



PLAYWARE

Personagens

Newell
(nome provisório)

O pai de Nollan. Pai, aventureiro, inventor e preparado para fazer o que é necessário. E o que foi necessário, naquele momento, foi visitar um antigo aliado de batalha, mas não amistosamente naquela vez. Isso porque o Rei, de repente, se demonstrou muito interessado no único artefato entregue à humanidade pelo próprio Espírito da Água, a ponto de roubá-lo do Templo, levar consigo e guardar como se fosse troféu em uma sala escura e úmida no topo da torre mais alta de seu castelo.

Newell, que morava uma singela cabana num vilarejo afastado do reino de Astrid, partiu para Kormaga para tomar de volta este artefato e devolvê-lo ao templo que há muito não era mais guardado. Num dia chuvoso, tomou sua montaria (um animal peculiarmente desconhecido aos terráqueos) e galopando através dos vales e florestas, invade o castelo, toma de volta o artefato e, sendo encontrado fugindo pelo rei, é morto na frente de seu único filho, com a arma que outrora inventara com seu amigo. Nesta confusão, teve sua arma disparada contra a própria cabeça pelo rei de Kormaga, mas em Astrid. O rei de Astrid havia entregue Newell para Kormaga, que foi executado ali mesmo, em praça pública. Um fim trágico e marcado para sempre nas memórias do filho.

Nollan
(nome provisório)

Filho de Newell e um vingador destemido. Ao ver seu pai ser morto com um tiro da escopeta que seu próprio pai havia inventado, amaldiçoou o Rei assassino e o jurou de morte por aquele ato.

Dez anos após a morte do pai, encontra-se sozinho e cheio de demônios na cabeça, pensando unicamente em matar sem misericórdia o Rei, desta vez, com um tiro na cabeça com a escopeta do pai, profanada pelo rei. Parte em busca de sua vingança pelos reinos de Astrid para recuperar a arma (que for entregue à Astrid por Kormaga após a execução do pai) e depois para Kormaga, para findar sua vingança.

Mas descobre, no meio do caminho, que sua ira não é nada comparada à tarefa de matar o rei, há muito mais em jogo do que sua birra com o destino. O destino o amoleceu.

**Oradora
(sem nome)**

Uma nômade que faz parte de um seita. O seita à ciência e às artes do conhecimento. Sabe muito de muito e desde muito cedo na vida sabe da importância de transmitir, sem falhas, as histórias, a ciência e a tradição. Na cruzada do rei de Kormaga contra a ciência se encontrou no meio da linha de fogo e por isto vive por aí, transmitindo o conhecimento no boca-a-boca. Passou um tempo de sua vida ensinando pessoas a ler, por isso sabe do sofrimento que é obedecer à uma ordem real sem saber como responder ou reagir. Muito inventiva e bem-humorada, mas todas essas características notáveis somente puderam ser de fato aplicadas quando encontra Nollan, novamente, perdido em Astrid, procurando alguma taverna que ainda tivesse tochas acesas.

Viu Newell ser morto na praça há dez anos e tudo o que Nollan havia passado. De pronto reconheceu o homem e o seguiu até um beco, onde este foi atacado por criaturas da noite. Pegando as criaturas de surpresa (era muito boas nas artes sorrateiras), salva o rapaz da morte certa e decide o ajudar em sua vingança, ensinando-o a ciência e a tradição, sobre os deuses e os artefatos, onde o garoto, agora homem, aprendeu com a oradora que sua vingança, na verdade, era um dever. Sua vida precisava de um sentido.

**Romagok
Rei Dragão**

Rei do reino vizinho de Astrid e o mais velho de oito irmãos. Um reino além da cadeia de montanhas que termina em mar aberto. Era uma terra próspera até a última queda do trono e sua retomada por este rei. Acontece que este e seus sete irmãos são todos muito orgulhosos da conquista na Batalha de Avenguard [nome em aberto], quando destruíram as ameaças de Sephitorah [nome definitivo] e retomaram para si o trono, o povo e o controle (e trancando um dragão no calabouço de seu castelo para que sirva de exemplo às outras espécies). O povo agradeceu ao sacrifício naquela época, mas parece que haviam se esquecido de como era ter um rei. Fato, este, que não foi muito difícil de se lembrar quando o rei anunciou que construiria um exército para destruir os deuses e dar todo o poder do universo à humanidade. O próprio rei já tinha poder, que despertou há anos atrás na batalha, mas era bem mais fraco se comparado ao poder dos deuses.

Fato é que o rei odeia os deuses e odeia a ideia de ser existencialmente inferior a quem pode, a qualquer momento, dominar a realidade (e ele próprio), ou não ter tanta força física para combater quem possa apresentar ameaça. Seu medo se transformou em sua cruzada contra os deuses,

e agora procura os antigos artefatos que os deuses deram à humanidade como presente, até que descobre que havia um deles muito próximo, no reino ao lado, em Astrid. Envia seus homens até o templo, que se encontra sem proteção, para que roubem o artefato do Espírito da Água. Começa, então, a conseguir poder, mas é surpreendido por Newell, um antigo aliado da Batalha de Avenguard.

Quando mata Newell por ter roubado de volta o artefato, entrega a arma utilizada para o rei de Astrid, que é seu irmão, como um prêmio por este ter entregue Newell para si.

Espírito da Água

Um dos deuses. Extremamente poderoso, mas no momento, encontra-se fraco.

Da última vez que seu artefato fora levado, não se preocupou em buscar, pois Newell, em pessoa, havia prometido trazer de volta. Porém, agora, não há Newell. Chora por ter seu único presente, que entregara à humanidade, roubado por quem deveria proteger o artefato de Sephitorah. Seu choro causou uma chuva que durou dez anos.

Nollan, prometendo vingar seu pai, traz o artefato de volta.

Rei de Astrid (sem nome)

Irmão do rei de Kormaga e extremamente prolixo. Não tem muita pose de rei, mas também tem poder.

Quando seu irmão pediu a cabeça de Newell, que havia roubado o artefato, de pronto mandou seus homens até o vilarejo onde este morava, que o trouxeram amarrado como um porco até uma praça, onde o rei de Kormaga esperava. Em sua curiosidade pela ciência e o conhecimento dos homens, pediu a seu irmão que, pelo menos, tivesse a arma que o homem inventara com seu amigo.

Hilda

Irmã dos dois reis e, possivelmente, a mais sábia dos irmãos. Dedicou sua vida às artes místicas e se tornou uma bruxa poderosa.

Após a batalha de Avenguard, utilizou seus poderes adquiridos naquele tempo, para expandir seu conhecimento a respeito de sua realidade e o que poderia fazer com tanto poder nas mãos. Quando descobre a verdade por trás de seus próprios poderes, de seus irmãos e os deuses, inicia uma busca para consertar o erro cometido na batalha, anos atrás. Precisa deter seu irmão de coletar os artefatos e evitar que o pior aconteça. Guarda este segredo do reino, de seus irmãos e de todo o resto, pois sabe que não podem saber o que é possível com estes artefatos e os poderes dos oito.

**Amigo de Newell
(sem nome)**

Um relutante morador no burgo de Kormaga. É um ótimo engenheiro e ferreiro habilidoso. No passado, ajudou Newell a construir a primeira arma de fogo do mundo. Uma escopeta bem trabalhada na metalurgia e adornos na madeira. Após a morte de seu amigo, não demorou muito para se isolar do mundo em sua casa. Lá ficou por anos, não voltou para Astrid por muito tempo e fazia trabalhos locais, mas nada, em dez anos, o fez mudar de vida. Até que Nollan aparece, acidentalmente em sua casa, quando decide ajudar o rapaz com suprimentos e melhorias para seus equipamentos.

**Dragão
(sem nome)**

O rei dos dragões. Após uma batalha feroz contra Romagok, onde perdera, fora trancado numa caverna embaixo de um lago como castigo.