

World of Elfaer: Lore and History

A Guerra pelo rio Rheah

Nos antigos anais da história, uma luta amarga se desenrola entre dois reinos poderosos: Kiverlia e Njord, competindo pelo controle do vital rio Rhea. Como historiador do folclore, eu, Theobald, mergulhei nas crônicas do passado para desvendar a intrincada história desse conflito. Embora a verdade possa ser obscurecida pelas areias do tempo, a história que emerge é de paixão, traição e a busca implacável pelo poder.

OS REINOS RIVAIS: KIVERLIA E NJORD

Kiverlia, um reino no leste, é conhecido por suas terras férteis e guerreiros habilidosos. Um reino de colheitas abundantes e comércio próspero, o povo de Kiverlia está unido por uma crença profundamente enraizada na proteção divina de [[Gofthar]], o deus da Justiça e verdade. Os Kiverlianos têm uma rica história de tradições agrárias e sua economia depende fortemente da fartura do rio Rhea.

A noroeste fica Njord, um reino marítimo com um povo marítimo conhecido por dominar a ira do oceano. Os Njordianos reverenciam A dama do mar, [[Yftar]], e o Senhor do Inverno, Rymir, como seu protetor divino. Sua cultura é moldada pelo fluxo e refluxo das marés, assim como o Inverno implacável de sua terra. Sua economia depende do comércio e dos ricos recursos do mar, e o rio Rhea serve como uma rota comercial vital para suas proezas marítimas.

O RIO RHEAH E A MADEIRA-DE-AÇO: UM PRÊMIO PELO QUAL VALE A PENA LUTAR

O rio Rhea, uma joia brilhante que flui entre as terras de Kiverlia e Njord, é uma fonte de vida e prosperidade. Como a veia do comércio, o rio fornece terras férteis para a agricultura e vias navegáveis para o comércio. O rio Rheah, portanto, é um prêmio cobiçado por ambos os reinos, um prêmio que faria pender a balança do poder a favor de seu possuidor.

III. O INÍCIO DO CONFLITO: TRAIÇÃO E DERRAMAMENTO DE SANGUE

As sementes do conflito foram semeadas quando um pacto secreto foi firmado entre o ambicioso Rei Philip IV de Kiverlia e a astuta Rainha Svanhild de Njord. Os dois monarcas conspiraram para dividir o rio Rhea, buscando assegurar seu domínio sobre este precioso recurso.

No entanto, como costuma acontecer com esses acordos clandestinos, a duplicidade e a traição logo desfizeram a frágil aliança. Diz-se que o rei de Kiverlia, acreditando que poderia tomar todo o rio para si, quebrou o pacto e lançou um ataque surpresa contra os Njordianos.

Este ato traiçoeiro acendeu as chamas da guerra, quando os exércitos de Kiverlia e Njord se enfrentaram em uma luta brutal pelo controle do rio Rhea. Quando as duas forças poderosas se encontraram em batalha, as margens do rio ficaram vermelhas com o sangue dos mortos.

O FLUXO E REFLUXO DA GUERRA

A maré da guerra mudou como as correntes do rio Rhea, enquanto os dois reinos lutavam pelo domínio. A valente infantaria de Kiverliana, habilidosa na arte do combate terrestre, viu-se desafiada pela rápida e ágil marinha Njordiana. As batalhas foram ferozes e o resultado incerto.

Rumores de intervenção divina percorreram as fileiras de ambos os exércitos, enquanto os soldados sussurravam as bênçãos de Rheah sobre os Kiverlianos e a ajuda de Rymir & Yftar aos Njordianos. No entanto, a verdade dessas afirmações permanece velada pelo sudário do tempo.

O LEGADO DO CONFLITO DO RIO RHEAH

O resultado final do Conflito do Rio Rhea é um conto de vitória e derrota. Como a guerra se enfureceu adiante, o custo em vidas e recursos aumentou, semeando o desespero entre o povo de Kiverlia e Njord. Eventualmente, os combatentes cansados se encontraram em um impasse, seus outrora poderosos exércitos reduzidos a restos exaustos.

Foi então que um conselho de emissários, representando os dois reinos, se reuniu em segredo para negociar o fim das hostilidades. Depois de muitos dias de intensa deliberação, uma trégua incômoda foi forjada e o rio Rheah foi dividido de uma maneira que, embora não totalmente satisfatória para nenhum dos lados, permitiu uma paz frágil.

O legado do Conflito do Rio Rhea é um dos contos de advertência e lições aprendidas. O sofrimento e a perda sofridos por Kiverlia e Njord servem como um lembrete dos perigos da ambição e das consequências da traição. O rio, outrora uma joia brilhante, agora carrega as cicatrizes da guerra, suas águas tingidas para sempre com a memória do derramamento de sangue.

No crepúsculo do Conflito do Rio Rhea, as forças de Kiverlia, lideradas pelo indomável Philip, estavam à beira da vitória. Tendo sitiado a Cidadela da Última Esperança, a fortaleza final de Njord, parecia quase certo que a guerra logo chegaria ao fim. No entanto, o destino tinha outros planos.

Eivar, o Rei Louco de Njord, levado ao desespero pela derrota iminente, concebeu um esquema tão sinistro quanto audacioso. Em uma jogada imprudente, ele despachou uma bomba misteriosa para o coração da próspera metrópole de Kiverlia, Filiport. A devastação causada por esse ato malévolo foi imensa, com incontáveis vidas inocentes perdidas em meio ao caos e à ruína.

A catástrofe que se abateu sobre Filiport serviu como um sombrio alerta para as facções em guerra, obrigando-as a reconsiderar o alto preço de suas ambições. Reconhecendo a necessidade de conter o poder destrutivo da magia arcana, um grupo de magos e estudiosos preocupados de Kiverlia e Njord se uniram para formar a Ordem do Pêndulo. Esta guilda de controle de magos foi estabelecida com o objetivo solene de regular e monitorar o uso da magia, garantindo que seu potencial de devastação nunca mais fosse liberado sobre o mundo.

Com a formação da Ordem do Pêndulo, o conselho de emissários se reuniu novamente e um armistício foi finalmente acordado. Os outrora rivais amargos encontraram um terreno comum em seu desejo compartilhado de impedir que os horrores do Conflito do Rio Rhea se repetissem. O armistício, nascido das cinzas de Filiport e da Cidadela da Última Esperança, marcou o início de uma nova era, na qual os povos de Kiverlia e Njord lutariam pela paz e pelo entendimento mútuo.

Como historiador, eu, Theobald, devo novamente reconhecer as limitações do meu conhecimento. A história do Conflito do Rio Rhea é uma tapeçaria complexa e enigmática, tecida com fios de ambição, traição e sacrifício. Enquanto continuo a desvendar seus mistérios, permaneço sempre vigilante em minha busca pela verdade, pois somente compreendendo o passado podemos esperar construir um futuro melhor.

A origem dos Orks e a queda dos Elfos

Saudações mais uma vez, caro leitor. Hoje, devo presenteá-lo com a enigmática Crônica dos [[Elfos]] e [[Orks]], um conto de tragédia e triunfo que ecoa por todas as eras de [[Elfaer]].

Os anais da história de Elfaer raramente testemunharam eventos tão monumentais quanto a ascensão e queda dos Elfos e o subsequente surgimento dos Orks. Na [[Primeira Era]], a era mítica, o artefato divino conhecido como [[Lágrima de Eärlindor]] foi desenterrado. Esta relíquia dotou os Elfos com o poder de estabelecer uma espécie de mente de colmeia limitada, a ‘[[Mente Além]]’, promovendo empatia e sincronização entre eles, preservando o pensamento individual. No entanto, essa conexão alteraria irrevogavelmente o destino de sua raça.

Durante esta época, os Elfos eram um povo unificado sob o governo da sagaz e benevolente Rainha [[Elyndra Silverdawn]]. À medida que a influência da mente coletiva se expandia, a discórdia infeccionou em suas fileiras. Duas facções se materializaram, cada uma defendendo sua própria visão para o futuro dos Elfos.

Os [[Elfos-Altos]] procuraram manter o status quo, atribuindo sua imortalidade e proeza à sua superioridade inata. Em sua busca pela grandeza, eles ergueram cidades magníficas como [[Lorynthel]], a Cidade das Espirais de Prata, e [[Vehrlarin]], a Cidadela do Crepúsculo Eterno.

Por outro lado, os [[Elfos Orkadrini]], liderados pelo Arquimago [[Naelthor]], aspiravam por um propósito maior. Eles postularam que a mente coletiva poderia ser aproveitada para transcender a individualidade e alcançar uma consciência unificada. Impulsionados por essa ambição, eles fundaram o [[Santuário Arcano]] de [[Iltendra]] e mergulharam na arte proibida da magia-de-sangue.

A [[Guerra da Separação]] estourou quando os Orkadrini confrontaram os Altos Elfos na fatídica [[Batalha da Lua Carmesim]]. O céu ficou vermelho quando as facções se enfrentaram, disputando o destino de sua raça. Alimentados pela magia-de-sangue, os Orkadrini reivindicaram a vitória, escravizando numerosos Elfos Superiores e obrigando os remanescentes a recuar. Nas décadas seguintes, os Orkadrini persistiram em seus experimentos sinistros, submetendo os Elfos-Altos a terríveis transformações. Com suas formas ágeis distorcidas e mentes fraturadas, eles renasceram como os primeiros Orks, seu nome derivado de seus atormentadores Orkadrini. Projetados para o combate, esses seres brutais eram formidáveis, mas careciam de pensamento crítico e lógico. Aprisionados em um estado perpétuo de fúria e desespero, eles foram presos pela magia do sangue que os forjou.

A cataclísmica [[Batalha das Espirais Despedaçadas]] causou devastação nas antigas cidades élficas. A Lágrima de Eärlindor desapareceu e a magia de sustentação da mente coletiva se dissipou. Chocados com a destruição que haviam desencadeado, os Elfos-Altos sobreviventes e Orkadrini renunciaram ao plano Elfaer, buscando consolo em outros reinos. Uma terceira facção de elfos, desiludida com sua herança e magia, adotou um estilo de vida nômade, tornando-se os mortais [[Elfos-Baixos]].

Hoje, os legados dos Elfos perduram nos [[Orks]] e Elfos-Baixos, remanescentes de uma era passada. Notavelmente, dentro dos Orcs encontra-se um vestígio do presente da Lágrima de Eärlindor, potencialmente explicando seu forte vínculo e unidade tribal. Apesar de suas origens trágicas, os Orcs incorporam a resiliência e a força do espírito élfico. Temidos e incompreendidos, eles possuem uma conexão profunda com o mundo e abrigam o potencial de grandeza.

À medida que atravessamos as complexidades de nossa história compartilhada, devemos aprender com o passado enquanto imaginamos um mundo onde Orcs, Elfos e todos os diversos povos de Elfaer possam coexistir em harmonia. A centelha da Lágrima de Eärlindor dentro dos Orcs representa não apenas sua resiliência, mas também a esperança de unidade e compreensão.

E assim, eu, [[Theobald]], deponho minha pena e fecho as páginas desta crônica, na esperança de que as lições dos Elfos-Altos e Orkadrini não sejam esquecidas, enquanto nos esforçamos para compreender os erros de nossos ancestrais, reconheçamos também o potencial pela unidade e redenção que ainda existe entre os diversos povos de Elfaer.

— [[Teobaldo, o Sábio]]

Ahros

RESUMO

[[Ahros]] é o deus das Mentiras, Trapaças, Ilusões, Sombras e Furtividade no panteão de Elfaer. Ele é o patrono dos Ladinos, Brincalhões e Espiões, e é conhecido por sua astúcia e engano. Ahros é uma divindade menor, operando nos bastidores e na vida cotidiana dos seres de Elfaer.

HISTÓRIA

Ahros é um dos deuses mais antigos, nascido das sombras e segredos que residem nos corações dos seres mortais. Ele é conhecido por suas trapaças e ilusões, e muitas vezes é representado como uma figura sombria e misteriosa.

DOMÍNIOS E PATRONOS

Como Deus das Mentiras, Ahros governa sobre todas as formas de engano e ilusão. Ele é o patrono dos Ladinos, Brincalhões e Espiões, e é venerado por aqueles que se beneficiam da dissimulação e da arte do engano.

RELAÇÕES

Ahros é conhecido por sua natureza astuta e enganosa, o que muitas vezes o coloca em conflito com outras divindades. Ele tem uma rivalidade particularmente intensa com [[Gofthar]], o Deus da Justiça, que valoriza a verdade e a ordem acima de tudo.

CULTO E ADORAÇÃO

Os seguidores de Ahros muitas vezes fazem oferendas e rituais em sua honra, na esperança de ganhar sua benção para seus esquemas e enganos. Templos dedicados a Ahros são poucos e distantes entre si, muitas vezes escondidos em lugares sombrios e secretos.

REPRESENTAÇÕES

Ahros é frequentemente representado como uma figura sombria e esguia, envolta em sombras e segredos. Ele é frequentemente mostrado segurando um espelho manchado ou uma lâmina curva, símbolos de sua domínio sobre a ilusão e o engano.

CURIOSIDADES

- Diz-se que Ahros uma vez enganou até mesmo [[Anathros]], o Deus da Morte, evitando a morte de um mortal que havia lhe prestado um grande favor.

CONDIÇÃO FÍSICA GERAL

Ahros não tem corpo. Isto é, Ahros não tem somente um corpo. Ele pode assumir qualquer forma a qualquer momento. Além disso, ele pode assumir múltiplas personalidades, e até mesmo se passar totalmente por alguém, seja ele deus ou mortal. Ainda assim, esse exótico deus já foi descrito assumindo algumas formas, a mais recorrente é a de um homem de longos cabelos escuros, rosto fino e pele pálida.

FERIADOS

O Dia da Travessura é em homenagem a Ahros, apesar de o foco não ser especialmente na deidade, é um feriado muito comum em Calengúl. As crianças se vestem de roupas coloridas e aplicam travessuras aos seus vizinhos, em troca de doces.

HISTÓRIA PESSOAL

“Deixe-me começar dizendo que Ahros, O Grande Enganador é uma criatura única, e qualquer um que diz tê-lo conhecido é um mentiroso, porque Ahros é impossível de ser distinguido e decifrado”. - Lorde Archibald, o arquivista.

Pouco se sabe sobre como Ahros surgiu, mas há relatos de supostos seguidores, onde afirmam que Ahros era um humano como nós! Um absurdo evidente, mas ainda assim, um absurdo plausível, dada a natureza absurda do próprio Ahros. Sabemos que [[Rheah]] nos deu o sopro da vida, mas em nossa primeira inspiração também respiramos o ar da podridão. Ahros é uma criatura que se alimenta de nossa ganância, inveja e medo. Apesar de tudo isso, é difícil afirmar que Ahros é uma ser maligno. Ahros é descrito como enganador, justamente por enganar e aplicar travessuras em outros deuses, até mesmo levando alguns deuses menores a morte. No entanto, até hoje todos os relatos e escrituras indicam que todo seu mal é direcionado aos deuses, e não a seres mortais.

CONQUISTAS E REALIZAÇÕES

Certa vez, Ahros assumiu a forma de [[Euna]], chamou todos os deuses a um banquete, embebedou-os e fez com que todos brigassem entre si, nesta ocasião o antigo deus da caça, [[Ashtar]], foi morto.

FRACASSOS E VERGONHAS

Em uma de suas enganações, Ahros planejou se passar por [[Yhva]], de modo a seduzir [[Gofthar]] e conquistar riquezas e poder. Seu plano falhou, porque Gofthar estava usando seu medalhão da verdade, e logo percebeu a trapassa de Ahros. Por tal pecado, Ahros foi condenado e preso nos calabouços do [[Grande Morada de Gofthar]], onde reside até hoje, conspirando e planejando sua vingança.

CARACTERÍSTICAS INTELECTUAIS

Ahros não é um deus reconhecido por sua capacidade bélica, mas diversas vezes é retratado como um ser extremamente inteligente.

Anathros

Anathros é o Deus da Morte, Submundo, Renascimento e Fim. Ele é o patrono da Vida Após a Morte e Entropia. Como um dos deuses superiores, Anathros governa o fim de todas as coisas.

Anões

Caros leitores, hoje vamos mergulhar nas crônicas da raça dos [[Anões]], que permanecem inflexíveis dentro do próprio berço das profundezas subterrâneas de [[Elfaer]]. Junto com os Elfos, acredita-se que eles sejam uma das duas primeiras espécies de Elfaer e, juntos, eles criaram a Língua Antiga, uma linguagem que liga seus destinos e ecoa através dos tempos.

Divididos entre os nobres [[Kadrin]], os clãs anões valorizam a independência e o domínio de seus ofícios únicos. No entanto, em tempos de grande perigo, eles formam a formidável aliança Okadrin ("Todos os Clãs", da Língua Antiga), unindo todo o poder de sua espécie. Sua sociedade está profundamente enraizada nas tradições matriarcais, sendo a líder suprema dos clãs uma Anã, reconhecida como "[[A Escolhida da Grande Mãe]]". Acredita-se que a [[Grande Mãe]], uma figura envolta em mistério, seja a primeira anã de quem todos os outros se originaram, e ela incorpora uma presença divina reverenciada por seus descendentes.

Embora os verdadeiros números dos anões permaneçam ocultos em suas fortalezas isoladas, três grandes clãs dominam os reinos anões, cada um com seus próprios atributos e territórios distintos:

[[Kharzak-Kadrin]] (Clã Ironstrong)

Nas montanhas congeladas e implacáveis do norte, o clã Ironstrong prospera. Reconhecidos por sua maestria inigualável em forjar armas e armaduras, esses anões robustos aceitam a dureza de seu ambiente, o frio cortante, fortalecendo sua determinação e refinando suas habilidades. A lenda fala de uma arma poderosa, o Martelo de Ymir, forjado nas profundezas de sua fortaleza na montanha, aguardando um portador digno.

[[Throl-Kadrin]] (Clã Juba Dura)

Aninhado nas perigosas Montanhas do Alvorecer, bem no coração de Elfaer, o Clã Juba Dura mantém sua posição. Famosos por sua lealdade e resistência inabaláveis, os anões Juba Dura são escavadores das profundezas, habilidosos na mineração e

lapidação de pedras preciosas. Os anões de Throl Kadrin são guardiões da mítica cidade subterrânea de [[Durumbar]], e suas proezas na guerra defensiva, fortificação e engenharia são incomparáveis. Diz-se que a cidade de Durumbar é protegida por uma série de enigmas conhecidos apenas pelos mais sábios de sua espécie.

[[Khaarad-Kadrin]] (Clã da Forja Viva, também conhecido como Anões do Fogo)

Nas montanhas escaldantes dos desertos do sul, os Anões do Fogo do Clã Forja Viva reivindicaram seu território ardente. No centro desta terra, os dentes de Vuvnir, um vulcão parcialmente adormecido, serve como sua capital. Aproveitando o poder do fogo vulcânico, os Anões do Fogo se destacam na criação de armas poderosas e artefatos mágicos.

Limitada por um rígido código de honra e leis antigas, a sociedade Anã permanece firme. Aqueles que ousam transgredir essas leis sagradas enfrentam as mais severas penalidades. Despojados de todas as memórias, exceto seu nome e identidade racial, os Exilados devem vagar pelo mundo em busca de redenção ou um novo propósito, guiados apenas pelos mais fracos sussurros de seu passado. Sussurros falam do Fogovivo, uma arma mística, aguardando a chegada do Escolhido de [[Vuvnir]], aquele que trará toda a fúria e vingança do deus.

Resolutos e inflexíveis, os clãs anões permanecem uma presença formidável no mundo, seu espírito indomável inabalável. À medida que as sombras do passado lançam seu longo alcance no presente, os anões permanecem firmes, sua determinação é uma prova do legado duradouro da Grande Mãe e das antigas tradições que os unem.

— Teobaldo, o Sábio

Arautos da Nevasca

OS ARAUTOS DA NEVASCA (FÉ DE TODOS OS FINS)

Esta noite eu tive um sonho, onde eu carregava uma pesada bandeira perante uma imensa multidão. A bandeira, quase pesada demais para mim. Minhas pernas tremiam, mas o que me dava forças para continuar, era olhar ao redor e perceber que milhares de outras pessoas também carregavam uma bandeira pesada demais. E em todas as bandeiras, a mesma escrita: A palavra de todos os fins.

Enquanto carregávamos a bandeira, algumas pessoas começavam a nos seguir e carregar suas próprias bandeiras. Mas a grande maioria da multidão ria e nos insultava. Eles olhavam para nós com escárnio, cuspiendo de suas casas aconchegantes, enquanto eles e suas famílias usavam vestes caras e sentavam em mesas fartas. Mas seus risos se transformaram em pranto conforme a trombeta da grande nevasca tocou. De repente, suas vestes caras se desfizeram em linho velho. Suas casas aconchegantes, em montanhas de neve. Seus filhos, antes sentados sob mesas fartas, agora eram devorados pelos pais, para combater a fome insaciável.

— Arqui Arauto Osvaldo.

Azmathar

Azmathar é o deus do Sol, Luz, Fogo, Estrelas e Céu. Ele é o patrono do Dia, Bem, Zodíaco, Astrônomos e Videntes. Azmathar é um dos deuses superiores, um farol de luz e bondade.

Bellistra

Bellistra é a Deusa da Guerra, Conflito, Estratégia, Coragem e Valor. Ela é a patrona dos Lutadores, Duelos, Guerreiros e Soldados. Como uma deidade média, Bellistra é reverenciada por aqueles que lutam e batalham.

Bomera

Bomera é a Deusa da Dor, Sofrimento, Cura e Compaixão. Ela é a patrona da Medicina, Resistência e Curandeiros. Como uma deidade menor, Bomera é venerada por aqueles que buscam alívio e cura.

Brag

Brag é o Deus da Caça, Selvageria, Feras e Sobrevivência. Ele é o patrono dos Caçadores e Rangers. Como uma deidade menor, Brag é venerado por aqueles que vivem e caçam na natureza.

Charles II

Charles II é o atual rei de [[Kiverlia]]. Ele adora comer uvas.

Continente principal

O continente principal, onde estão situados os reinos de [[Njord]], [[Kiverlia]], [[Olsberg]] e [[Lumeria]]

Deuses de Elfaer

ESTRUTURA

DIVINDADES

DEIDADES SUPERIORES:

- [[Gofthar]] - "O justo". Deus da Justiça, Força, Lei, Disciplina e Ordem. Patrono da Civilização, Cidades, Reis e Governantes.
- [[Azmathar]] - Deus do Sol, Luz, Fogo, Estrelas e Céu. Patrono do Dia, Bem, Zodíaco, Astrônomos e Videntes.
- [[Rheah]] - "A Primeira", Deusa da Vida, Natureza, Criação e Equilíbrio. Patrona do Nascimento, Primavera e Harmonia.
- [[Anathros]] - Deus da Morte, Submundo, Renascimento e Fim. Patrono da Vida Após a Morte e Entropia.
- [[Rymir]] - "Deus de todos os fins" Deus do Inverno, Frio, Gelo e Tempestades.

Patrono da Neve, Tundras, Trovão e Relâmpago.

DEIDADES MÉDIAS:

- [[Yhva]] - Deusa da Fertilidade, Amor, Beleza, Casamento e Mulheres. Patrona da Família, casamentos e amor.
- [[Ezlene]] - Deusa do Destino, Tempo, Profecia e Mistério. Patrona da Previsão, Futuro e Segredos.
- [[Venorak]] - Deus da Peste, Doença, Veneno e Sofrimento. Patrona da Seca e Desolação.
- [[Niv]] - Deus da Magia, Conhecimento, Arcano, Sabedoria e Aprendizado. Patrono dos Eruditos, Professores e Escribas.
- [[Yftar]] - Deusa do Mar, Água, Marés, Rios, Lagos e Pântanos. Patrono dos Marinheiros, Pescadores e Criaturas Aquáticas.
- [[Jarenth]] - Deus do Ar, Vento, Céu, Estradas, Aves e Clima. Patrono dos Aventureiros, Viajantes e Mensageiros.
- [[Gorm]] - (Origem Anã) Deusa da Pedra, Terremotos, Vulcões e Metalurgia. Patrona dos Mineradores, Ferreiros e Engenheiros.
- [[Dorn]] - Deus da Colheita, Estações e Tempo. Patrono das Colheitas e Ciclos de Vida.
- [[Ahros]] - Deus das Mentiras, Trapaças, Ilusões, Sombras e Furtividade. Patrono dos Ladinos, Brincalhões e Espiões.
- [[Bellistra]] - Deusa da Guerra, Conflito, Estratégia, Coragem e Valor. Patrona dos Lutadores, Duelos, Guerreiros e Soldados.
- [[Vuthar]] - Deus da Lua, Escuridão, Noite, Sono e Sonhos. Patrono da Tranquilidade e do [[povo-noturno]].

DEIDADES MENORES:

- [[Bomera]] - Deusa da Dor, Sofrimento, Cura e Compaixão. Patrona da

Medicina, Resistência e Curandeiros.

- [[Kaeltharis]] - Deus da Coragem, Perseverança, Atletismo e Agilidade. Patrono dos Esportes, Corrida e Exploradores.
- [[Soverion]] - (Origem Élfica) Deus da Liberdade, Poder, Comércio, Negociação e Riqueza. Patrono dos Mercadores e Empresários.
- [[Eoh]] - Guardião das Florestas, Animais, Terra, Árvores e Natureza. Patrono da Flora & Fauna, Bosques, Druidas e Lenhadores.
- [[Euna]] - "A Viúva do Segundo Sol", Deusa da Luz, Bondade, Fertilidade, Amor, Beleza e Paixão. Patrona da Maternidade
- [[Hekanom]] - Deus da Destruição, Necromancia, Maldade e Caos. Patrono dos Mortos-vivos, Escuridão e Discórdia.
- [[Vuvnir]] - Deus da Vingança, Raiva, Ódio e Destruição. Patrono da Tirania e Retribuição.
- [[Elaris]] - Deusa do Equilíbrio, Paz, Harmonia e Diplomacia. Patrona dos Diplomatas e Mediadores.
- [[Brag]] - Deus da Caça, Selvageria, Feras e Sobrevivência. Patrono dos Caçadores e Rangers.
- [[Yarnis]] - Deus dos Ofícios, Engenharia e Inovação. Patrono dos Artesãos e Criadores.

HIERARQUIA

Os seres divinos de Elfaer são divididos em castas: Divindades Superiores, Divindades Médias e Menores. As castas têm relação direta com o poder que determinado deus detém. Por exemplo: Anathros é o deus da Morte e a morte está em todo lugar, portanto, Anathros é uma Divindade Superior, Temos Bomera, a deusa da dor, tortura e sofrimento. Sua presença é constante na vida dos seres vivos, porém é em uma escala menor que aumenta exponencialmente durante guerras e pestes, portanto Bomera é uma Divindade Menor.

ATRIBUIÇÕES

Num âmbito geral, cada deus é um ser único com atribuições igualmente únicas e importantes em diferentes níveis. Azmathar é um deus indispensável para que a vida aconteça, sua eventual morte levaria a catástrofes nunca vistas. É seu papel garantir que o sol continue irradiando, levando vida e luz para todos os seres. Apesar de Azmathar ser uma deusa indispensável, temos Ahros, um deus atrelado diretamente a desejos e emoções de todos os seres racionais, enquanto as pessoas de Elfaer

sentirem a necessidade de mentir e trapacear, Ahros deverá existir. A posição de um deus é absoluta e inquestionável, porém existem algumas ressalvas quando deuses entram em conflito.

DIVINDADE SUPERIOR <https://www.worldanvil.com/world/ethnicity/ff5fc8dc-0ab8-474c-82b5-1e259a9313c3/edit>

São os deuses indispensáveis para o andamento de todo o ecossistema do mundo. A morte de uma Divindade Superior resultaria em catástrofes e potenciais aniquilações de civilizações inteiras. Divindades superiores nasceram diretamente de fagulhas das almas dos Deuses Anciões.

DIVINDADE MÉDIA <https://www.worldanvil.com/world/ethnicity/7e1f7fa8-7d09-400a-8a02-2331bb309377/edit>

São divindades que desempenham importantes papéis na balança do cosmos. São eles deuses como Yhva, a deusa da Fertilidade, Ezlene, a guardiã do Tempo, Venorak, o arauto da Pestilência, etc.

DIVINDADE MENOR <https://www.worldanvil.com/world/ethnicity/b136be5d-3171-42f1-b5f3-f26dd38f5863/edit>

Uma Divindade Menor é uma entidade que constantemente atua nos bastidores e até mesmo no dia a dia dos seres de Elfaer. São divindades como Hekanom, o deus-lich, Ahros, o deus da enganação, Ashtar, o deus da caça, etc.

ORIGENS DIVINAS

Elfaer é um mundo politeísta, é comum novos deuses nascerem e serem incorporados ao panteão, assim como deuses velhos morrerem, dando espaço para um novo deus assumir a sua atribuição.

VISÕES COSMOLÓGICAS

O INÍCIO DE TUDO

No início, tudo era fogo e gelo, e a vida lutava para existir. Os Deuses Anciões enviaram parcelas de suas próprias almas, na esperança de que sua existência perdurasse além da morte.

Dorn

Dorn é o Deus da Colheita, Estações e Tempo. Ele é o patrono das Colheitas e Ciclos de Vida. Como uma deidade média, Dorn é adorado por aqueles que trabalham na terra.

Elaris

Elaris é a Deusa do Equilíbrio, Paz, Harmonia e Diplomacia. Ela é a patrona dos Diplomatas e Mediadores. Como uma deidade menor, Elaris é amada por aqueles que buscam paz e harmonia.

Eldrida

No caminho da serpente, eles logo se encontrarão,
Um sinal de graça, tão doce quanto o beijo da não-morte, será
conferido a eles.
Uma voz, talvez a de Rheah, os chamará para o caminho tortuoso.
Essa orientação, uma espada de dois gumes, iluminará seu caminho ou
pavimentará o caminho para sua queda, na jornada daquele que se
atreve a defender o estandarte do guardião do norte.
Eu vislumbro asas iridescentes brilhando sob o sol radiante,
Eu ouço a canção do filho subindo aos céus, e quando ele invocar o
nome de sua mãe, isso significará o amanhecer de todos os fins.
Aquele que teve sua luz roubada lamenta sua prole, cuja identidade
logo será revelada.
A estrada à frente, insondável em seu curso, os conduzirá a um poder
além da compreensão mortal.
No entanto, cuidado, pois à espreita nas sombras estão dentes e
garras, sempre prontos para atacar... ou manipular.

Com uma mão manchada de sangue e a outra segurando a chave, eles descobrirão seu destino.

Espada e sangue, trovão e podridão, assomam perto,

Os heróis, os contadores de histórias ainda não contadas, servirão
obedientemente à sua causa com devoção inabalável,

Pois o véu da incerteza encobre seu destino.

- Eldrida, a vidente.

Elfaer

Elfaer é o planeta onde as aventuras se passam.

Eoh

Eoh é o Guardião das Florestas, Animais, Terra, Árvores e Natureza. Ele é o patrono da Flora & Fauna, Bosques, Druidas e Lenhadores. Como uma deidade menor, Eoh é venerado por aqueles que amam a natureza.

Euna

Euna, conhecida como "A Viúva do Segundo Sol", é a Deusa da Luz, Bondade, Fertilidade, Amor, Beleza e Paixão. Ela é a patrona da Família, Maternidade, Casamento e Amantes. Como uma deidade menor, Euna é amada por muitos.

Ezlene

Ezlene é a Deusa do Destino, Tempo, Profecia e Mistério. Ela é a patrona da Previsão, Futuro e Segredos. Como uma deidade média, Ezlene é conhecida por sua sabedoria e previsões.

Filipe IV

FILIPE IV

Nos anais da história, o reinado de Filipe IV, o Implacável, rei de [[Kiverlia]], é uma prova do poder da ambição e da espada de dois gumes da magia. Sua história começa com seu pai, Rei [[Alaric]], cujas decisões influenciaram muito o curso do destino de Filipe, e da própria Kiverlia.

O ECLIPSE DO SEGUNDO SOL E O COLAPSO DA MAGIA

Durante o reinado do rei Alaric, um evento calamitoso abalou as fundações de Kiverlia. O segundo sol, há muito considerado a fonte das proezas mágicas do reino, foi eclipsado por um único dia. Como a magia dependia diretamente do segundo sol, essa breve ausência de luz levou a uma reação em cadeia catastrófica, já que o povo de Kiverlia se tornou totalmente dependente da magia em suas vidas diárias. Em um esforço para quebrar essa dependência, Alaric começou a afastar seus súditos do uso da magia, apesar dos protestos de muitos, incluindo seu filho mais velho, o príncipe Philip IV.

UM REINO DIVIDIDO E A MORTE DE UM REI

Os frequentes desentendimentos de Filipe IV com seu pai sobre o uso da magia levaram a muitas discussões acaloradas. A última discussão deles terminou com Philip saindo furioso dos aposentos reais, deixando uma atmosfera tensa em seu rastro. Uma semana depois, o rei Alaric adoeceu misteriosamente e, apesar dos apelos de sua família para usar magia para salvá-lo, ele recusou, preferindo morrer como mártir por quebrar a confiança de Kiverlia na magia.

Após a morte de Alaric, uma estátua foi erguida em sua homenagem, e o reino observou 21 dias de luto. No segundo dia, a rainha e o príncipe mais novo, Charles, foram encontrados mortos, enforcados nos aposentos do antigo rei. Essa tragédia estendeu o período de luto e o reino ficou silencioso e sombrio.

A ASCENSÃO DE FILIPE IV E O RESSURGIMENTO DA MAGIA

Quando chegou a hora de Filipe IV ser coroado rei, ele corajosamente declarou suas intenções de reintroduzir a magia na vida do povo de Kiverlia. Como primeiro ato, ele ordenou o desmantelamento da estátua de seu pai, marcando o início de uma nova era para o reino.

Sob o governo de Filipe IV, a magia floresceu mais uma vez e Kiverlia tornou-se uma nação próspera e poderosa. No entanto, as ambições do rei não foram satisfeitas. Ele procurou expandir as fronteiras do reino, compartilhando o "dom" da magia com outros reinos, independentemente das consequências.

À medida que a influência de Kiverlia se espalhava, uma pequena vila no norte continuou a resistir à oferta de poder mágico do rei. Implacável, Filipe IV viajou pessoalmente para a aldeia, determinado a convencer seus habitantes dos benefícios de ingressar em seu crescente império. No entanto, os aldeões, liderados por um ancião cego, recusaram firmemente os avanços do rei, valorizando seus laços familiares e independência acima do conforto da magia. Furioso com o desafio, Filipe IV ordenou que a vila fosse arrasada.

O PAPEL DE FILIPE IV NA GUERRA PELO RIO RHEA

A [[Guerra pelo rio Rheah]]

O [[rio Rhea]], um canal vital que corre entre Kiverlia e Njord, era a chave para a prosperidade de cada reino. Filipe IV, em sua busca incansável pelo poder, procurou assegurar o controle sobre o rio e suas terras vizinhas, levando à eclosão de uma guerra entre os dois reinos.

Ao longo do conflito, Filipe IV provou ser um mestre tático e um estrategista astuto, levando as forças de Kiverlia a inúmeras vitórias. No entanto, a guerra teve um grande impacto em ambos os reinos, resultando na perda de inúmeras vidas e na devastação da terra. A virada veio quando Eivar, o [[Rei Louco]] de Njord, lançou uma bomba arcana na cidade de [[Filiporto]], levando à fundação da [[Ordem do Pêndulo]]. Foi durante a Guerra pelo rio Rheah, que Filipe IV ganhou o seu título "O Implacável".

A ORDEM DO PÊNDULO: UMA GUILDA NASCIDA DA DESTRUIÇÃO

Após o trágico bombardeio arcano de Filiporto, os reinos de Kiverlia e Njord foram forçados a confrontar o terrível poder e potencial de destruição que a magia continha. A partir dessa constatação, um grupo de magos e estudiosos de ambos os reinos se uniram para formar a [[Ordem do Pêndulo]]. Essa guilda de controle de magos foi estabelecida com o propósito solene de regular e monitorar o uso da magia, garantindo que seu potencial devastador nunca mais fosse liberado no mundo.

O ARMISTÍCIO E UMA PAZ FRÁGIL

Reconhecendo o terrível custo de suas ambições e a crescente devastação, emissários de Kiverlia e Njord se reuniram em segredo para negociar o fim das hostilidades. Depois de muitos dias de intensa deliberação, uma trégua incômoda foi forjada, e o rio Rheah foi dividido de uma forma que, embora não totalmente satisfatória para nenhum dos lados, permitiu uma paz frágil.

Sob este novo armistício, ambos os reinos concordaram em respeitar o território do outro e trabalhar juntos para manter o delicado equilíbrio de poder. A Ordem do Pêndulo, entretanto, cresceu em destaque, servindo como uma autoridade neutra dedicada a preservar a paz e prevenir o mau uso da magia.

O LEGADO DE FILIPE IV E A GUERRA DO RIO RHEAH

Em seus últimos anos, o rei Filipe IV se dedicou à melhoria de seu povo, trabalhando incansavelmente para atender às necessidades de seu reino e trazer mudanças duradouras. Sua temível reputação como general era temperada por sua sabedoria e dedicação ao bem-estar de seus súditos.

O rei Filipe IV, um descendente dos antigos "[[Guardiões das Sementes]]", faleceu na idade avançada de 150 anos, um feito impressionante, visto que a média de vida da realeza Kiverliana é significativamente menor, mesmo sendo herdeiros das sementes. Sua longa vida e legado duradouro servem como testemunho de seu espírito implacável e da vontade indomável de Kiverlia.

O reinado de Filipe IV foi marcado por prosperidade e conflitos, pois o ressurgimento da magia trouxe poder e ruína a Kiverlia. Seu papel na guerra pelo rio Rhea, embora tenha contribuído para garantir a proeminência de Kiverlia, também deixou uma marca duradoura na história do reino, servindo como um alerta sobre o preço da ambição.

O reinado de Filipe IV, o Implacável, será lembrado como uma época de triunfos e tribulações, de grandes conquistas e amargas lições aprendidas. Como historiador, eu, Theobald, continuo a narrar o passado, buscando entender a complexa trama de eventos que moldaram o mundo que conhecemos hoje. Pois é somente através do estudo da história que podemos esperar aprender com o passado e lutar por um futuro melhor.

Teobaldo, o Sábio

Gofthar

Gofthar, o Justo, é o deus da Justiça, Força, Lei, Disciplina e Ordem. Ele é o patrono da Civilização, Cidades, Reis e Governantes. Gofthar é um dos deuses superiores, amado e respeitado pelos cidadãos de Elfaer.

Gorm

Gorm, a Deusa da Pedra, Terremotos, Vulcões e Metalurgia, é a patrona dos Mineradores, Ferreiros e Engenheiros. Originária dos anões, Gorm é uma deidade média que é venerada por sua força e habilidade.

Hekanom

Hekanom é o Deus da Destruição, Necromancia, Maldade e Caos. Ele é o patrono dos Mortos-vivos, Escuridão e Discórdia. Como uma deidade menor, Hekanom é temido por sua associação com a morte e a destruição.

Ilhas Pantanosas

A oeste do continente, nas Ilhas do Pântano, uma complexa tapeçaria de tradições e resiliência se desenrola. Os clãs, uma vez unidos sob um grande reino conhecido por sua cultura e artes, agora se apegam aos intrincados laços que os conectam aos

elementos naturais de seu ambiente. A história desses cinco clãs, serve como prova da harmonia que pode surgir quando um povo abraça sua história compartilhada e a delicada interdependência de seus papéis.

O [[Clã das Raízes]], reverenciado por sua profunda conexão com a terra, extrai sabedoria da intrincada rede de raízes e solo das Ilhas do Pântano. Eles mantêm o equilíbrio e a estabilidade das ilhas, atuando como protetores e guardiões. Seu conhecimento da terra permite que eles naveguem pelo terreno complexo e descubram recursos ocultos, que eles generosamente compartilham com os outros clãs.

O [[Clã das Folhas]], em contraste, incorpora a graça e a elegância da folhagem exuberante das Ilhas do Pântano. Hábeis em diplomacia e negociação, eles atuam como mediadores em disputas e promovem relações pacíficas entre os clãs. Sua profunda conexão com o vento e o ar lhes confere agilidade e graça incomparáveis, qualidades que incorporam em suas artes marciais e dança.

O [[Clã dos Galhos]] é celebrado por seu domínio da guerra e das artes marciais. Como pensadores estratégicos e guerreiros ferozes, eles servem como os principais defensores das Ilhas do Pântano. Inspirando-se na flexibilidade e força dos galhos das árvores, eles refinaram suas habilidades e táticas de combate para proteger seu povo e manter a paz.

O [[Clã do Tronco]] simboliza a força robusta e inabalável das Ilhas do Pântano. Com a tarefa de governança e administração, eles fornecem estrutura e estabilidade para os clãs. Sua profunda conexão com a terra e a madeira os dotou de determinação inabalável e um senso de justiça aguçado, garantindo que as necessidades de todos sejam atendidas com justiça e compaixão.

Infelizmente, o [[Clã da Semente]], uma vez que a personificação do crescimento e da renovação, mantendo os segredos da vida e da regeneração, agora é apenas uma memória distante. Seu trágico extermínio durante uma brutal guerra civil deixou uma cicatriz profunda nas Ilhas do Pântano, um doloroso lembrete do potencial que foi perdido.

A [[Guerra civil da velha árvore]] que devastou as Ilhas do Pântano continua sendo um capítulo sombrio em sua história. Como um historiador antigo, não posso estar totalmente certo das causas profundas do conflito, mas é claro que o extermínio do

Clã da Semente da Árvore deixou uma marca indelével nos clãs sobreviventes. As lembranças dolorosas da guerra servem como um lembrete constante dos perigos da divisão e da importância da unidade.

Após a guerra, os clãs das Ilhas do Pântano redobram seus esforços para promover a unidade e o equilíbrio. Eles trabalham em colaboração para reconstruir sua terra natal e nutrir um senso de responsabilidade compartilhada por sua preservação. Enquanto honram a memória do caído Clã da Semente da Árvore, os clãs sobreviventes permanecem vigilantes contra futuros conflitos, determinados a aprender com a tragédia do passado e forjar um futuro melhor juntos. É um conto de redenção, resiliência e o poder da união para curar até as feridas mais profundas.

Jarenth

Jarenth é o Deus do Ar, Vento, Céu, estrada, Aves e Clima. Ele é o patrono dos Aventureiros, Viajantes e Mensageiros. Como uma deidade média, Jarenth é amado por aqueles que viajam e exploram.

Kaeltharis

Kaeltharis é o Deus da Coragem, Perseverança, Atletismo e Agilidade. Ele é o patrono dos Esportes, Corrida e Exploradores. Como uma deidade menor, Kaeltharis é adorado por aqueles que buscam força e coragem.

Khahamad

Eu, [[Theobald]], o antigo historiador do folclore, devo mergulhar nos mistérios que cercam o [[Império de Khahamad]].

Nas terras áridas ao sul do grande mar e a sudoeste de [[Kiverlia]], o Império de Khahamad se estende pelas dunas queimadas pelo sol sob o olhar atento de [[Azmathar]], o deus do sol. Este vasto reino, inspirado por antigas civilizações há muito esquecidas, é conhecido por suas disciplinas militares, maravilhas arquitetônicas e tecnologia avançada. No coração do império está o [[Grande Aqueduto do Berço de Niv]], uma maravilha da engenharia e testemunho da

engenhosidade dos artesãos Khahamadianos. Esta estrutura monumental não apenas fornece água para as pessoas da terra árida, mas também é um símbolo de sua resiliência diante da adversidade.

A regra de Khahamad é uma monarquia absoluta, onde o imperador ou imperatriz exerce autoridade incomparável. A sociedade [[Khahamadiana]] é estritamente hierárquica, com a classe de elite desfrutando do privilégio da magia, enquanto as classes mais baixas enfrentam limitações em suas oportunidades de avanço.

A história do [[Herói Carmesim]], [[Harun Khah]], é enigmática. Após a morte de seu pai, Harun ascendeu ao trono, apenas para descobrir que o governo do reino foi corrompido por um conselho de conselheiros. Movido por uma revelação divina, Harun assumiu a responsabilidade de convocar e executar todos os 43 membros do conselho. Encharcado de sangue, ele desfilou pelas ruas, anunciando uma nova era de prosperidade para o povo Khahamadiano.

No final, o Herói Carmesim, Harun Khah, escolheu um destino adequado à sua lenda. Ele se enterrou vivo dentro de uma tumba colossal sob a cidade de [[Emestra]], a capital do império Khahamad. Seu legado, consagrado na imponente estátua acima de seu túmulo, serve como um lembrete do preço pago pela liberdade e prosperidade que o povo Khahamadiano agora desfruta.

Os aspectos culturais, econômicos e religiosos da sociedade Khahamadiana floresceram na esteira das ações do Herói Carmesim. As artes e as ciências experimentaram um renascimento, e o povo abraçou uma fé politeísta honrando divindades que representam vários aspectos da natureza e virtudes. A [[Festival do sol de Harun]] ou Até mesmo Festa do Sol Carmesim, um festival anual, comemora o feito transformador de Harun.

A economia Khahamadiana, impulsionada pela agricultura, comércio e artesanato, prosperou sob a nova ordem. Artefatos e tecidos com infusão de magia feitos por artesãos Khahamadianos tornaram-se muito procurados nos reinos vizinhos. A governança, embora ainda utilizando um conselho, foi reformada com controles e contrapesos rigorosos para prevenir a corrupção.

Os militares Khahamadianos, com soldados bem treinados, armamento avançado e táticas disciplinadas, mantêm o controle sobre o vasto império. A magia, usada apenas pela elite, reforça suas forças e devasta seus inimigos. O uso da magia, no

entanto, é estritamente regulamentado para garantir que permaneça nas mãos da classe dominante.

No vasto deserto de Khahamad, uma miríade de costumes e tradições criou raízes, cada uma acrescentando profundidade à rica cultura desta antiga civilização. Esses costumes e tradições, nascidos da necessidade e da reverência ao divino, continuam a moldar a vida do povo Khahamadiano.

Em questões de fé, o povo Khahamadiano realiza rituais sagrados para apaziguar os deuses e buscar suas bênçãos. Azmathar, o deus do sol, é particularmente reverenciado, pois traz vida e calor para a terra árida. Templos dedicados a Azmathar e outras divindades pontilham a paisagem, cada um, uma obra-prima de arquitetura e artesanato.

O povo Khahamadiano tem uma relação única com o mundo natural, vivendo em harmonia com o ambiente áspero do deserto. A rara flora e fauna que prosperam nessas terras áridas têm um significado especial, muitas vezes vistas como símbolos de força e resistência. O povo aproveita o poder desses recursos naturais, utilizando-os na criação de potentes elixires e remédios.

Enquanto eu, Theobald, continuo meu estudo sobre o Império de Khahamad, também devo reconhecer o ar de mistério que envolve esse antigo reino. Os enigmas e enigmas escondidos nas areias do tempo são tentadores e confusos, acenando para estudiosos e aventureiros para desvendar os segredos desta civilização histórica.

Nos últimos anos, surgiram rumores de uma antiga profecia predizendo um tempo de grande agitação e mudança dentro do império. Embora os detalhes permaneçam envoltos em incerteza, a profecia fala de uma figura, nascida do fogo e da areia, que se levantará para desafiar a ordem estabelecida e inaugurar uma nova era para o povo de Khahamad.

Se esta profecia é o produto de mera superstição ou um genuíno prenúncio de coisas por vir, ainda não se sabe. No entanto, uma coisa é certa: o Império de Khahamad, repleto de história, lenda e mistério, continuará a perdurar e a cativar a imaginação daqueles que buscam desvendar seus segredos.

— [[Teobaldo, o sábio]]

Kiverlia

O Reino de [[Kiverlia]], resplandecente em seu poder e influência, está situado entre os reinos de [[Njord]], a noroeste, e [[Olfberg]], a sudeste. Suas extensas e férteis terras são agraciadas com florestas densas, montanhas imponentes e rios e lagos sinuosos. O clima de Kiverlia é caracterizado por invernos gelados e verões sufocantes, resultando em uma terra rica em beleza e adversidade.

Entre estudiosos e magos, acredita-se amplamente que Kiverlia seja o local de nascimento da magia em [[Elfaer]], embora alguns ainda contestem essa afirmação. Esses dissidentes argumentam que as academias e os estudiosos da [[Ordem do Pêndulo]] têm igual direito a esse título. Enquanto eu, [[Teobaldo]], me aprofundo em textos antigos, descubro que o nome “Kiverlia” provavelmente se origina de uma língua antiga, possivelmente significando “lugar ([[Kver]]) de magia ([[Liah]])”.

No coração de Kiverlia está o [[Carvalho sagrado]], imbuído de extraordinárias propriedades mágicas. Esta majestosa árvore confere ao povo de Kiverlia uma sensibilidade inata à magia. Diz a lenda que durante a “[[Guerra do Primeiro Sangue]]”, a grande [[Rheah]] empalou o coração do dragão primordial [[Umbrathrax]], conhecido como “Caos incarnado”, no mesmo local onde o carvalho sagrado agora fica na capital de Kiverlia. Embora eu não possa determinar a veracidade dessa história, ela continua sendo uma peça cativante da tradição Kiverliana.

Traçando suas origens como o segundo reino mais antigo do continente, o primeiro rei de Kiverlia, [[Edrick, o Jovem]], uniu várias aldeias ao norte do rio [[Rheah]] com a ajuda de suas irmãs. Juntos, eles repeliram os saqueadores de Njord, dando origem aos primeiros povos identificados como “Kiverlianos”. Embora a autoridade de Kiverlia seja frequentemente atribuída à sua magia abundante, a sabedoria e a força de seus reis e rainhas desempenharam um papel igualmente importante em seu sucesso.

De particular destaque na história de Kiverlia é [[Filipe IV, o Implacável]], amplamente considerado como seu rei mais excepcional. Sob seu governo, Kiverlia viu avanços na regulamentação mágica, inovação tecnológica e reformas sociais e administrativas. O rei Filipe IV, um temível general, morreu na idade avançada de 150 anos, um pouco acima da média da realeza Kiverliana, que são descendentes diretos dos antigos “[[Guardiões das Sementes]]” e possuem uma vida útil naturalmente mais longa.

Kiverlia é governada por uma monarquia, com o rei exercendo a autoridade máxima. O reino é dividido em baronatos, cada um chefiado por um barão ou baronesa responsável pela segurança e bem-estar de seus protegidos. Além disso, Kiverlia é o lar do corpo autônomo de [[Cavaleiros do Pêndulo]], rastreadores de magos que caçam e aprisionam aqueles que praticam magia de alto nível sem as permissões necessárias.

Embora não haja partidos políticos formais em Kiverlia, várias facções influentes disputam o poder, incluindo:

- [[Guilda mercante da águia azul]]: uma coleção de burgueses em busca de riqueza e influência.
- Os [[Capas-Do-Mar]]: um grupo mercenário que opera principalmente no mar do sul, facilitando, e quando bem-pagos, até atacando, as rotas comerciais em todo o continente.
- Os [[Filhos de Euna]]: uma guilda de assassinos aderindo aos ensinamentos de [[Euna, a Viúva do segundo Sol]].
- [[Festim-Sombrio]]: Uma seita secreta e malévola à espreita nas sombras.
- [[Amigos de Aidan]]: Uma guilda de ladrões, golpistas e infiltradores, exclusiva para convidados.
- [[Ordem do Pêndulo]], embora destinada a ser imparcial na política, mantém uma conexão com Kiverlia, pois foi fundada por Filipe IV e abriga a [[cidadela da Ordem]], a principal base de suas operações.

Atualmente, o rei [[Charles II]] e seu conselho presidem o Reino de Kiverlia, com várias facções envolvidas em manobras políticas e lutas pelo poder. No entanto, o rei detém a palavra final nas decisões do reino, mantendo um delicado equilíbrio de poder entre esses interesses concorrentes.

Como historiador que investiga a história ancestral, não estou absolutamente certo de todos os assuntos históricos. A rica tapeçaria da tradição Kiverliana é tecida a partir de uma mistura de fatos e lendas, e às vezes é difícil discernir a verdade do embelezamento. No entanto, as histórias do passado de Kiverlia servem como prova de sua história vibrante, da vontade indomável de seu povo e da profunda influência da magia de Elfaër em sua cultura e sociedade.

Em minha busca pelo conhecimento, continuo a explorar as conexões profundas e intrincadas que unem a história de Kiverlia e seu povo. Acredito que entender as raízes da magia de Kiverlia, o valor de seus reis e rainhas e o espírito de seus habitantes lançará luz sobre os mistérios desse reino extraordinário, permitindo-nos apreciar melhor seu papel na formação do mundo de Elfaër.

— [[Teobaldo, o Sábio]]

Lorderon

CAPÍTULO 1

A história de Lorderon não é uma dramática ou trágica, sua vila não foi destruída por uma horda de orcs, não se tornou órfão quando era criança após os seus pais serem assassinados ou muito menos perdeu a memória após escorregar e bater a cabeça em uma pedra, muito pelo contrário.

Ela começa em um lindo palácio, seus pais, grandes e ricos nobres de [[Kiverlia]] possuem diversas terras e são donos de inúmeros serventes. Sendo o segundo filho do casal, Lorderon não recebia muita atenção de seus pais, que estavam preocupados demais em ensinar o seu irmão as responsabilidades e deveres de um nobre. Ele na verdade passou a maior parte de sua infância com os empregados da família e por conta disso acabou puxando bastante do jeitinho deles. Com certeza as melhores lembranças que ele tem de sua infância são quando ele armava com o cozinheiro da família de colocar um pouco mais de pimenta na comida dos outros empregados, ou com a faxineira de jogar óleo nas escadarias, mas com certeza a sua preça favorita era quando ele se juntava com o mordomo e ia assustar o guarda da torre que sempre dormia no seu turno. Com isso, deu-se na criação de uma criança que possuía a delicadeza, gentileza e modos de um verdadeiro diplomata com a astúcia e artimanha de um ladrão de taverna.

Nascido em uma família nobre, Lorderon aprendeu a ler quando ainda era criança, e muitas vezes passava seu tempo livre lendo livros da grande biblioteca. Foi quando ele encontrou um livro velho e empoeirado, em sua capa havia cravado o símbolo da

magia. Nele continha o conhecimento geral das 8 escolas de magia e como o mundo poderia ser controlado por aqueles que as dominavam. Mas uma escola especificamente chamou seu interesse: a escola da Ilusão. O livro não dava muitos detalhes sobre ela, mas nele havia a descrição de ilusões tão poderosas e convincentes que poderiam enganar tanto plebeus quanto reis. Quanto mais Lorderon lia sobre essa escola, mais curioso ele ficava, afinal de contas não podemos culpá-lo, imagine um poder limitado apenas pela sua imaginação!

Quando atingiu a idade adulta, passou a insistir que seus pais o mandassem para um dos templos da Ordem, onde poderia se tornar um dos mestres do arcano, usando como argumento as inúmeras possibilidades que isso traria para seu irmão mais velho, um nobre de uma família rica e respeitada com um grande mago ao seu lado. Infelizmente seus pais não confiavam nele, já havia se passado quase duas décadas que eles o aturavam, tantas brincadeirinhas, tantas mentiras e tanta dor de cabeça, mas dessa vez havia algo de diferente nele, desta vez eles podiam ver sua determinação; um desejo ardente de reparar todos os seus erros, ele realmente estava disposto a fazer um gesto atrevido em prol da família, então decidiram confiar nele e dar esta única chance.

É bem provável que essa tenha sido a melhor mentira que ele já contou na sua vida e a mais difícil também, não é nada fácil tentar convencer uma pessoa de qualquer coisa depois de ter mentido mais de mil vezes para ela. Ter um irmão mais velho, puxando toda a atenção de seus pais para si, permitiu que Lorderon aproveitasse de todos os benefícios e prazeres que vinham com a vida de um nobre sem nenhuma de suas responsabilidades, e agora, já mais velho, ele procurava por uma porta que se abrisse em um caminho que lhe permitisse viver a vida ao máximo e, ser um mago, era a chave para essa porta.

CAPÍTULO 2

Era uma manhã fria e chuvosa na cidade de Guiliard no reino de Kiverlia, as ruas estavam vazias, exceto por alguns guardas da ordem do pêndulo que patrulhavam a área. Lorderon se encontrou em uma cama muito confortável com uma linda e jovem mulher usando seu peito como travesseiro. Ele não conseguia se lembrar de nada da noite passada mas então percebeu que se fosse esse o caso, então teria sido uma ótima noite.

— Bom dia, meu amor - disse Lorderon enquanto beijava sua testa gentilmente, após afastar o rosto percebeu que ela já estava acordada - Dormiu bem?

Ela sorriu e olhou devolta para ele. Ela tinha essa beleza natural que persiste mesmo com um cabelo bagunçado e olhos cansados depois de uma longa noite.

— Ainda estou pensando na prova que iremos enfrentar hoje, não sei porque, mas tenho a sensação de que não vai acabar bem.

Ele riu e beijou seus lábios suavemente.

— Não se preocupe, minha querida, vai ficar tudo bem, logo-logo todos os reis de Calengúl estarão procurando o seu conselho quanto aos poderes da conjuração.

— Você não quer dizer transmutação? — Ela disse enquanto virava o corpo para o outro canto do quarto puxando o cobertor de peles para si deixando Lorderon nu no imperdoável frio da manhã — Devo assumir você não prestou atenção em nada do que falei ontem?

— Não seja assim, querida — Disse Lorderon se esgueirando para debaixo do cobertor e abraçando-a por trás - Minha memória pode não ser tão boa, mas você sabe que o que eu digo é verdade. Se eu tivesse que colocar toda a minha fé em um de todos os iniciados daqui seria em você.

—Hum... — Suspirou enaltecida, porém, ainda não convencida. — E você? Ainda está certo sobre o Templo das Ilusões? Ouvi coisas estranhas sobre esse lugar.

— Como uma flecha! — Disse enquanto alisava o seu bigode — E a que coisas estranhas você se refere? Seria referente a aparência da própria fundação que muda diariamente? Aos quadros que são tão perfeitos e tão nítidos que parecem ser até mesmo janelas para outros mundos? Ou ao jardim, tão rico e cheio de cores, com padrões tão aleatórios que poderia levar uma pessoa a loucura caso encarasse-lo por muito tempo?

— Não é sobre isso que estou falando, ouvi dizer ontem de um dos iniciados que o diretor Aurelius auxiliou uma guilda de assassinos e que está sendo perseguido pela Ordem do Pêndulo neste exato momento.

— Bom, é para isso que temos estes nobres e honrados cavalheiros, não é? Sacrificando suas vidas para nos defender de malfeitores como ele. E digo mais! Eu mesmo me voluntaria para fazer parte da Ordem se não fosse pelo meu vasto intelecto e minha infinita sensualidade.

Ela cai na risada ao mesmo tempo que rapidamente golpeia-o na barriga com o cotovelo deixando-o sem ar por alguns segundos — É, eu também não acredito que você levaria muito jeito para a vida de um guerreiro.

Lorderon se recompõe e logo se junta nas risadas com a linda moça, os dois se entreolham mais uma vez. Ela tenta retomar o fôlego depois de tanto rir e diz:

— Ah! Sir. Erick, por acaso eu vou voltar a te ver algum dia?

Lorderon alisa o seu bigode novamente, abre um pequeno sorriso e beija seus lábios gentilmente.

CAPITULO 3

A manhã possuía cheiro de grama molhada, o vento era friorento e ainda garoava. Vários iniciados se preparavam para dar início ao primeiro passo de uma longa jornada. Lorderon agora estava se despedindo da dama com quem acordara, seu nome era Lídia.

— Promete escrever para mim todos os dias? — Disse ela enquanto segurava as mãos de Lorderon perto de seu coração.

— Não sou muito fã de escrever cartas, mas por você eu irei abrir uma exceção — Disse Lorderon enquanto beijava sua testa.

E então deu às costas para ela e dirigiu-se para o ponto de encontro. Estranhamente não havia muitos alunos com interesse de ir ao templo de ilusão, na verdade ele era o único, mas isso não o estranhou, “mais espaço para as minhas bagagens” pensou. Um dos soldados da Ordem o esperava.

Não muito tempo depois ele se encontrava latindo ordens para o soldado que com grande esforço subia a sua bagagem em cima da carroça.

— Vamos mais rápido homem! Todos os outros iniciados já partiram!

O soldado não sabia dizer se estava carregando roupas, materiais de estudo ou literalmente pedras de tanto que aqueles baús pesavam. E de fato estava, Lorderon havia trazido algumas malas cheias de rochas com a intenção de testar os limites de obediência dos soldados da Ordem.

— Afinal de contas, o que tem aqui dentro que é tão precioso e tão pesado!? - Gritou o soldado.

— São instrumentos que eu estou utilizando para fazer uma pesquisa muito importante, agora, cuidado! Não a deixe cair!

Após o longo esforço o soldado estava acabado, não reclamou se quer uma vez, o que deixou Lorderon muito impressionado, mas então, uma figura apareceu por de trás deles, ela possuía quase que a mesma altura do homem, mas a armadura que utilizava fazia parecer que tinha o dobro do tamanho, um tabardo cobria a maior parte de seu corpo, na região do peito havia o símbolo de um pêndulo. Ela estava armada com uma das armas mais grosseiras que Lorderon pudesse imaginar, um mangual. A criatura descansou sua mão em cima do ombro do soldado que tentava recuperar o fôlego, então acenou com a cabeça para que ele fosse descansar e o ele obedeceu. Lorderon assistiu a cena com curiosidade e dirigiu a palavra a criatura à sua frente.

— Uuuh, uma melhoria na minha guarda pessoal, você deve saber quem a minha família é, quem eu realmente sou.

Nenhuma resposta foi dada, a criatura apenas subiu na carroça e chicoteou os burros para que andassem. Lorderon se via sendo deixado para trás e rapidamente a escalou por trás e deitou-se em cima de uma das bolsas. — Estamos com pressa né? Concordo, é bom que não deixemos os mestres esperando por mim. Afinal de contas o seu tempo é valiosíssimo, tanto quanto o meu, é claro.

Novamente nenhuma resposta veio da criatura à sua frente, mas isso não impedia que Lorderon conversasse com ela, pois não havia nada que Lorderon gostasse mais na vida do que falar, especialmente sobre si mesmo e ele tinha um ótimo ouvinte.

Já se passaram dois dias desde que eles partiram de Guiliard rumo ao Templo de Ilusão, a chuva parecia ir e voltar o que deixava a estrada lamacenta o tempo todo, até que então a carroça acabou atolando em uma pequena colina. A criatura soltou

um suspiro de frustração e desceu, logo começou a empurrá-la por trás. Naquele momento Lorderon estava deitado em cima de uma das malas, contando uma das suas histórias de infância, mas interrompeu a si mesmo para admirar a criatura.

— Sabe de uma coisa? É isso que eu amo em vocês, são leais, protetores e nunca reclamam, vocês são o tipo de pessoa que não importam com o quão difícil é a tarefa, vocês irão terminá-la custe o que custar.

Entre os elogios e encantos a criatura grunhia se esforçando para desatolar a carroça que não sedia. Ela retirou os braços, endireitou o corpo e começou a dar a volta enquanto Lorderon continuava com as admirações. Foi em um segundo que ela pegou uma das bolsas e a atirou para de baixo da colina, Lorderon furioso interrompeu com os elogios e gritou:

— O que você acha que está... — Mas antes que pudesse terminar a frase, em uma reação relâmpago a criatura voltou-se para o rosto de Lorderon, ficando apenas alguns centímetros de distância. — Quer saber? Eu nem precisava dela mesmo, eram apenas roupas para festas, mas acho que posso improvisar com algumas coisas mais simples. — A criatura recuou e continuou a jogar todos os pertences de Lorderon colina a baixo, enquanto ele sorria desconfortavelmente. No final restava apenas um baú e a criatura conseguiu tirar a carroça da lama. A viagem após isso foi muito mais silenciosa.

Mais dois dias na estrada e eles finalmente haviam chegado, a região estava completamente cercada por uma densa floresta de pinheiros tão altos que pareciam tocar o céu, o solo estava coberto de neve e o frio só aumentara. E como o templo era, você me pergunta? O templo, se é que podemos chamá-lo disso, estava em um estado de completo abandono. O jardim havia morrido, os muros e os pilares acumulavam raízes e folhas de plantas selvagens e o lugar em si possuía uma aura extremamente negativa de perda. Caso eu terminasse de descrevê-lo aqui você talvez iria achar que estamos falando de uma ruína, mas não, ainda havia estudantes da magia passeando pelo lugar. Toda essa cena extraiu uma reação inesperada de Lorderon.

— Há! Era tudo que eu realmente imaginava – Disse enquanto descia da carroça, a criatura pegou o baú sem esforço algum e o pôs em seus ombros e começou a guiar o caminho.

— Ninguém jamais esperaria que este fosse um dos oitos templos do Círculo, realmente um disfarce impressionante. — Disse ao tocar um dos pilares, mas foi nesse momento que ele levou um susto. Lorderon já havia estudado sobre ilusões antes, que elas poderiam enganar qualquer um à distância, mas perderiam seus efeitos quando fossem tocadas, o pilar não havia alterado de forma após o toque, ele continuava destruído. Ele correu para outro pilar e também, a mesma coisa, tentou pegar uma das flores do chão e ela continuava morta. Foi nesta hora que ele caiu de joelhos no chão, paralisado, tentando raciocinar o que havia acontecido, quem havia feito isso, mas nenhuma solução vinha até a sua mente. No meio de sua confusão mal havia percebido que havia sido agarrado por de trás de sua roupa e começara a ser arrastado. Depois de alguns segundos ele e a criatura haviam chegado até uma espécie de casa.

— Seus aposentos, majestade — Disse a criatura sarcasticamente — Não faça nenhuma pergunta e fique longe de problemas, sua iniciação começa amanhã ao raiar do sol. Seja bem-vindo ao templo da Ilusão — E então arremessou-o para dentro junto com o baú e bateu a porta, deixando-o sozinho no escuro.

Lorderon se recompôs e olhou em volta, a casa tinha o formato retangular e possuía apenas um andar. Colado às paredes havia várias camas em ambos os lados, abrindo um pequeno corredor no meio. Ele começou a empurrar o baú para uma das camas desocupadas e sentou-se em cima dela. — Bom, olhando pelo lado positivo, pelo menos estou no lugar certo, não creio que as coisas podem piorar mais ainda, não é mesmo? — Disse enquanto abria o baú e encontrava apenas pedras dentro dele.

CAPITULO 4

Finalmente havia chegado o dia, sua iniciação estava prestes a começar com o ritual quase completo. Que ritual, você me pergunta? Os livros de conhecimento geral sobre magia descrevem o ritual de iniciação como uma espécie de julgamento, onde os mestres do templo irão pesar na balança as morais e virtudes do iniciado, se o mesmo for julgado digno, poderá começar o seu caminho no mundo da magia. Caso seja julgado indigno... bom... os livros não falam muito sobre esta parte.

Lorderon agora se encontrava na frente de uma porta e subitamente veio até ele um sentimento estranho, começou a ajeitar a túnica, arrumar o cabelo e olhar para o pequeno espelho de bolso que havia trazido consigo, procurando qualquer tipo de

imperfeição em seu rosto. Veja bem, a confiança que Lorderon tem em si mesmo é algo não pode ser tão facilmente quebrável, poderíamos igualá-la ao juramento de um paladino, e isso geralmente acabava pesando contra ao seu favor. Não importa o quão pequeno ou grande seja a dificuldade de um desafio, ele irá assumi-lo como se fosse a coisa mais fácil do mundo e mesmo quee falhasse, convenceria a todos, e a si mesmo, de que ele já havia previsto que iria falhar, que isso também fazia parte do plano. Mas desta vez não haveria para onde ele fugir, não poderia criar um plano B caso falhasse, ele estava nervoso.

E então, a porta se abriu, um serviçal pequeno e corcunda, vestindo apenas com um manto vermelho que cobria todo o seu corpo e deixava apenas os seus dentes a mostra saiu por ela. Ele olhou na direção de Lorderon e exclamou com uma voz trêmula:

— Os mestres estão prontos...

Lorderon respirou fundo, endireitou a postura e alisou seu bigode uma última vez, ele daria tudo de si e não temeria nada que lhe aguardasse do outro lado. Caminhou na direção da porta com queixo levantado, empurrando o serviçal para o lado e abriu a porta com uma força inesperada, a mesma parecia ser muito mais pesada do que realmente era, ela abriu para ambos os lados, cada metade batendo com força nas paredes de pedra que as prendiam, fazendo ecoar um estrondo por toda a sala que jazia à sua frente.

A sala era oval e possuía a mesma característica que o resto do templo, a de abandono. Raízes corriam pelas paredes, as pedras que faziam o solo estavam esburacadas e a própria porta em si havia apodrecido. No centro, havia uma longa mesa em formato de meia lua e perto dela, estavam sentados nove homens, sendo a cadeira do homem do meio muito mais decorada e ornamentada que as dos outros ao seu lado.

Oito dos homens olharam na direção dele com um pequeno choque, um em especial nem conseguiu esconder sua reação de surpresa, já o homem do meio permanecia em estado de extrema serenidade, ele era um humano velho, careca no topo de sua cabeça, mas com longos cachos nas laterais que corriam pelo seu manto todo.

— Bom dia — Disse Lorderon com um sorriso desconfortável e levantando uma de suas mãos.

— Venha, ajoelhe-se dentro do círculo — Disse o homem.

Lorderon depois do momento de constrangimento finalmente percebeu que havia vários círculos desenhados à sua frente, nove no total. Em suas bordas estavam desenhadas várias runas da língua antiga e todas elas brilhavam com uma estranha luz azulada.

Então deu o primeiro passo, depois o segundo, no terceiro ele sentiu que havia algo de errado sentiu um peso extra ao levantar sua perna, no quarto ele mal conseguiu retirar a perna do chão sem ajuda de seus braços, no quinto ele já estava no chão. Preste atenção, este não é um teste de força, pelo menos não física, de determinação e apesar que cada passo lhe custava cada vez mais, um mais doloroso que o anterior, mas ele não iria desistir, não iria fugir, pelo menos não hoje. Ele estava quase se arrastando quando chegou ao círculo do centro, mas após entrar, toda força que estava puxando-o para baixo se dissipou. Agora, ajoelhado dentro do círculo, os 9 mestres começaram a murmurar palavras mágicas, todos em sincronia com os braços e mãos levantadas para cima. Foi uma das experiências mais mágicas que Lorderon já testemunhou em sua vida, literalmente. Das pontas dos dedos dos mestres ele pode ver uma espécie de areia brilhosa flutuando na direção do centro da sala. Não demorou muito para ele perceber que os corpos dos mestres estavam se desfazendo, deixando todos os pertences caírem no chão e na mesa. Agora havia apenas ele e uma grande esfera brilhosa na sala, ela rodava lentamente sobre sua cabeça e emanava uma luz radiante para todas as direções da sala. Até que de repente, o pescoço de Lorderon estralou para trás, deixando toda a sua boca aberta, a areia mágica começou a descer rapidamente pela sua garganta enquanto engasgava e tremia, o ritual começara.

Para que uma pessoa entre na (__) é primeiro necessário que ela passe por uma espécie de teste. Onde sua mente e força de vontade serão colocadas a prova e sua moral será julgada.

Aqueles que sobrevivem, são considerados dignos poderão escolher um dos oitos templos, cada um refletindo uma das oito escolas de magia. Lorderon, com seu jeitinho travesso, naturalmente escolheu ir para o templo das ilusões, onde poderia aprender tudo sobre a arte de alterar a realidade, onde apenas a sua criatividade seria seu limite.

Nascimento de Rheah

Niv

Niv é o Deus da Magia, Conhecimento, Arcano, Sabedoria e Aprendizado. Ele é o patrono dos Eruditos, Professores e Escribas. Como uma deidade média, Niv é altamente respeitado por aqueles que buscam conhecimento.

Njord

Sejam bem-vindos a mais uma página da história das eras. Hoje aprenderemos um pouco sobre [[Njord]], um reino mergulhado na história e envolto pelo forte abraço do noroeste do continente. Esta terra, caracterizada por montanhas escarpadas, uma costa recortada pontilhada de fiordes, penhascos e ilhas, é o lar do renomado clã dos anões Forteferro, cuja perícia na fabricação de armas e armaduras é incomparável.

O brasão do Reino é um reflexo da força e resiliência de seu povo. Traz um escudo dividido em duas metades, sendo que no lado esquerdo está representado um lobo branco sobre fundo azul, simbolizando força e bravura. O lado direito exibe uma árvore dourada em um campo vermelho, representando a profunda conexão do Reino com a natureza e a magia. No topo do escudo está uma coroa dourada adornada com rubis e aço, denotando riqueza e resiliência de sua terra e povo.

O clima de Njord é predominantemente frio e rigoroso, marcado por longos invernos e breves verões. Fortes nevascas e temperaturas congelantes persistem durante a maior parte do ano, moldando o caráter do Reino e de seus habitantes. No entanto, em meio à dureza de seu ambiente, o povo de Njord forjou uma história rica, repleta de segredos antigos e magia.

Entre os muitos conflitos que moldaram a história do Reino, a [[Guerra pelo Rio Rheah]] se destaca como um capítulo particularmente angustiante. Travada entre Njord e [[Kiverlia]], a guerra foi iniciada pelas ambições de Kiverlia de tomar o controle do rio e das florestas de [[Carvalho-De-Aço]], que eram vitais para a economia e defesa de Njord. As árvores Carvalho-De-Aço, plantadas por [[Rheah]], a deusa da natureza, são um recurso valioso para o povo de Njord, possuindo qualidades místicas semelhantes ao aço.

À medida que a Guerra do Rio Rheah avançava, a [[Fortaleza da Última Esperança]], também conhecida como a Cidadela da Última Resistência, serviu como um bastião para os defensores de Njord. É impossível passar pela história recente Njordiana sem

comentar da infeliz evento que levou ao fim da guerra. Em uma suposta tentativa desesperada de virar a maré da guerra contra o rei [[Filipe IV, De Kiverlia]], O então rei de Njord, [[Eivar Astridson]] lançou uma bomba arcana sobre uma cidade Kiverliana, um ato que acabou levando a um armistício, o [[Tratado da Não-Magia]], assim como a fundação da [[Ordem do Pêndulo]] e embargos econômicos dos reinos vizinhos à Njord.

Hoje, Njord é governado por um conselho composto por vários clãs, já que os descendentes reais são dados como mortos ou desaparecidos. O Reino é dividido em várias facções, cada uma com seus próprios interesses e agendas. Entre eles, o clã dos anões Forteferro e os guerreiros berserker têm influência significativa, assim como estudiosos arcanos e praticantes de magia.

A cultura de Njord valoriza honra, coragem e lealdade. Muitos costumes e rituais antigos, como o rito de passagem e a festa do carvalho de aço, perduram até hoje. Música e poesia, incluindo baladas e poemas épicos, ocupam um lugar querido no coração do povo de Njord.

A economia do Reino é precária devido aos embargos internacionais após o Acordo da Não-Magia. Njord depende fortemente de recursos naturais, como peixes, madeira e minerais, bem como da perícia em fabricação de armas e armaduras do clã Forteferro. No entanto, o isolamento do reino e o clima severo representam obstáculos formidáveis ao comércio.

O exército de Njord é formidável, ostentando temíveis guerreiros furiosos e uma marinha habilidosa. O clã Forteferro fornece às forças do Reino armas e armaduras de alta qualidade, garantindo que os soldados de Njord estejam entre os mais bem equipados do continente.

Enquanto continuamos a examinar as antigas crônicas do Reino de Njord, devemos lançar luz sobre alguns dos aspectos misteriosos e enigmáticos do reino. A magia que permeia a terra é tanto um benefício quanto um fardo, concedendo grande poder ao Reino, mas atraindo o olhar cobiçoso de nações rivais.

Dentro das fronteiras de Njord encontram-se várias academias arcanas, onde talentosos estudiosos e praticantes de magia aprimoram seu ofício. Diz-se que essas instituições são encarregadas da guarda de artefatos e segredos antigos, transmitidos através dos tempos. No entanto, apesar da proeminência dessas instituições, o

Tratado da Não-Magia impôs restrições ao uso do poder arcano, obrigando a Njord sediar uma base da Ordem Do Pendulo, criando tensão entre os valores tradicionais do Reino e o mundo em constante mudança.

Notável entre as inúmeras lendas de Njord é o conto do Lobo Prateado, uma criatura espectral que aparece durante as horas mais sombrias do Reino. Acredita-se que esta entidade enigmática seja um prenúncio de esperança, guiando o povo de Njord através de provações e tribulações. Enquanto alguns descartam o Lobo Prateado como mero mito, outros sustentam que sua aparência é um sinal de que a Rymir, o deus do inverno, das tempestades e de todos-os-fins, cuida do reino.

O Reino de Njord, castigado pelas tempestades da história e assediado pela dureza de seu clima, continua sendo uma presença indomável no noroeste. Seu povo, temperado pela adversidade e unido por valores compartilhados, mantém-se firme diante dos desafios que ameaçam seu modo de vida. O clã dos anões Forteferro, os formidáveis guerreiros berserker e os estudiosos arcanos desempenham um papel vital na preservação das tradições do Reino, garantindo que o legado de Njord dure através dos tempos.

No entanto, o futuro do reino está envolto em incertezas, enquanto o conselho de clãs se esforça para navegar pelas correntes traiçoeiras da política e da intriga. Resta saber se o Reino de Njord resistirá às tempestades que se aproximam ou se os ventos impiedosos da mudança finalmente derrubarão este antigo reino.

— Teobaldo, o Sábio

O início de tudo

O pecado do primeiro Sangue

Teste edição

Olfberg

Saudações, estimado leitor. Mais uma vez, eu, [[Teobaldo]], um dedicado estudioso da história ancestral, embarco em uma jornada acadêmica para desvendar as crônicas enigmáticas e místicas da República de Olfberg. Este reino permanece como um modelo de unidade, inovação e progresso constante, harmoniosamente entrelaçado com seus ideais virtuosos de igualitarismo.

O início de Olfberg, também conhecido como Wolfensberghen ou Olfensbergen em manuscritos antigos, pode ser atribuído ao audacioso [[Heinrich Wolfenmond]]. Este líder perspicaz conduziu um grupo de colonos intrépidos para as montanhas do sul do reino. Nesta terra de recursos abundantes viviam os enigmáticos anões [[Khaarad-Kadrin]], também conhecidos como o Clã [[Forjaviva]], ou simplesmente, os Anões do fogo.

No centro da República está [[Silberwald]], sua magnífica capital e um testemunho da natureza trabalhadora de Olfberg. Esta joia urbana radiante simboliza o compromisso inabalável dos habitantes com o progresso científico, os princípios democráticos e o profundo orgulho nacional. Sua maior glória é o [[Pináculo Dourado]], um monumento imponente que se eleva acima da cidade, representando a ambição inflexível do povo de Olfberg.

A [[Guilda da Bigorna Flamejante]], um grupo de elite de ferreiros dos Anões do fogo, influenciou profundamente a própria essência de Olfberg com seu domínio intrínseco do fogo e da terra. Sua habilidade incomparável, em conjunto com a desenvoltura arquitetônica dos colonos humanos, deu origem a uma paisagem que exala graça e fortitude.

A narrativa de Olfberg seria incompleta sem explorar suas elaboradas relações com as nações vizinhas de [[Njord]] e [[Kiverlia]]. Éons atrás, durante a lendária [[Grande Luta]] contra a alegada tirania de Kiverlia, os guerreiros de Olfberg e Njord lutaram ombro a ombro. Sua unidade deu testemunho do poder da cooperação e determinação compartilhada. Das cinzas desse conflito nasceu o espírito indomável da República de Olfberg. Unidos por uma história multifacetada de conflitos e companheirismo, os habitantes de Olfberg e Njord formaram uma aliança tão duradoura quanto as montanhas que os cercam. Esta aliança, conhecida como [[Pacto da Montanha e do Mar]], resistiu ao tempo e continua a ser um elemento crucial para a estabilidade da região.

A proeza marcial de Olfsberg é matéria de lendas. Seus exércitos disciplinados e bem treinados brandem tecnologia de ponta, pólvora e armamentos baseados em piche, todos forjados com maestria pelas mãos hábeis dos Anões do fogo. Essas criações imponentes, envoltas em segredo, solidificam a estatura da República como uma presença formidável no mundo de [[Elfaër]]. O poderoso [[Drachenkannonen]], uma temível arma de artilharia, é um dos segredos militares mais bem guardados de Olfsberg e desempenhou um papel decisivo em muitas batalhas.

Como historiador da antiguidade, admito modestamente que não posso professar conhecer toda a verdade escondida nos anais do tempo. As lendas muitas vezes se tornam distorcidas, obscurecidas pelas névoas da história, sua autenticidade duvidosa. No entanto, a essência da unidade, inovação e progresso que permeia a própria estrutura da República de Olfsberg perdura como um farol irrefutável de esperança e inspiração no enigmático reino de Elfaër.

— [[Teobaldo]], o Sábio

Ordem do Pêndulo

Ordem do Pêndulo, uma organização fundada após o [[Tratado da Não-Magia]], decorrente dos trágicos eventos que culminaram no armistício entre [[Kiverlia]] E [[Njord]].

Ránwyd

Yftar é a Deusa do Mar, Água, Marés, Rios, Lagos e Pântanos. Ele é o patrono dos Marinheiros, Pescadores e Criaturas Aquáticas. Como uma deidade média, Yftar é adorado por aqueles que vivem e trabalham na água.

Rheah

Rheah, conhecida como A Primeira, é a Deusa da Vida, Natureza, Criação e Equilíbrio. Ela é a patrona do Nascimento, Primavera e Harmonia. Como uma das deidades superiores, Rheah é a fonte de toda a vida.

FERIADOS

O Dia da Vida é celebrado todo início do ciclo do sol. Nele as pessoas banqueteiam juntas e festejam a amizade entre o Sol & a Vida.

CONDIÇÃO FÍSICA GERAL

A mãe da terra possui força extrema e é capaz de mover montanhas.

TRAÇOS CORPORAIS

Possui entalhes em riscos na própria pele, de materiais reluzentes como ouro, diamante & esmeralda.

HABILIDADES ESPECIAIS

Rhéah pode controlar o ciclo da vida.

EQUIPAMENTO E ACESSÓRIOS

Rhéah pode manejar sua Lança-da-Vida, uma arma capaz de negar a existência da vida. Embora os escritos antigos descrevam sua Lança como uma “arma”, pouco se sabe sobre forma real, ou qual o motivo para que Rhéah use uma arma tão cruel contra um ser-vivo.

HISTÓRIA PESSOAL

Rhéa foi a primeira Deusa a chegar em [[Elfaer]]. Ela é a detentora da vida e de tudo que gera vida. É descrita como um ser puro, cheio de amor e compaixão. Apesar de Rhéa não se envolver em conflitos ou guerras, Rhéa também é descrita como “Absolutamente implacável em combate”.

CONQUISTAS E REALIZAÇÕES

A crença popular é de que Rhéah foi a primeira deusa a chegar em Elfaer, quando a vida ainda lutava pela existência. Rhéah nos deu o sopro da vida e medo da morte.

Rymir

Rymir, o Deus de Todos os Fins, é o Deus do Inverno, Frio, Gelo e Tempestades. Ele é o patrono da Neve, Tundras, Trovão e Relâmpago.

RELAÇÕES

[[Arautos da Nevasca]]

Soverion

Soverion, o Deus da Liberdade, Poder, Comércio, Negociação e Riqueza, é o patrono dos Mercadores e Empresários. Originário dos elfos, Soverion é uma deidade menor que é adorado por aqueles que buscam riqueza e sucesso.

Teobaldo

Teobaldo, o estudioso da história ancestral.

Tratado da Não-Magia

A nossa jornada inicia em Kiverlia, o mais rico e poderoso reino do continente. Recentemente tivemos uma sangrenta guerra, que levou ao armistício total entre [[Kiverlia]] e [[Njord]].

A trégua foi declarada quando Kiverlia sofreu um ataque covarde e terrorista por parte do rei Eivar, de Njord, conhecido como [[Rei Louco]].

O ataque foi uma explosão arcana, que ceifou a vida de centenas de refugiados inocentes.

Era de se esperar que o [[Filipe IV|Rei Filipe IV]], de Kiverlia retaliasse, mas não o fez. Apesar de estar ganhando a Guerra, o bondoso Rei Filipe optou por oferecer uma trégua.

Tudo o que ele pediu em troca, fora que os reis dos reinos vizinhos, sentassem a sua mesa e fizessem uma negociação, para o bem maior.

Dado os eventos recentes, os reis aceitaram, exceto Eivar, o rei-louco, que jamais poderia atender o chamado, pois tirara sua própria vida após os eventos que desgraçaram seu reino e família. Alguns dizem que a culpa de matar tantos inocentes foi grande demais.

Philip retirou todas suas tropas das congelantes terras de Njord e propôs a criação de uma entidade reguladora da magia, pois a magia se tornara algo poderoso demais para ser manipulado livremente.

Então, foi oficialmente fundada a ordem do pêndulo, cuja missão era trazer equilíbrio.

Os fundadores são:

- [[Philip IV, de Kiverlia]].
- [[Primeiro-ministro Cuthbert, de Olsbergen]].
- [[Imperador Ashkan, de Khahamad]].

Assim como alguns Senhores da guerra das ilhas pantanosas do oeste:

- [[Oda do clã da raiz]].
- [[Musashi do clã do tronco]].
- [[Takeda do clã dos galhos]].

E por fim,

- [[Rainha Elsaria, de Lumeria]]

Apesar do tratado, a magia não deixou simplesmente de existir. Era necessário um grupo organizado e treinado, que conseguisse controlar a magia a seu favor, e, caso necessário, mobilizar tropas para lidar com insurgências de magos rebeldes. Pessoas capazes de proteger os mais fracos. Pessoas que brandiam a espada da justiça e o escudo da força.

Umbrathrax

Venorak

Venorak é o Deus da Peste, Doença, Veneno e Sofrimento. Ele é o patrono da Seca e Desolação. Como uma deidade média, Venorak é temido e evitado por muitos.

Vuthar

Vuthar é o Deus da Lua, Escuridão, Noite, Sono e Sonhos. Ele é o patrono da Tranquilidade e do [[Povo-Noturno]]. Como uma deidade média, Vuthar é adorado por aqueles que buscam paz e cura.

Vuvnir

Vuvnir é o Deus da Vingança, Raiva, Ódio e Destruição. Ele é o patrono da Tirania e Retribuição. Como uma deidade menor, Vuvnir é temido por sua ira e poder.

Work in Progress - Timeline

PRIMEIRA ERA - A ERA PRIMORDIAL

- 0 - [[O Início de tudo]], nascimento de [[Elfaer]]
- ???? - Surgimento de [[Rheah]], das divindades superiores e dos seres primordiais
- ???? - Surgem [[Elfos]] e [[Anões]]
- ???? - [[Rheah]] dá o sopro da vida
- 3420 - [[Rheah]] cria os [[Guardiões]] / Herdeiros das sementes
- 3600 - [[A batalha do primeiro sangue]]. [[Elfos]], [[Anões]], [[Guardiões das sementes]] E [[Rheah]] vs [[Umbrathrax]] e [[Dragões]]
- 3635 - [[A grande jornada dos herdeiros das sementes]]
- 3638 - Os herdeiros plantam as oito sementes, na oitava hora do oitavo dia
- 3670 - Os herdeiros das sementes se estabelecem em comunidades, criando o que um dia seria os reinos que conhecemos hoje
- ???? - Surgimento dos outros deuses
- 4230 - [[A grande nevasca]]
- ???? - [[Vampiros]]
- 5100 - [[Elfos]] e [[Anões]] encerram o pacto de aliança
- 5105 - [[A grande dispersão Enânica]], criação dos três clãs
- 5700 - [[Elfos]] descobrem a [[Lágrima de Eärlindor]]
- 5703 - [[Elfos]] desenvolvem a [[Mente Além]]

- 5704 - [[Orkadrini]] criam o [[Santuário Arcano de Itendral]]
- 5707 - [[Guerra da Abjunção]] / Guerra Civil Élfica
- 5710 - [[Batalha do eclipse Escarlata]]
- 5714 - [[Batalha das Espirais Despedaçadas]]
- ???? - [[A origem dos Orks e a queda dos Elfos]]
- 5715 - [[O grande Êxodo dos elfos]]
- 5719 - [[A segunda grande Nevasca]] - Fim da Era

SEGUNDA ERA - A ERA DAS JORNADAS

SEGUNDA ERA - A ERA DAS JORNADAS

- 0 - [[Wulfgar, o Rubro]], unifica os clãs ao oeste do rio [[Rheah]], formando uma aliança entre os clãs da terra ([[Njord]])
- 7 - [[Njord]] é oficialmente fundado
- 32 - [[Balgruf Mãos-Tortas]] encontra Terras Além do mar, [[Ilhas do Pantano]] e desertos ao sul
- 33 - Reinos do deserto ao sul firmam rotas comerciais com o continente principal
- 45 - [[Edrick, o Jovem]], lidera a defensiva contra [[Wulfgar]], surgimento oficial de [[Kiverlia]]
- 48 - Surgimento oficial de [[Lumeria]]
- 60 - Clã [[Wolfenmond]], de [[Njord]], funda uma colônia ao norte de [[Dentes de Vuvnir]], criando o que um dia será [[Olfsberg]]
- ??? - [[Haroon Khah]] - [[Herói Carmesim]]

TERCEIRA ERA - A ERA DAS LENDAS

- Ascensão de [[Hekanom]]
- ???? - Morte de [[Ashtar]], o antigo protetor da floresta
- ???? - [[Gofthar]] prende [[Ahros]] na Grande Morada de [[Gofthar]]
- ??? - Rumores sobre uma ceita secreta, composta por assassinos fanáticos por [[Euna]]
- ??? - Ascensão de [[Eoh]], o guardião das Florestas
- ??? - Surgimento da Lenda dos [[Heróis do Conto inacabado]]
- ??? - Pranto de [[Euna]] / A morte do segundo Sol
- ??? - O ano escuro: O primeiro embate entre [[Rymir]] e [[Gofthar]]
- ??? - As aventuras da [[Companhia da Manopla]] viram contos em

[[Khahamad]]

- ???? - [[Cristais da Magia]]

QUARTA ERA - A ERA DOS CONFLITOS

- ??? - [[Guerra civil nas ilhas do pântano]]
- ??? - Ascensão de [[Filipe IV]]
- ??? - [[Grande guerra pelo rio Rheah]]
- ??? - A oeste de [[Njord]], em uma ilha através do Oceano, [[Vulcão adormecido]] entra em erupção
- ??? - Primeira aparição de um dragão em séculos
- ??? - [[Explosão arcana em Filiporto]]
- ??? - [[Fundação da ordem do pêndulo]]
- ??? - Fundação da fé de odos-os-fins: [[Os Arautos da nevasca]]

Yarnis

Yarnis é o Deus dos Ofícios, Engenharia e Inovação. Ele é o patrono dos Artesãos e Criadores. Como uma deidade menor, Yarnis é amado por aqueles que criam e inovam.

Yhva

Yhva é a Deusa da Fertilidade, Amor, Beleza, Casamento e Mulheres. Ela é a patrona da Família, casamentos e amor. Como uma deidade média, Yhva é amada e venerada por muitos.