seu metre.
* O nobre pergunta se eles encontraram o que ele precisava.
* Seus cavaleiro respodem que sim.
* O nobre sorri e parabeniza os esforços de seus servos. Ele então ordena que as levem para seu laboratório, após seu dejejum iria inciar os teste.
* Seis Jaulas são deixadas no laboratório, dois cotinha filhotes grifos, outra continha uma serpentaia de médio porte. uma outra, pouco maior que as demais, continha um passaro trovão adulto, a ultima estava abarrota com 5 ninfas.
* As ninfas, que diferente dos outros seres ali presentes eram conscientes e de inteligencia comparável a dos homens, começam a pedir por socorro, mas nada parecia ouvi-las. O local era escuro, aluminado penas por pálidas tochas.
* Com passos lentos e suaves o nobre desce as escadas até seu laboratório
* Ela sorri de forma gentil para as ninfas, dizendo para não terem medo, que tudo acabara bem.
* O resto de seu dia o nobre passa em seu laboratório, seres humanoides usando mascaras de ferro lhe servem como auxiliares. Após terminarem a poção, o mago despeja o liquido em um forma de ferro. O liquido viscoso rapidamente se solidifica em uma joia verde-clara.
* Ele a contempla maravilhado.
* Proferindo algumas palavras magicas ele faz com que a joia brilhe em um tom verde quase fantasmagorico. As ninfas começam a gritar de dor. Com seu poder maligno a joia começar a sugar a vida das ninfas, fazendo com que elas comecem a se decompor ainda em vida até finalmente serem ceifadas. O mesmo destino cruel foi reservado aos demais seres, um a um todos tiverem suas vidas demoradas pela joia.
* Quando a joia parou de brilhar sua cor voltou ao tom verde claro.
* Com um olhar levemente desapontado o nobre diz : obtivemos avanço, a está quase perfeita, mas ainda não é o bastante. Ordenem que tragam mais criaturas magicas até mim, dessa vez quero o dobro, mandem tropas de preciso. Enquanto isso vou pensar em uma maneira de aperfeiçoar a joia.

Cap 7. → Previa: Segunda missão

Cap 8 → Previa: O mago sente o uso da espada e manda que as tropas de procura por criaturas magicas agora começassem a caçar vestígios do fenômeno magica em Portocântico.

Cap 9 → Mostra um pouco mais do estranho de capuz, um pouco do seu treinamento e como vive na floresta.

Cap 10 → Começa com a negociação de informação das tropas do nobre com os piratas. termina com o jovem e o comerciante na biblioteca oculta, lá o garoto le sobre a lenda.

Cap 11 → Emboscada das tropas do nobre, o comerciante é gravemente ferido, ambos fogem montados em Luximis (o cavalo do comerciante morre). Atravessam o Taia e fogem pela trilha que circunda a floresta de Floradensa, como ultima alternativa eles entram na floresta na tentativa de despistar os soldados de Penhascoleste. Lá o estranho de capuz salva o dia.

Cap 12 - Ferido e a baira da morte, o comerciante agoniza. O estranho de capuz o socorre com a ajuda de uma pasta feita a base de ervas (criar uma erva de cura) que mantem o velho estavel por um tempo. Apos a conversa o garoto desobre que o homem de capuz era seu avo. Com a ajuda da magia dele o garoto consegue abrir uma porta com o giz de transporte até a ilha, onde o comerciante foi socorrido.

Cap 13 – Enfim é contada a origem do Nobre.