

# Prólogo

Há muito tempo atrás... Em um tempo tão distante que até mesmo os imortais poderiam esquecer de seus acontecimentos, havia um homem chamado *Ílkael*.

Esse homem era de uma espécie diferente dos outros. Ele era imortal, fadado a passar todas as eras da humanidade sozinho, vivenciando e observando os ciclos da vida das outras pessoas enquanto ele continuava na mesma vida de sempre. Ele tinha características físicas similares as de um elfo, e conseguia conjurar vários tipos diferentes de feitiço, sendo considerado o pai da feitiçaria.

Um dia esse homem conheceu uma mulher. Sylvir, uma humana simples, porém sua beleza era sobrenatural. Não parecia ter vindo deste plano – era o que *Ílkael* pensava – de tão bela que era Sylvir. Ele se apaixonou por ela e por muito tempo, eles viveram felizes. Com o tempo ela envelhecia e ele ainda continua com a mesma aparência jovial e com sua disposição sem fim, enquanto ela perdia seu tempo de vida. Ele era fadado a viver; ela, a morrer.

Numa tentativa desesperada de torná-la imortal e criar um outra pessoa de sua mesma espécie salvando-a da morte iminente, ele decide criar um feitiço para realizar tal feito. Porém, uma regra básica da feitiçaria é: “para toda causa, há uma consequência; para conseguir algo que quer, terá que abrir mão de algo importante”. O feitiço de fato funcionara, Sylvir se torna a primeira feiticeira, e primeira humana a se tornar imortal, porém, seu amado perdeu sua vida no processo.

## *Amarga vida após a Morte*

Anos se passaram, ela viveu em solidão experimentando o doce e amargo gosto da imortalidade. Conforme ela adquire experiências e fortalece suas habilidades, ela decide tentar realizar um feitiço para capturar a alma de Ílkael das profundezas do submundo. Ela decide tentar um feitiço para trazer os mortos de volta a vida sem pensar nas consequências. Como resultado de seu feitiço, ela atrai várias criaturas demoníacas o que inicia uma guerra no plano dos mortais. A Terra passava tempos difíceis e sombrios. Anjos de outros reinos, os Nefilim (Anjos Caídos) e criaturas das trevas começaram a reinar sobre a terra. Isso iniciou uma grande guerra, causando grandes catástrofes e caos sobre a terra.

## *Trindade, uma esperança para a Terra*

Sylvir decide reunir com seus dois poderosos amigos que fizera nesse tempo que viveu fortacelendo seus poderes, e eles criam a Trindade

A trindade era um grupo que continha:

Sylvir, a mãe da feitiçaria, imortal e com grandes conhecimentos, além de sua beleza sobrenatural.

Garleand, um grande guerreiro que, mesmo sendo apenas um humano, havia não só uma força sobre humana, mas também, um coração puro como o de um anjo.

Dragny Uryyah, um guerreiro do norte que conseguiu derrotar um dragão com suas próprias mãos. Desde então ele se tornou uma lenda e usa o dente do dragão que derrotara como lâmina de seu machado.

Eles batalharam por anos contra as forças do mal porém sempre que as criaturas eram derrotadas, um tempo depois elas retornavam a vida. Parecia uma guerra interminável.

## *Luz que oblitera as Trevas*

Sylvir teve uma ideia: “se não era possível matar essas criaturas a melhor opção seria aprisioná-las”. Então ela cria um feitiço de aprisionamento e decide encantar a espada de Garleand com uma magia capaz de aprisionar as trevas

O feitiço de fato tem efeito, e as criaturas aprisionadas não retornam jamais, porém, como consequência de seu feitiço, a espada com tantas trevas aprisionadas começam a corromper o coração do mais puro dos homens

**“Causa:** a lâmina da espada as trevas há de aprisionar;

**Consequência:** para as trevas aprisionar, um coração puro deve se sacrificar”

Por fim, após longos anos a batalha finalmente acabou. Com tantas trevas em sua espada, Garleand, sendo consumido pela escuridão decide se aprisionar em um lugar escondendo a espada e a si mesmo de todos para que o mal não reinasse jamais e não fosse liberto de sua espada.

## *Um rastro de Sylvir e o início da jornada*

Na era atual, longos anos após a batalha interminável, Ílkael estava rastreando Sylvir através de resquícios da magia. Ele fora ressuscitado junto com as criaturas anos atrás, porém ele ainda estava fraco e ainda não recuperou completamente seus poderes.

A única coisa que estava a seu alcance era buscar informações conversando com pessoas nas regiões por onde andava, ou seguindo resquícios de magia deixados por Sylvir durante os anos que se passaram após a guerra.

Ele encontra um forte rastro de magia, uma magia tão poderosa que parecia ter força o bastante para unificar o plano dos vivos com o submundo. Após uma longa caminhada Ílkael chega a um local completamente em ruínas e se depara com uma tumba, local que emanava este rastro de magia. Com esperanças de ver Sylvir, Ílkael abre aquela tumba e se depara com um corpo completamente escurecido e com uma lâmina em suas mãos. Aquele era o corpo de Garleand.

Ao abrir a tumba, Ílkael não só encontrou a espada e libertou as trevas, como também a encarnação demoníaca do próprio Garleand. As trevas voltaram a este mundo e uma batalha entre Ílkael e Garleand se inicia.

Sem forças para lutar, Ílkael morre durante a batalha.

De repente, ele surge em um outro lugar, como se estivesse acordado de um sonho ruim. Quando recobra sua consciência, ele vê vários humanos batalhando contra criaturas demoníacas, e percebe que foi tudo realidade.

Ele fica confuso se perguntando como ele ainda está vivo, quem era aquele homem com resquícios da magia de Sylvir, e onde estaria Sylvir.

# *A origens da Trindade*

## *Garleand, a lenda de uma era*

Alguns homens quando tem sua vida levada pela Morte apenas morrem, outros se tornam lendas e tem cânticos e canções que irão se espalhar por toda a terra para se lembrar de seu glorioso nome, um desses nomes, é **Garleand**.

Garleand cresceu em um simples vilarejo com seu pai. Sua mãe havia morrido quando ele era criança. Seu pai era um caçador, e ensinou a ele algumas técnicas de batalha e de sobrevivência.

**Sylvir** se tornaria uma grande aliada de Garleand, e também seria a única pessoa em que ele confiaria seu coração. Fora ela quem deu a ideia de se reunir com Dragny durante a Grande Guerra que ocorrera, e ambos se tornariam grandes amigos.

Quando jovem, se alistou no Exército Real,

**Dragny Uryyah** se tornara seu melhor amigo de batalha, e se tornaria seu braço direito caso ele construísse seu reino, o que não ocorreu devido a Maldição de sua Espada.

Ele possuía uma grande força, e era muito poderoso para um humano comum. Há rumores indicando que a mãe de Garleand era uma Nefilim, um dos anjos caídos, porém, após conhecer o pai de Garleand, ela se redimiou com seus erros e passou seus poderes para Garleand quando ele nascera.

## *Dragny Uryyah, O Caçador de Dragões*

Braço direito de Garleand e Caçador de Dragões, assim era conhecido o guerreiro **Dragny Uryyah**, aquele que empunhava o machado **Dragonmail** e governou a ilha dos dragões após a queda de Garleand.

Quando jovem, se alistou no Exército Real junto de Garleand e outros soldados, e foi lá que eles criaram uma grande amizade, amizade essa que seria morta pela Guerra, afinal, é isso que a guerra traz morte e destruição.

Durante a batalha os dragões foram renascidos. Dragões Anciãos, Dragões de diversos elementos e de diversas eras voltaram a atormentar a Terra, como em seus dias de glória.

Os dragões eram invencíveis, nada conseguia derrotá-los senão causar leves ferimentos em suas escamas, porém, Dragny Uryyah conseguiu arrancar as garras do **Dragão Novaselik** com suas próprias mãos, e forjou seu própria machado, Dragonmail.

Ele era considerado braço direito de Garleand, e começou um reinado na ilha dos dragões depois da queda de seu melhor amigo.

\*Rumores indicam que Dragny Uryyah passou por experimentos utilizando DNA Dracônico, o que indica sua forte resistência aos elementos, e sua extrema força contra os dragões.

## *Sylvir, a mãe da Feitiçaria*

Assim como histórias de fantasia e lendas sobre divindades, a beleza de Sylvir era divina. Considerada sobrenatural e tão surreal que fora capaz de conquistar o coração de um homem que, até então, não tinha nada a perder.

Sylvir era de uma família comum, porém sempre se interessou pelo sobrenatural. Decidiu sair de seu vilarejo quando jovem e explorar o mundo para conhecer mais sobre diferentes culturas.

Após se tornar imortal com o feitiço de Ílkael, ela fez amizades com pessoas poderosas no mundo, fortaleceu seus poderes e adquiriu conhecimentos além da vida na tentativa de trazer seu amado de volta do mundo exterior.

Após um tempo que já havia se iniciado A Guerra, quando já não havia mais esperança, Sylvir encantou a espada de Garleand, ela lançou o Feitiço de Aprisionamento na espada, para que assim, a espada aprisionasse a energia (ou aura) demoníaca, e não permitisse que os demônios escapassem ou possuíssem outros corpos.

Após a queda de Garleand as pessoas começaram a suspeitar que ela seria praticante de magia negra e que, ela mesma roubou a alma de Garleand para assim ter seus poderes. Acreditando que seu amado ainda estava morto, e sem um lugar para viver, ela se isolou em uma terra distante, onde ninguém poderia incomodá-la.

## PERSONAGENS DE QUESTS

### *Um novo guerreiro. Uma nova aventura*

---

Um guerreiro estava sendo transportado como um escravo pelo deserto de \*escolher nome\*. Ele havia perdido uma guerra, perdeu muitos aliados, e sua honra foi perdida quando se tornou escravo de seus inimigos.

Um estranho tremor faz todos ficarem espantado. Durante o tremor, a carruagem com os escravos tomba e se quebra, e o guerreiro se liberta. Ele se vê diante de todos os seus inimigos, todos espantados. Ele pensa buscar vingança pelos seus aliados ao mesmo tempo em que se questiona sobre o estranho temor  
Afinal, o que um guerreiro já derrotado tem a perder?

### *Uma feiticeira entre dois mundos*

---

Uma jovem feiticeira foi aprisionada na torre (prisão), de sua escola de magia. Era uma enorme escola de magia onde havia grandes e poderosos feiticeiros.

Ela fora acusada de roubar um antigo pergaminho, que continha um feitiço poderoso e sombrio. Um tremor estranho causou um forte abalo, não só um abalo físico, como também causou um abalo na magia.

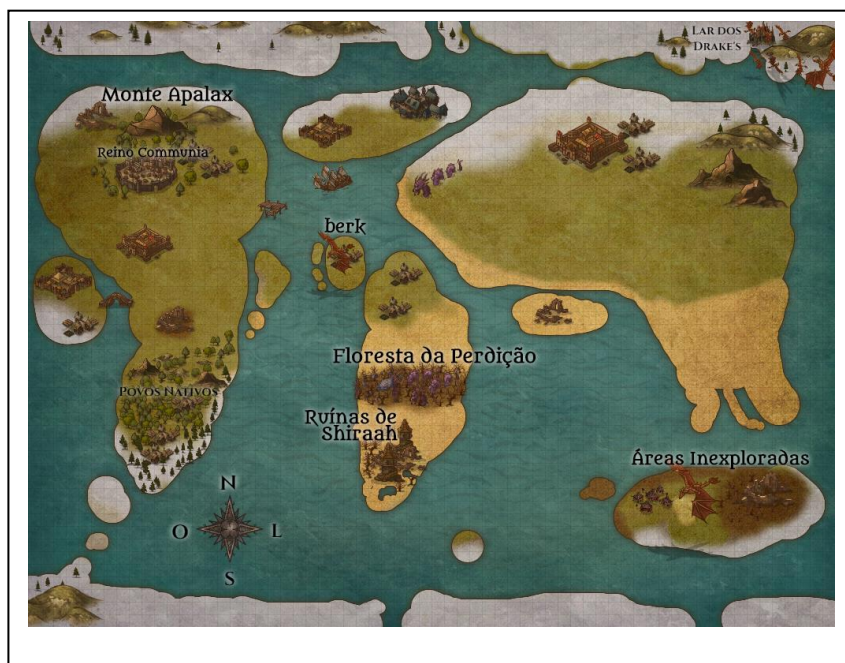
Graças a isso, a feiticeira se libertou de sua prisão, e agora está longe de sua escola, de seu mundo.

Ela pensa em encontrar o verdadeiro ladrão e se vingar, ao mesmo tempo em que se questiona 'que tipo de entidade teria causado um abalo tão forte capaz de distorcer até mesmo a magia?'



## Curiosidades e Detalhes

\*Imagem ilustrativa do mapa do jogo\*



### *O Bardo, aquele que escreve sobre lendas de outras eras*

O Bardo será um homem misterioso, ninguém sabe nada sobre ele a não ser que ele parece ser onipresente. Em cada taverna que você entrar, ele estará lá

Sempre como alguém que está a par de tudo que acontece no mundo, escrevendo canções, contando histórias e fofocas sobre acontecimentos que poucas pessoas ciência disso.

Há quem diga que o bardo é um homem que fez um pacto com o próprio diabo para adquirir sua onipresença e suas habilidades com seu instrumento.

\*Talvez em jogo o Bardo seja o ponto de save, pois você o encontra nas tavernas e ele escreverá sobre sua história\*

## Side Quests

- *Em busca do Dragão*

Dragny Uryyah, o caçador de Dragões. Ele se isolou em uma montanha nevasca, próxima à ilha dos dragões. Irônico ele querer viver tão próximo de seus inimigos, ou seus parentes longínquos. Enquanto Ílkael caminho para o exílio de Dragny, uma moça é encontrada caída no caminho, quase morta, e pede para entregar um bilhete ao guerreiro.

Caso decida entregar a carta, Dragny Uryyah entrará em um devaneio momentâneo devido a um feitiço no bilhete, tendo acesso à várias lembranças de seu passado. O guerreiro ficará agradecido pelo prazer de reviver bons momentos, e te oferecerá seu machado.

**\*Talvez seja Implementado\*** - Caso não aceite o machado, ele oferecerá o Dragão dele, para facilitar o transporte.

- *Um presente do Rei de Renyndor*

Caso decida ajudar o rei Trynemyr em uma batalha, ele oferecerá um cavalo para facilitar no seu transporte. A batalha será em um terreno amaldiçoado, cheio de mortos vivos e outras criaturas.

**\*DETALHE:** A Rainha Lilith, esposa do Rei, está possuída por uma entidade demoníaca, ela ordenou este ataque, ela armou uma armadilha para que os guerreiros sejam mortos em terreno amaldiçoado. Será difícil escapar

- *Visita a outro mundo*

Caso seja morto por um inimigo específico na área amaldiçoado, o personagem será enviado ao inferno, e terá de se libertar de lá. Há um cômodo nas profundezas do inferno com um portal um tanto peculiar. Caso entre nesse portal, o personagem será transportado

para o quarto de Lilith, durante um ritual que sacrificaria a princesa. A Rainha mostra sua forma demoníaca, e um combate se inicia.

**\*DETALHE:** Há um jeito de entrar no inferno sem ser morto. Necessário entregar um item específico para a morte. A Morte só ficará visível caso o Personagem tenha esse item em seu inventário.

# Finais para História

## Descobertas e Plots

Em um certo ponto será revelado que o mesmo feitiço que trouxe Ílkael de volta a vida está interligado ao feitiço que trouxe as criaturas do submundo. Esta é a principal razão para a qual nem Ílkael nem as criaturas morrem, ambos sempre retornam para um local no plano dos humanos

Todos os inimigos e criaturas comuns são derrotados e reaparecem em certo lugar, com excessão dos “Bosses”, criaturas supremas que contém algo diferente em sua alma.

Será revelado que essas criaturas supremas contém fragmentos da alma e poder de Ílkael, portanto quando essas criaturas são derrotadas, uma parte do poder de Ílkael é reinvidicado o que fará com que, cada vez mais ele recupere seu poder, e essas criaturas supremas não retornam jamais.

**Regra da Magia:** Sendo aquilo que determina causa e consequência, todos os feitiços estão entrelaçado um com outro.

O feitiço que tornou Sylvir imortal matou Ílkael;

O feitiço para rescucitar Ílkael trouxe as criaturas do submundo;

O feitiço para aprisionar as trevas na lâmina de Garleand tem sua origem vinda do poder que tornara Sylvir uma imortal.

Portanto, quebrando o feitiço que torna Sylvir imortal, sacrificando sua vida, todos os feitiços que vieram na sequência seriam quebrados. As criaturas voltariam para seu plano e a maldição de Garleand seria quebrada.

- *Trevas que consomem o coração*

*Após a batalha contra **Garleand**, Ílkael toma a espada pra si. Ele consegue sentir todo aquele poder acumulado em suas mãos. Com orgulho, ele empunha o poder das trevas, vangloriando tamanho poder.*

*“As trevas corrompem até o mais puro dos corações.”*

*Ao invés de dar um fim a batalha, Ílkael decide se unir as trevas, se tornando novo governante das criaturas malignas, o Lord Maligno. Escravizando a humanidade, ou será que não teria se tornado um escravo de seu próprio poder ?*

*Talvez no fim até mesmos os mais poderosos sejam escravos de algo afinal, até mesmo de seu próprio poder.*

## ● *Árduo caminho para extinguir as trevas*

*Após uma intensa luta contra **Garleand**, Ílkael pega a poderosa e maligna espada para si e rapidamente se vê consumido pelas trevas. Seus pensamentos mais obscuros e sombrios vêem a tona nesse momento. Todos os seus pesadelos vivenciados em seus anos de vida surgem deixando o confuso, atordoado e atormentado.*

### **\*Duas escolhas nesse momento\***

1. *Ílkael consegue recobrar sua consciência por um breve momento. Ele decide então aceitar o fardo de se isolar numa tumba e aprisionar todo o mal que continha, assim como Garleand fizera numa era passada. Sylvír não consegue pensar em alguma forma de ajudá-lo, ela se encontra em desespero vendo que estaria fadada a viver sua vida imortal sem seu amado.*

*Parece que algumas almas estão destinadas a se encontrarem e se conhecerem, mas não a ficarem juntas.*

2. *Sylvír não aceita que Ílkael pegue aquele fardo para si, afinal, ambos percorreram esta longa jornada com a intenção de acabar com o mal, e consequentemente, viverem sua imortalidade juntos. Ela então toma uma decisão dolorosa, porém necessária para que o mal não reine sobre a terra, nem sobre aqueles a quem ela ama.*

*Ao derrotar o mal em batalha, a feiticeira também se sente derrotada. Ela decide quebrar a maldição. Quebrando o feitiço que torna Sylvír imortal e sacrificando sua vida, todos os feitiços que vieram na sequência seriam quebrados. As criaturas voltariam*

*para seu plano e a maldição de Garleand seria quebrada.*

*O mal é algo que nunca vai deixar de existir, assim como o sentimento de solidão que Ílkael está fadado a sentir, sentimento esse que irá durar pela eternidade, assim como a maldade e a corrupção no coração dos humanos.*

**\*TALVEZ SEJA IMPLEMENTADO\*** - Na segunda opção do segundo final, como Garleand estava na arena, e livre do mal, em algum momento da batalha ele se unirá à Feiticeira, e ambos lutarão juntos para derrotar o cavaleiro consumido pelas trevas.