**Lorebook  
A lenda de X’agyg**

**História das terras de Vaham**

Por volta de 1000 anos atrás, havia um trio de arquimagos que reinavam na região dos montes termais: Os magos de X'agyg. Eles dominaram toda a região dos mares até as ilhas próximas a Kalis, moldando os mortos para atenderem a seus desejos. Após dominarem toda a região oeste, das Ilhas do Mar do Oeste à Monses, da Ilha de fogo à Tebras, reinaram com mão de ferro as terras devastadas e tomadas por mortos errantes remanescente das guerras. Os arquimagos chamavam-se Evad X'agyg, Styler X'agyg e Razery X'agyg.

*2000 anos A.B (Antes da Batalha)*

Os Elfos e os primeiros povos

 Por volta de 2400 anos atrás, os primeiros seres inteligentes povoaram a terra de Vaham. Primeiro vieram os elfos, os mais antigos dos povos. Sua história ainda ecoa pelas árvores nos cânticos entoados por seus ancestrais. Os primeiros vieram do deserto do Norte, trilhando por anos em caravanas e tendas estendidas nas areias e oásis. Quando o primeiro elfo das caravanas viu o encanto do verde da mata densa das florestas, incluindo suas riquezas naturais, ali achou seu lugar no mundo, longe do deserto escaldante e das terras amarelas. Em Domius fizeram sua capital, com torres de madeira construídas nos arredores de árvores gigantes, plantadas por seus próprios ancestrais aos pés do grande Lago do Norte (ou Yuvylá em sua língua). Em seguida, construíram a segunda cidade, dos elfos que continuaram descendo na floresta, seguindo o Rio Verde (Y-vyla).

*1000 anos A.B.*

Os Anões de Myr

Depois de os elfos chegarem, uma outra raça tomou conta das montanhas de Myr Oriunda da terra Oca e dos longos túneis subterrâneos existentes em toda a terra de Vaham, alguns cavados, outros naturais, criados por rios subterrâneos tanto de lava quanto de água. Os textos mais antigos encravado nas paredes dos templos dos anões contam que o primeiro grupo que chegou nessas terras veio das terras gélidas das Montanhas do Sul, seguindo um veio de ouro e de ferro, preso nas paredes das cavernas.

Ao se depararem com uma tribo orc ao longo do caminho subterrâneo, seguiram por túneis desconhecidos até chegar em uma cordilheira belíssima, com clima temperado, vastos rios subterrâneos e veios de minérios sem igual. Assim estabeleceram a primeira cidade de pedra em Vaham: A cidade subterrânea de Myr. Os anões prosperaram em riquezas e trilharam rotas comerciais subterrâneas por toda a região de Vaham.

*300 anos A.B.*

Os Homens de Kalis

Pouco antes da grande Batalha dos povos, os humanos chegaram às terras de Vaham vindos dos Ermos do Nordeste, seguindo pela Cordilheira do deserto. Dizem que as primeiras tribos de homens foram os remanescentes nômades que abandonaram os Bárbaros estabelecidos no Norte. Eles se estabeleceram na região de Kalis e por muitos anos abasteceram as mesas dos anões de Myr. Depois da Grande Batalha, os humanos, que enriqueceram vendendo armas e comida para ambos os lados, montaram a primeira grande capital, a cidade de Kalis. Com isso, a cidade costeira fez seu primeiro porto, o que gerou uma rápida expansão dos homens pelo Mar interno, construindo cidades e rotas comerciais marítimas por toda a região de Vaham. Os homens remanescentes dos bárbaros que seguiram pelo Deserto do Norte, fundaram a capital de Alundre, grande produtora de vidro e de gemas preciosas tão desejadas por todos.

*100 anos A.B*

Os Orcs e os Mortos

Das raças inteligentes que abitam Vaham, 4 prosperaram muito mais que as outras: a sobre a terra, composta por elfos e homens, a sob a terra, composta pelos anões e orcs. Os homens que habitaram as ilhas de fogo (Tebras e as ilhas Tartay - do élfico Ta'ta-y ilha de fogo) aprenderam com entidades profundas a manipular a força que os elfos chamavam de magia, criando assim uma linha de arcanos do fogo (piromantes) estes em seguida estudaram formas de prolongarem suas vidas como os elfos e descobriram formas de trazerem os mortos de volta a vida, mas tudo tem seu preço. Este segundo grupo se chamaram de os Necromantes (X'agyg na linga élfica), ou aqueles que moldam os mortos. Em uma aliança com os Orcs, os Piromantes e os X'agygs, liderados pela tríade dos mais poderosos necromantes, tentaram dominar o mundo, colocando os Orcs e Elfos para travarem uma batalha entre si.

*1 ano A.B*

A Origem da Grande Batalha dos Povos

 Depois dos magos dominarem as ilhas de fogo, eles fizeram pactos sombrios com entidades profundas e antigas, provinda dos planos mais inferiores da terra. Estas entidades lhes deram o dom da magia do Caos: Domínio da arte do fogo e da morte. Os magos então utilizaram deste conhecimento para prolongar suas vidas mais do que um humano comum, reinando nestas ilhas por anos. Com o intuito de dominar o mundo, estes magos fizeram uma aliança com os orcs para desestabilizar os povos de Vaham. Desta forma, usaram de magia, inicialmente dominada apenas pelos elfos, para atacar cidades anãs nas bases das montanhas. Como os humanos não eram conhecidos por utilizar magia, os anões acreditaram ter sido atacados pelos elfos da cidade de Caiçás. Um exército de anões com armaduras reluzentes marchou rumo a cidade e dizimou os habitantes e exércitos de lá. Os elfos que sobraram fugiram para Domius, iniciando uma grande guerra que se estenderia por anos entre os anões e os elfos.

*40 anos D.B*

O domínio dos mortos

Após anos de batalhas sangrentas, elfos, anões e orcs, esgotados de recursos e de soldados, foram facilmente dominados pelo exército dos mortos-vivos, remanescente das guerras e criados pelos X'agygs. A tríade dobrou tanto o Rei Anão de MYR, como o Líder Élfico de Domius e o Imperador de Kalis, Dominando toda a região oeste por quase 100 anos. Instauraram seus domínios na Ilha de Tebras, onde criaram o culto aos X'agygs e as ordens protetoradas dos reinos dos mortos.

*170 anos D.B*

A queda dos mortos

As terras de Vaham passaram 130 anos sob o domínio dos X'agygs, mas os grandes magos se viram derrotados por sua idade. A magia não lhe ajudara mais a conter a velhice e, enfim, se viam cada vez mais próximos da morte. Então, como último augúrio, tentaram um novo pacto com as entidades profunda para tentar manter seu reinado, mesmo assim, foram traídos. Uma entidade profunda chamada T'artulm (demônio de fogo em élfico) propôs-lhe vida eterna em troca de sua lealdade. Para isso acontecer, teriam que se sacrificar em um ritual onde deitariam em um sarcófago de pedra, teriam seu corpo coberto por moedas de prata, usando uma coroa de aço negro com gemas de diamantes. Após isso, eles teriam seus corpos apunhalados no pescoço por punhais retorcidas e, em seguida, teriam todo o sangue extraído de seus corpos por um canal no sarcófago que preencheria um crânio de baatezu. Este ritual lhes transformaria em Lichs que dominariam Vaham por toda a eternidade, sob a lealdade do baixo T'artulm. Para seguir com o ritual, os X'agygs pediram aos seus mais leais servos para sua execução, mas todos foram traídos.

A Ordem Protetorada

Sob o domínio dos X'agygs, as terras de Vaham foram cobertas por caos e miséria. A fome se abatia pelos povos, as terras se tornaram inférteis e perigosas, devido aos mortos errantes que vagavam e se alimentavam de todos os seres vivos. Com a escassez de caça e da agricultura, os anões se esconderam sob a montanha, em guerra com os orcs vagavam livres pelos túneis, os elfos se esconderam ainda mais nas florestas, caçando os mortos e as aranhas que se espalhavam por lá. Os homens caíram na pobreza, sendo a cidade um grande antro de criminosos e pedintes, resguardados por governantes fascistas, que empilhavam o ouro e a comida em festins duradouros por noites a fio. Com a terra falida, surgiu um grupo de magos que quiseram quebrar o pacto inicial e livrar a terra do mal das entidades profundas. Eles criaram uma ordem secreta chamada "Ordem Protetorada", que iria proteger a terra dos males da magia negra. Para isso, galgaram adeptos nos mais enraizados cargos dentro do governo dos X'agygs e, ao descobrirem o pacto final, se propuseram a realizar o ritual na tríade.

A Traição aos X'agygs

Os três reis X'agygs deveriam realizar um ritual, onde seriam mortos e ressuscitariam como Lichs. Então Todo o processo foi feito de acordo: os sarcófagos foram produzidos, os crânios de baatezu foram encontrados, as coroas foram forjadas e as punhais foram retorcidas. No nascer da fusca noite, sob a Lua Negra, deitaram se os três em seus sarcófagos. Os punhais das mãos de seus leais servos desceram sob a fenestra de seus pescoços, jorrando sangue enquanto pronunciavam as palavras mágicas do ritual. Porém, o canal foi fechado, e o crânio foi quebrado, as palavras foram trocadas e o ritual se encerrou. Seus corpos mortos foram selados e suas masmorras se tornaram suas tumbas. Esquecidos e escondidos, o reinado da tríade se cessou. Os reis leais aos X'agygs foram executados, os povos se libertaram de tal tragédia, pondo um fim a mais de 100 anos de reinado cruel. A Ordem Protetorada desde então tenta garantir que os corpos continuem selados, apesar de forças ocultas ainda tentarem concluir o ritual, de uma forma ou de outra.

O Efeito do Ritual quebrado

Apesar de feito pela metade, o ritual ainda causou algum efeito. O sangue dos corpos que precisavam ser inseridos dentro do crânio de um baatezu, acabaram por imbuir os diamantes, tornando assim rubis ígneos. As almas dos X'agyg ficaram presas em suas masmorras e arredores, se tornando fracas e quase inexistentes, apegadas unicamente ao desejo da eternidade. Os mortos que restaram se esconderam nas masmorras, fugindo dos exércitos. Com o desejo de reaver os mestres, os mortos dominados por T'artulm construíram às escondidas um altar profundo, com 3 crânios de baatezu, com formato de encaixes para as coroas imbuídas com o sangue extraído no ritual. Assim que inseridas, o altar se abrirá, a passagem para plano profundo ficará aberta, os três se levantarão novamente e os mortos andarão sobre a terra mais uma vez. Cabe o que restou do protetorado impedir que o ritual seja concluído.

*900 anos D.B*

Um mundo de paz.

Desde a grande batalha e com o fim da era dos X'agygs, os reinos vêm prosperando. Os povos vivem em comum acordo e, apesar de desgostos passados, o mundo vivem em uma relativa paz, sem guerras por 700 anos seguintes. A pouca história da batalha ainda perdura nos cânticos dos elfos, nos muros dos anões e nos livros dos homens. Quase ninguém mais sabe quem foram os X'agygs ou da guerra dos mortos. Muito pouco restou desta época. A linhagem dos Reis Leais foi dizimada, os cânticos e os livros que apoiavam a tríade foram destruídos e esquecidos. Os X'agyg foram apagados da história, os rituais de reanimar os mortos foram proibidos e a magia se tornou objeto de estudo dos acadêmicos e dos elfos da floresta de Domius.

**Enredo do Jogo A lenda de X’agyg**

O jogo inicia no ano 918 D.B. com um sonho estranho vivenciado por um clérigo do Senhor da Luz, uma ordem sacerdotal que existe desde os antigos homens. Neste sonho, o sacerdote conversa com uma entidade caída que lhe fala:

“Sob o céu e sobre a terra  
Sobre a luz e sob as sombras  
Para toda a eternidade”

Depois disso, ele acorda e descobre do sumo sacerdote que um membro da ordem morreu durante um sepultamento em uma ilha próxima. Chegando lá, ele descobre uma cripta assombrada que revela túneis organizados em uma masmorra repleta de mortos-vivos e armadilhas. No final dela, há um sarcófago e um espírito que lutará contra o clérigo e seus aliados. Neste sarcófago, há um esqueleto coberto de moedas de prata, com uma coroa negra com rubis e com um pergaminho nas mãos. Este pergaminho revela um ritual que acordará os 3 arquimagos X’agygs, que voltariam como Lichs poderosos e reinariam por toda a eternidade.

Para impedir que o ritual aconteça, o clérigo deverá lutar contra uma ordem que tenta finalizar o ritual, destruindo as coroas e reunindo-as em um monumento na Montanha do Meio. Após ajudarem os anões da montanha, eles descobrem o altar e inserem as coroas. Um portal é aberto, que os leva a um altar, onde jaz um demônio caído, que irá lutar com os heróis e, em seguida, fugir para os planos inferiores. Por fim, o ritual libertará os 3 X’agygs que se tornarão Lichs e começarão a montar um exército de mortos para dominar novamente o reino que já foi seu.

A ordem protetorada irá se revelar, os heróis se aliarão (ou não) a esta ordem e deverão derrotar os Lichs e restaurar a paz na região de Vaham. Cada um dos lichs deverá ser derrotado, as cidades serão atacadas e deverão ser protegidas, o protetorado deverá reunir exércitos para proteger as cidades, por fim, ao destruir cada um dos lichs nas ilhas de Tartar, O último e mais forte deles, Evad X`agyg, está na ilha do vulcão, no meio do Mar do Oeste. Chegando lá, ls heróis lutarão e destruirão de uma vez por todas o domínio dos X’agygs.

Língua dos elfos: Tupi Guarani com letras trocadas:

* R troca pelo L
* B troca pelo V
* J troca pelo Z
* I troca pelo Y
* Ç troca pelo SS
* U no final da palavra troca por Ulm
* Adicionar um D em algumas palavras