

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 chamada Sylvir. Ela era 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 salvá-la da morte iminente, ele decide criar um feitiço para torná-la imortal, criando uma outra pessoa de sua mesma espécie. 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 funciona, 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

Longos 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, amigos estes que fizera nesse tempo que viveu fortalecendo seus poderes, assim nasce a Trindade

A trindade era um grupo que continha:

Sylvir, a mãe da feiticeira, 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 e encontrar Garleand, Ílkael acidentalmente quebrou o selo de aprisionamento 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 percebe que está em uma taverna. O Bardo está sentado ao lado de sua cama e começa a lhe contar sobre o que está acontecendo.

“Tempos difíceis vêm por aí.”

Ele fica confuso se perguntando como ele ainda está vivo, quem era aquele homem com resquícios da magia de Sylvir, e onde estaria Sylvir. O Bardo lhe dá uma dica: “Houve um grupo chamado A Trindade, muitos anos atrás. Uma mulher feiticeira era a líder desse grupo. Acredito que buscar informações sobre isso será de ajuda”

A origem 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.

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 nasceu.

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.

*Rumores indicam que Dragny Uryyah recebeu um auxílio, talvez algum encantamento de Sylvir, o que indica sua forte resistência aos elementos, e sua extrema força contra os dragões.

*Alguns dos que acreditam que ele recebeu ajuda dizem que ele não deveria receber a glória de derrotar o dragão sozinho, afinal, ele foi ajudado

* Em um taverna qualquer, em uma conversa com o bardo, ele diz o seguinte:

“Alguns dizem que Dragny derrotou o dragão sozinho, outros dizem que ele recebeu ajuda para tal feito, porém nenhuma das pessoas que contam esses rumores tiveram a coragem de enfrentar o dragão. Alguns não tem coragem de sequer enfrentar seus medos.”

Sylvir, a mãe da Feitiçaria, ou do Caos

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.

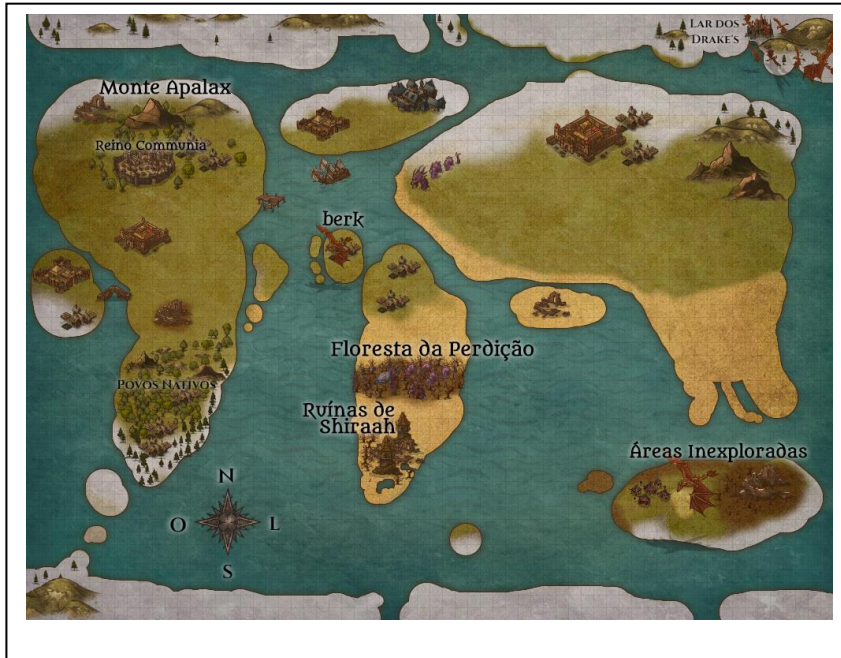
Após se tornar imortal com o feitiço de Ílkael, ela fez amizades com pessoas poderosas no mundo, fortaleceu seus poderes e adquiriu conhecimentos além da vida na tentativa de trazer seu amado de volta do mundo exterior.

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 o fim da Guerra, Sylvir decidiu não mais usar magia, com medo das consequências. 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.

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 tem 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, mas ninguém sabe sua real origem.

Em jogo o Bardo seja o ponto de save, pois você o encontra nas tavernas e ele escreverá sobre sua história

As Great Beasts

Após Sylvir realizar o feitiço que trouxe Ílkael de volta a vida, várias criaturas utilizaram dessa brecha para invadir o mundo do humanos escapando do submundo. Criaturas como Demônios, Nefilins, Dragões e até mesmo alguns Anjos passaram a viver entre os humanos.

Durante o processo de ressurreição, partes da aura e poder de Ílkael foram passadas para essas criaturas, transformando-as nas Great Beasts.

Um demônio por si só já é extremamente poderoso, e difícil de ser derrotado. Um demônio com uma parte do poder de Ílkael é praticamente invencível.

Só uma Great Beast fora derrotada até hoje, o que fez essa pessoa reivindicar o poder de Ílkael para si.

*Algumas Great Beasts *Nomeá-los Depois**

O Anjo:

Durante o feitiço, um anjo utilizou a brecha criada por Sylvir para deixar o reino dos céus. Ele queria sentir o livre arbítrio que havia sido concedido aos humanos, vivendo entre os mortais sem ser percebido. Ele aproveitou a brecha para, além de fugir dos céus, ele utilizou essa oportunidade para roubar um pedaço da aura de Ílkael. Sua ideia era usar a aura de Ílkael para esconder sua rastro de energia, se escondendo de outros anjos que poderiam ir atrás dele.

O Dragão:

Dragões são tão aterrorizantes quanto os próprios demônios. Uma das principais características dos dragões é sua ferocidade, a grande resistência física e aos demais elementos (graças à suas escamas), e seu

*extremo poder de ataque. Um dos dragões que fora ressuscitado recebeu uma parte da alma de Ílkael, tornando-o soberano sobre os demais dragões. Ele sonhava com o *dar nome ao paraíso dos dragões*, ele acreditava que todos os dragões mereciam um lugar como aquele para viver. Com tamanho poder em suas garras, ele desenvolveu a crença que o destino estava lhe privilegiando para que ele usasse esse poder a favor dele, e dos demais da sua espécie. Sua ideia era utilizar o poder que tinha para criar o próprio “paraíso dos dragões” na terra. Mesmo que para isso, ele tivesse que matar a todos os humanos da terra.*

O Demônio:

O Demônio é conhecido como THE CHASER. Dizem que esse demônio é a origem por trás das lendas a respeito do Bicho Papão. Esse demônio é um caçador ágil, sedento por sangue e almas. Ele se alimenta do medo de suas vítimas, e se diverte vendo elas fugirem dele. Durante as noites ele assusta crianças, escondendo-se na escuridão, causando medo para assim então atacar.

A Humana:

A humana se chamava Evelyn Darckyn. Era extremamente inteligente e forte, o bastante para emboscar e derrotar uma Great Beast. Desde jovem ela era soldado no exército da Igreja, conhecida como Igreja do Saber e Conhecimento. Aos 15 anos já liderava os exércitos e travava batalhas em nome da Igreja. Era uma mulher determinada e persistente com seus objetivos. Ela estudou por anos essa Great Beast e conseguiu criar um plano para roubar a alma da Criatura.

*“Tentador é o poder de uma Great Beast.
Um humano seria digno de portar tamanho poder?”*

Evelyn tinha uma filha extremamente doente, entre a vida e a morte, destinada a uma vida dolorosa, e uma morte também. Quando ela conseguiu reivindicar a alma tirada da Great Beast, começou a utilizar seu poder para

manter a garota viva. Além de garantir saúde à garota, o poder concedido a mulher deu a ela e sua filha uma vida longa, mais longa que um humano poderia viver. Nesse ponto da história, se a alma da Great Beast for tomada da mulher, ambas morrerão, e a garota morrerá sentindo a mesma dor que ela sentiria caso tivesse continuado viva

O Grande Lobo do Luar:

O Lobo do Luar fora citado em várias lendas antigas, lendas essas que falam sobre um grande lobo que virá, quando a lua de sangue brilhar. Alguns povos acreditam que esse lobo é um presságio do Armageddon, mas ninguém sabe sua origem ao certo.

Um grande lobo que viera de outro plano recebe a alma de Ílkael ao cair no plano dos humanos. Com grandes poderes, vários povos começam a adorá-lo, como se esse fosse aquele lobo das lendas. Alguns o seguem porque temem o fim dos tempos, e outros almejam por isso

Igreja dos Celestes

Também conhecida como Igreja do Saber e Conhecimento, a Igreja dos Celestes buscava estudar acontecimentos no plano exterior, e como eles influenciam nossa realidade. Os fundadores da igreja foram os primeiros a terem contato com um celeste, e desde então se fascinam com o poder além da imaginação humana que há em outros planos.

Quando encontraram o corpo desse celeste, com ele havia uma lâmina. Ao tocar na lâmina, a vida da pessoa era absorvida em instantes, e por ser considerada um arma extremamente letal, aqueles do alto escalão da igreja decidiram deixar a lâmina fora do alcance de outras pessoas.

Durante a guerra que ocorrera, a igreja financiou vários exércitos para enfrentarem as criaturas demoníacas. Eles tinham a ideia de estudar a imortalidade dos demônios, saber o porquê de as

criaturas retornarem após serem derrotadas – talvez fosse essa a chave para a imortalidade – era o que pensavam.

Evelyn Darckyn, mais jovem líder de seu exército, após saber sobre a lâmina celeste escondida nos arquivos da igreja, decidiu roubá-la. Evelyn estudou uma Great Beast por anos, e acreditava que roubando a alma da criatura, ela conseguiria reivindicar o poder para si. De fato o plano de Evelyn funciona, ela foi a única pessoa ter coragem de enfrentar uma dessas criaturas, e quando realizou tal feito, utilizou o poder da fera para salvar sua filha.

No entanto, os líderes da igreja além de não aceitarem o roubo e a grande perda que tiveram, não aceitam que tal poder fique nas mãos de Evelyn. Obviamente a igreja almejava alcançar cada vez mais poder, mesmo que tivesse usar uma arma perigosa para isso, enquanto Evelyn, só queria salvar sua filha.

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?'

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 de eras passadas.

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 das Great Beasts, 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 reivindicado 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.

● *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 do humanos.”