

***PLAYWARE***

**História de  
Raining Days**

## História Principal

O game conta a história de Nollan, um rapaz que busca vingança pela morte de seu pai quando este fora morto pelo rei Ramagok, mas que em sua jornada aprende que sua cruzada é pequena se comparada ao dever de definitivamente matar o assassino.

Há muito, Newell e Ramagok já se conheciam. Os dois, juntos, guerrearam na Batalha de Avenguard, quando os espíritos maléficos de Sephitorah, um deus renegado, invadiram o mundo em busca do poder dos oito filhos de Jiisp. Newell, junto de um amigo, desenvolvem uma arma de fogo e Ramagok entende o porquê da caça. Ramagok, como o mais velho dos oito irmãos, tomou a frente da batalha e lá entendeu o quanto os seres humanos são inferiores aos deuses e seus soldados. Tomando o reino das forças do deus, reivindicou para si o trono de Kormaga e temeu uma nova invasão. Para que deixasse claro à todas as espécies que aquele era um reino onde a humanidade imperava, trancou um dragão numa caverna abaixo de um lago.

Agora, Ramagok, vinte anos depois e rei, decide iniciar a sua cruzada contra os deuses buscando os quatro artefatos perdidos do Mundo Antigo, sendo o primeiro deles o Quartzo do Espírito da Água. Que se encontra bem exposto e sem guarda alguma no Templo da Água, no ambão dedicado ao próprio espírito. Seu temor era de que os deuses enviariam novamente seus asseclas e soldados para destruir o mundo e de a única forma de combate-los seria com as armas dos homens, que se mostraram ineficientes perante o poder dos inimigos. Na época, sentiu-se acuado e impotente, quando Newell ofereceu ajuda, seu orgulho não o permitiu facilmente aceita-la, embora tivessem batalhado bravamente lado a lado, mas desde aquela época nutre uma raiva pela ciência e o conhecimento incompreendida por todos.

Os artefatos dos deuses são extremamente poderosos e Ramagok sabe que seu poder pode conceder ao portador uma força capaz de subjugar qualquer espécie. Envia então suas tropas para o reino vizinho de Astrid (onde seu irmão também é rei), para que tomem o artefato e o levem para o castelo. Acontece que o templo se encontra nas redondezas do vilarejo onde Newell mora e este entende as complicações diretas de se tomar um artefato dos deuses de seu lugar. Newell também entende a diferença entre as tropas que invadiram o mundo anos atrás e a quem pertence aquele artefato.

Newell, vendo o artefato ser levado, decide partir para Kormaga para convencer Ramagok a devolver o artefato.

Ramagok se recusa e Newell decide levar o artefato à força. Ramagok ordena a morte de Newell.

Quando capturado, Newell é exposto como um traidor do reino e morto com sua própria arma em praça pública. Ramagok deixa que seu irmão (rei de Astrid) tenha a arma de Newell enquanto fica com o quartzo. O que não deveria ter feito, pois uma chuva intensa começa. Uma chuva que duraria anos a fio, sem cessar. O Espírito da Água chora, e seu choro reflete nesta chuva. Chora porque o presente que deixara à humanidade fora roubado para que atenda os desejos egoístas de um rei. Chora porque sabe que agora a humanidade não tem como se comunicar com ele. Nollan, filho de Newell, vê toda a situação e jura morte ao rei de Kormaga.

Dez anos se passam.

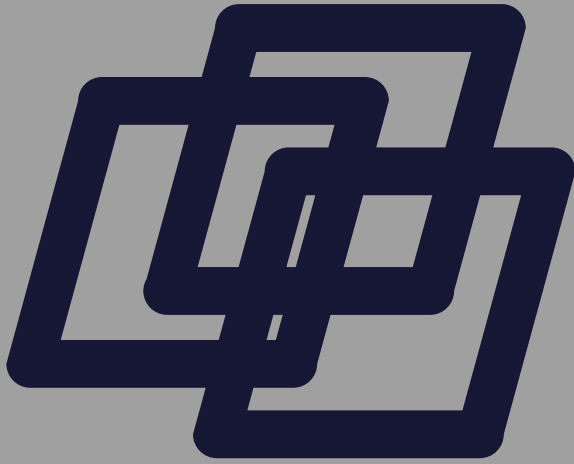
E nesses dez anos aquela sociedade havia construído plataformas, pontes e corredores cobertos. Por causa da chuva que acontece já há dez anos, todas as vielas e ruas se tornaram um rio, impossível se movimentar nele. Engenheiros e arquitetos construíram dispositivos ligados aos pontos altos da cidade, ligados por cordas, onde terminam no castelo de Astrid, onde se vê uma plataforma enorme para abrigar cavalos e soldados. O grande mercado da cidade se tornou um ponto de encontro, desde os jovens apaixonados até o mercado negro dos reinos. O trabalho dos arquitetos fez com que toda a cidade fosse movida para cima, todas as casas agora tinham um nível maior do que o chão. Todas as casas que não puderam ser reerguidas foram destruídas com a força da correnteza das vielas, transformando-se nas ruínas de palafitas. Pouco a pouco a sociedade perde seus antigos costumes e adota novos, já que a chuva parece não acabar tão cedo. O fogo torna a ser um item raro, já que todos objetos incendiáveis estavam molhados. Havia um único tipo de madeira capaz de ainda secar-se rapidamente, até poder ser usada para queima: a madeira do fogo. Por ser facilmente transportável, queimar por muito tempo incessantemente e crescer lentamente, tornou-se também uma moeda provisória, onde pessoas trocavam sua mão-de-obra, bens e serviços, onde podem se aquecer e manter a iluminação de suas casas. Velas também se tornaram um bem cobiçado. Romagok institui a caçada à ciência e decide que toda a população deve adorar à determinação do rei, de toma-lo como messias e mensageiro da humanidade contra os deuses. Solidifica sua caçada querendo concentrar toda a magia para si, ao mesmo tempo que não deseja que qualquer outra pessoa tenha acesso à ela.

Hilda, irmã de Romagok e bruxa estudiosa da magia, ao longo dos anos percebe a degradação moral e mental de seu irmão. Para detê-lo, inicia uma busca por uma forma de conseguir o artefato por ele roubado, agregando para si o conhecimento da magia.

Nollan decide partir em sua vingança. Decide: ir até o reino de Astrid recuperar a arma do pai, que fora trancada pelo rei em algum depósito de armas no castelo, depois partir para Kormaga matar o rei e recuperar o artefato. Parte para o primeiro reino. Onde conhece uma oradora (membro de um culto que prega o conhecimento e a ciência, que é perseguido por Romagok), que decide acompanhá-lo em sua jornada e no caminho ensina-o sobre a sociedade, o conhecimento e a ciência.

Após recuperar sua arma, parte em busca da morte de Romagok no reino seguinte. Em Kormaga conhece o antigo amigo de seu pai que, foragido, realiza trabalhos locais de metalurgia. Dele consegue auxílio com seus materiais e repara a antiga arma. Conhece também Hilda que o ensina magia e alguns feitiços.

No meio do caminho percebe que não tem um plano, então busca por informações de entradas secretas ou passagens para que possa invadir o castelo sem chamar atenção e assassinar o rei, tomando o artefato novamente. Uma possível passagem era por uma passagem subterrânea que começava muito distante do castelo e que guardava o antigo dragão selado por Romagok.



***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 revisitar 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.