

Lore - Cards of Idirion

Cards of Idirion é um jogo de cartas ambientado em um vasto universo medieval, onde coexistem criaturas como dragões, goblins, anjos e seres exclusivos desse mundo, como os misteriosos Martides — peixes humanóides com uma cultura tribal única.

Idirion é o mundo fictício que abriga essas criaturas e lendas. Dividido em quatro grandes regiões — Koncórdia, Gnoze, Longnus e Sestra — cada uma com sua própria cultura, perigos e mistérios. Essas regiões frequentemente interagem, moldando a história e a dinâmica de Idirion.

1. O Mundo

Koncórdia

Localizada ao norte, Koncórdia é uma terra de vastas planícies verdes, florestas mágicas e montanhas sagradas. Na sua região sul, ergue-se o Grande Monte, onde os povos antigos veneram o espírito de N'Kala, conhecido como "O Olho de Koncórdia". Considerado o protetor da região, N'Kala é alvo de controvérsias: enquanto os Filhos de Prata veem nele um guardião benevolente, os Beijados pelo Ouro acreditam que ele traz destruição e que outro espírito solar é o verdadeiro salvador de Koncórdia.

Nas planícies de Koncórdia, a magia é menos presente; vivem ali pastores, agricultores e nobres que se mantêm alheios aos mistérios do monte. No entanto, o ambiente carrega um toque mágico com runas antigas e criaturas místicas.

Gnoze

Ao sul de Koncórdia, Gnoze é uma região marítima que abriga diversas ilhas e é conhecida por sua pluralidade cultural. Como ponto de conexão entre várias outras terras, ela é um refúgio para magos e estudiosos. A famosa Academia Elidriel atrai jovens feiticeiros, que encontram orientação com mestres como o lendário mago Albus Eldric.

As águas de Gnoze são habitadas pelos Martides, criaturas humanoides aquáticas com comportamentos tribais e variados subgrupos, como os Martides de Casco (com carapaças duras) e os venenosos Martides de Pântano. Eles coexistem com os habitantes de Gnoze, que variam entre pacíficos e traiçoeiros. Os viajantes devem ter cuidado ao se aventurarem nas costas, onde piratas e criaturas marinhas aguardam os desavisados. Já no norte, a paisagem é dominada por nevascas, lar de criaturas como os Yetis.

Longnus

Longnus é uma região marcada pela força e pela resistência, onde a sobrevivência é reservada aos mais fortes. Com seus desertos e montanhas áridas, Longnus é habitada por goblins, gigantes e dragões, além de aventureiros que buscam o poder do fogo destrutivo dos dragões.

O povo de Longnus é notório por sua inclinação ao combate, e a capital da região é governada por guerreiros expansionistas. É um lugar onde o aço e o fogo imperam, e onde conflitos raramente se resolvem sem luta. Embora seja a maior região de Idirion, poucas áreas são realmente habitáveis — e essas são frequentemente tomadas por piratas e seres hostis.

Sestra

Sestra é uma terra sombria e isolada, famosa por seus pântanos enevoados e seus laços com a magia negra. Espalham-se rumores de que a região é um centro de bruxaria e necromancia, e muitos a consideram um local de acesso perigoso e proibido.

Os pântanos de Sestra abrigam espectros (espíritos perigosos) e Martides venenosos. Contudo, essa mesma natureza misteriosa torna a região especial para os estudiosos da magia, pois a manipulação de mana ali é excepcionalmente poderosa. A famosa Professora Cheung, aluna de Albus, nasceu em Sestra e é lembrada como uma das praticantes mais habilidosas de sua época. O temido mago Severus Caldwell também reside em Sestra, planejando sua vingança contra aqueles que o rejeitaram.

2. Facções/Grupos de Interesse

Koncórdia

Os Filhos de Prata: Representam um dos grupos que habitam os Montes de Konkórdia. Os Filhos de Prata cultuam o espírito N'Kala como guardião de Konkórdia, acreditando que ele protegerá a região das criaturas malignas vindas de outro plano para instaurar o fim de tudo. Eles se vestem com roupas tradicionais de cor roxa, adornadas com marcas que remetem às ilustrações dos antigos sábios sobre a aparência de N'Kala. Utilizam armas curtas e ágeis e creem que a lua é a fonte de restauração da mana no mundo.

Bakari é uma figura importante desse grupo, que valoriza a liberdade e a fluidez. Eles aceitam a morte como parte natural e essencial para a continuidade da vida, com seus mortos descansando em criptas familiares intocáveis. Possuem certa aptidão mágica, usando suas próprias auras como extensão de suas armas. Os Filhos de Prata praticam rituais e vigílias noturnas, acreditando receber visões ou presságios de N'Kala.

Eles compartilham com os Beijados pelo Ouro a visão de uma entidade sombria que ameaça Konkórdia e traz devastação. Bakari, motivado por essa visão, busca uma aliança entre os dois grupos para se prepararem para o confronto iminente.

Os Beijados pelo Ouro: Esse grupo, também residente dos Montes de Konkórdia, vê N'Kala de forma bem diferente, não o considerando um guardião, mas apenas um ser que contribuirá para a destruição. Em vez disso, acreditam que um ser ainda mais poderoso virá do sol para proteger Konkórdia, o que os coloca em conflito direto com os Filhos de Prata.

Possuem uma estrutura social rígida, onde a liderança é herdada por linhagem familiar, independentemente do gênero, desde que o líder cumpra suas funções e passe pela iniciação de ser "beijado pelo ouro". Vestem-se com muitos adornos de ouro e utilizam lanças como arma principal. Kofi é uma figura relevante nesse grupo, representando valores de força e preservação das tradições. Bakari é apaixonado por Kofi, mas a rivalidade entre seus grupos impede que realizem suas intenções.

Os Beijados pelo Ouro praticam rituais onde partículas de ouro são dissolvidas na água em que se banham, impregnando um leve brilho dourado em sua pele. Quanto mais reluzente um Beijado pelo Ouro se torna, maior é considerada a bênção do sol sobre ele. Eles compartilham a visão de uma ameaça sombria com os Filhos de Prata, e, embora Kofi

escute a proposta de união de Bakari, enfrenta um conflito interno entre esse desejo e suas obrigações com o grupo.

Os Senhores do Norte: Nas vastas planícies de Koncórdia, a integração social e os costumes aceitos são moldados e mantidos pelos Senhores do Norte, que são a autoridade principal da região. Diferentemente de outras partes de Koncórdia, onde a magia é um aspecto central, os Senhores do Norte rejeitam a influência mágica, preferindo manter a ordem por meio de tradições e costumes. Eles permitem a prática de religiões diversas, desde que restrita ao ambiente privado, sem um sistema religioso rígido que unifique a população.

No coração das planícies, ergue-se uma fortaleza poderosa, construída há milênios com a ajuda de seres que os homens acreditam serem anjos e dragões. Essa fortaleza representa a força e a resiliência dos Senhores do Norte, que veem na magia uma força a ser observada com cautela e temor. Ironicamente, a região de Koncórdia é cercada por bosques e florestas repletos de criaturas mágicas. Contudo, poucas dessas criaturas se mostram hostis aos humanos, ainda que a população local mantenha certa distância delas por segurança.

Nas planícies, o ancestral dragão Azurek repousa em um sono profundo. Detentor de grandes poderes sobre os ventos, Azurek é visto como uma figura protetora e um símbolo de prosperidade para a região. Graças a ele, os campos e terras das planícies permanecem férteis, favorecendo plantações e pastoreio. Sob essa prosperidade, os Senhores do Norte mantêm uma cavalaria treinada, sempre pronta para defender Koncórdia contra avanços hostis, especialmente da região de Longnus.

Gnoze

Martides: Essas criaturas são tão integradas ao contexto de Gnoze que podem ser consideradas uma facção que permeia diversas castas da sociedade. Os Martides possuem um grau variado de racionalidade, com alguns indivíduos exibindo inteligência notável, enquanto outros se comportam de maneira mais tribal. É comum encontrar um Martide vivendo entre humanos, assimilando aspectos culturais, como aqueles que se tornam membros de embarcações piratas. Em Longnus, por exemplo, é frequente que Goblins adotem comportamentos semelhantes. Um exemplo notável é Yodora, uma capitã pirata temida que veio de Longnus e se estabeleceu em Gnoze, acompanhada de seu cruel imediato, conhecido como o “Cão do Mar”, que é, na verdade, um Martide.

Alguns Martides têm a capacidade de produzir veneno, mas esse dom vem a um custo: aqueles que o geram geralmente ficam cegos. A maioria dos Martides que geram veneno são fêmeas, que o utilizam também como uma forma de atrair machos. Outros membros da espécie desenvolvem carapaças resistentes ou formas mais humanoides, apresentando uma estatura imponente. Essa diversidade torna os Martides uma espécie rica geneticamente, com uma ampla capacidade de adaptação a diferentes ambientes e culturas. O único lugar onde eles são realmente raros é em Koncórdia.

Povo das Vuelas: Gnoze é um lugar vasto e plural, mas suas costas são traiçoeiras, infestadas por piratas, o que torna certas áreas extremamente perigosas. Alguns grupos mais vulneráveis vivem nas vuelas, onde enfrentam opressão, violência e insegurança. Essa região é frequentemente vista com desgosto pelos estudantes da Academia Elidriel. Apesar

de algumas iniciativas para melhorar a situação nas costas, a pobreza e a insegurança são constantes desafiadoras, representando uma mancha na riqueza intelectual de Gnoze.

Magos Elidrielitas: Este grupo é composto pelos magos que se instalaram na grande Academia de Gnoze, liderados pelo poderoso Albus Eldric. Em sua juventude, Albus teve confrontos de magnitude épica e, hoje, a academia abriga uma vasta gama de ramos mágicos, incluindo o estudo da fauna misteriosa de Sestra, o fogo de dragão de Longnus e as pedras místicas de Koncórdia. Os Elidrielitas são responsáveis pela criação dos "tintespíritos", pequenos ajudantes vivos formados a partir de tinta e mana.

Atualmente, Cheung é considerada o braço direito de Albus e deve herdar seu legado. Ela é a melhor estudante que o mago teve em décadas, mas prefere uma posição modesta como professora, em vez de assumir a direção da academia ou buscar altas posições. Maya, uma nova estudante, demonstrou um potencial notável ao adquirir a capacidade de viajar breves instantes no tempo, embora ainda não tenha domínio sobre seu poder.

Entretanto, a maior atenção recai sobre Anysse, uma maga oriunda das vielas, que aprendeu tudo o que pôde com a professora Cheung. Albus acredita que, quando Anysse alcançar a maturidade, ela poderá desenvolver uma capacidade mágica que superará a dele, embora isso leve algumas décadas de dedicação aos estudos.

As Garras: Existe um grupo de humanos que habita a parte mais inóspita de Gnoze, uma região gelada onde se relatam avistamentos de yetis e poderosas nevascas. Pouco se sabe sobre essa área de Gnoze, exceto que é extremamente perigosa e que seus habitantes não mantêm qualquer ligação com os outros grupos da região. Tal é o temor que nem mesmo os magos costumam se aventurar por essa parte isolada de Gnoze.

Longnus

Goblins: Enquanto Gnoze abriga os Martides, Longnus é notoriamente povoado por numerosos Goblins que se embrenham na sociedade. Embora sejam geralmente menos inteligentes que a média dos Martides, os Goblins compensam isso com sua engenhosidade no combate. Eles utilizam uma variedade de utensílios e engenhocas para criar explosões, lâminas e armas de combate que são frequentemente repletas de Goblins. Esses seres são territorialistas, mas também respeitam e se aliam aos humanos de Longnus, valorizando sua força em batalha. Como resultado, podem formar grupos especializados dentro das tropas de combate ou se unir como membros perigosos de embarcações piratas. Yodora, uma pirata famosa de Longnus, adotou os Martides em suas embarcações em detrimento dos Goblins, o que gerou uma rixa pessoal entre alguns deles e a capitã.

Gigantes: Nas montanhas de Longnus, é possível avistar os Gigantes, seres de imenso porte muscular que têm uma profunda afeição por gemas de mana. Alguns magos acreditam que esses gigantes são, na verdade, grupos humanos que foram transformados em sua forma atual devido ao contato prolongado com as gemas de mana ao longo de milênios. Essa teoria explicaria sua afinidade com as pedras e seu tamanho colossal.

Exército Dragão: Em certas montanhas de Longnus, grupos dedicados à adoração dos dragões surgiram, venerando essas criaturas como entidades divinas. Eles confeccionam

armaduras a partir das escamas dos dragões e armas de seus dentes e unhas. Esses guerreiros não estão particularmente interessados nos intentos expansionistas de Longnus, mas sim em se tornarem os mais poderosos combatentes do mundo, motivados por uma antiga visão de um ser que busca macular o mundo com sua escuridão. Entre eles está Wukong, um jovem estudante de Gnoze que dominou a capacidade de expelir fogo de dragão através de suas habilidades mágicas. Apesar de ser apenas um estudante, ele não possui uma armadura feita de escamas de dragão e mantém uma amizade com Zahira, uma ladina que ele conheceu no deserto. Ele se sente em dívida com ela, provavelmente por ter sido salvo de Jafá ou de outros perigos presentes nos desertos de Longnus.

Piratas: Longnus é lar de muitos piratas famosos, com Yodora se destacando como a mais notável, tendo se estabelecido em Gnoze e dominado as costas com seu martídeo feroz. Contudo, ela não é a única; há outros piratas que aspiram a tomar sua posição no futuro.

Dragões: Longnus é um dos locais onde dragões estão mais ativos. Embora sejam forças incontroláveis, eles são vistos com receio por alguns e admirados por outros. É possível que Azurek tenha surgido das montanhas antes de decidir se estabelecer em Koncórdia. Outros dragões poderosos, como Morgrain ou o grande Leviatã, podem ter tido contato entre as montanhas de Longnus e os mares de Gnoze em algum momento.

Salteadores do Deserto: Jafá Mutasakh é temido como um sujeito cruel e assustador que veio de Sestra para Longnus, deixando os desertos da região permanentemente ensanguentados pelos conflitos com seus inimigos. Ele mantém um profundo ódio por Zahira e detesta sua capa vermelha, embora ela tenha feito parte de seu bando de salteadores anteriormente. Zahira, por sua vez, adquiriu habilidades mágicas que a permitem evocar espíritos de areia para lutar ao seu lado, além de ser extremamente habilidosa em combate. A crescente influência de Zahira representa uma ameaça ao reinado de Jafá. Ela nutre um grande afeto por Wukong, considerando-o um irmão mais novo, e mantém uma terrível rivalidade com Zéfira, uma poderosa necromante que está ligada a Severus Cadwell.

Sestra

A Sombra: Em Sestra, existe uma guilda oculta de assassinos, conhecidos como a Casa da Sombra, que se especializa na manipulação de energia sombria. Todos os membros da guilda utilizam máscaras que ocultam seus rostos e são proibidos de cortar os cabelos, simbolizando seu compromisso com a causa. A hierarquia interna é dominada por mulheres, que assumem tanto o treinamento quanto o comando dos membros, com raras exceções para a entrada de homens no grupo. Morgrain, o grande dragão da energia sombria, é reverenciado por esses assassinos, e quase todos fazem uma tatuagem do dragão negro que se estende pelas costas, braços e outras partes do corpo. Para preservar os propósitos da guilda, os membros devem rejeitar e reprimir seus sentimentos ao máximo. Se um deles se apaixonar, deve optar por matar a pessoa amada ou tirar a própria vida, pois não podem abandonar a guilda.

Carniçais: Após experimentos malsucedidos, alguns mortos foram afetados pela condição de carniçal, levantando-se de forma desfigurada e perigosa. Um carniçal é auto-destrutivo e

desprovido de raciocínio, vivendo apenas para devorar outras formas de vida. Mesmo em grupos, eles frequentemente se atacam, tornando-se criaturas completamente imprevisíveis e indesejáveis.

Necromantes: O que realmente mancha a reputação da região é a profanação da morte, praticada por muitos magos que não conseguiram realizar suas pesquisas antiéticas. Os pântanos de Sestra tornaram-se o ambiente ideal para essas experimentações. Um dos mais notáveis é Severus Cadwell, o único ser que conseguiu igualar-se em poder a Albus Eldric, embora este último já não estivesse em seu auge devido à idade avançada. Severus, que foi feito escravo e sofreu na juventude, conseguiu se unir à academia para estudar, mas sua ambição por mais poder distorceu seus objetivos. Ele abandonou tudo o que aprendera e fundou sua própria escola em Sestra, recrutando alunos diretamente e ensinando-os em segredo. Entre seus discípulos estavam Kayn e Zéfira, sendo Zéfira seu grande trunfo. Ela adquiriu habilidades de manipulação dos mortos muito próximas às dele e pode até controlar espectros que servem aos seus propósitos. Em contraste, Kayn não demonstra o mesmo talento, pois sua personalidade brincalhona e despreocupada o levou a ser considerado uma decepção. Severus chegou a cogitar a morte de Kayn, mas essa ação foi interrompida por Zéfira, que libertou Kayn da prisão imposta por Severus. Esse ato, embora considerado uma traição, impressionou seu mestre. Severus puniu Zéfira, mas readmitiu Kayn antes de desaparecer por um período, sem revelar seu paradeiro.

3. Eventos/Acontecimentos

A Criação: Antes de Idirion ser moldada como a conhecemos, havia apenas "a Presença", uma vasta nuvem de poder que daria origem às gemas de mana e a todo o poder mágico. Dessa essência primordial surgiram seres inomináveis, tão antigos quanto o próprio tempo, dotados de poder absoluto. Entre eles, N'Kala, uma entidade misteriosa, e os dragões ancestrais, que emergiram do vazio para criar a vida.

Esses dragões fundaram as regiões do mundo. Leviatã deu vida a Gnoze, Azurek criou Koncórdia, Morgrain formou Sestra, e Ignis fundou Longnus. Cada um deles trouxe à existência uma diversidade de criaturas, culminando na ascensão dos humanos. No entanto, enquanto os dragões agora descansam em suas terras, vestígios de N'Kala e uma outra entidade sem nome permanecem visíveis nas montanhas de Koncórdia.

O equilíbrio foi abalado durante a Grande Convergência, quando uma horda de criaturas de outra realidade ameaçou a estabilidade da mana. Os seres da Presença se uniram para enfrentar essas abominações ancestrais, triunfando temporariamente. Com essa vitória, a magia se espalhou pelo mundo, especialmente em Sestra, que se tornaria um ponto focal de mana. Contudo, essa energia poderosa trouxe o risco da corrupção, afetando aqueles que se aproximavam demais das gemas.

Apesar dos milênios que se passaram, o equilíbrio nunca foi totalmente restaurado. As regiões permanecem divididas, e o Caos cresce, prefigurando a iminente volta dos seres de destruição.

Eventos da Expansão: A primeira expansão de Cards of Idirion apresenta os principais grupos e conceitos que moldam o jogo. No centro da narrativa está Severus Caldwell, um poderoso necromante que rivaliza com Albus Eldric. Em sua busca insaciável para trazer os

seres inomináveis de volta a Idirion, ele busca adquirir seus poderes, desencadeando uma onda de caos que ecoa por todas as regiões.

Os eventos se desenrolam em núcleos de conflito, cada um relacionado às ações de Severus. Em Konkórdia, a tentativa de unificação dos montes é ameaçada por um ataque devastador ao forte Konkordiano, enquanto na planície, os habitantes enfrentam um perigo iminente.

Em Longnus, a antiga estudante de Severus, Zahira, planeja utilizar seu conhecimento para trazer à tona o máximo de criaturas que conseguir, na esperança de reencontrar seu mestre. Entretanto, Zéfira, a ladina das areias, enfrenta o exército de mortos de Zahira, buscando unir forças com o Exército Dragão para combater essa ameaça.

Gnoze, por sua vez, embarca em uma busca intelectual para impedir que Severus complete seu ritual sombrio. Alguns de seus magos partem em missões cruciais para evitar que os itens necessários para o ritual sejam coletados. Anysse se vê em um combate direto contra um mago que rivaliza em poder com o diretor da escola, enquanto Sestra se torna cada vez mais uma região infestada por horrores surgidos da corrupção mágica.

Em meio a esses conflitos, grupos menores tentam aproveitar a instabilidade política, buscando o controle em um mundo à beira do colapso. O que ocorrerá se Severus não for detido a tempo? As consequências de suas ações podem mudar Idirion para sempre.