LYCARIA

"SÓ LUTAMOS POR AQUILO QUE *AMAMOS*, SÓ AMAMOS AQUILO QUE *RESPEITAMOS*, SÓ RESPEITAMOS AQUILO QUE *TEMEMOS*."

-LIGHT

O CONSELHO

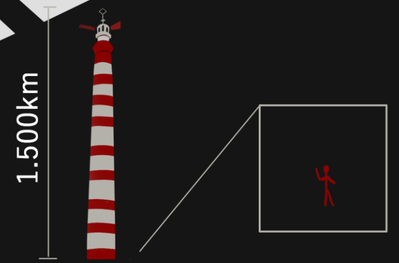
O Conselho é uma força política e totalitarista que foi estabelecida em Lycaria em um momento de guerra, esse novo governo trouxe paz e uma institucionalização das espécies que viviam no continente. Ele dividiu as espécies em casas e deu um líder para cada uma, começou a cobrar impostos dos reinos que já existiam ali, além de estabelecer leis altamente duvidosas como a anti-miscigenação (uma lei que proibia espécies diferentes de se relacionarem) e a Lei da Luz - uma lei completamente radical, que negava aos Hagaki o direito de existir em Lycaria.

A capital de Lycaria é conhecida como Lykos (na língua Seelie, os divinos escolhidos) e é situada no centro do Planalto Central - ao redor da base do Conselho - é um lugar para a elite, uma cidade que se extende por cerca de 4.500km por terra, e 150km para os céus (prédios, construções magníficas e engenharias incríveis).

O Conselho tem uma hierarquia clara, no topo a líder, logo depois o Primeiro Ministro, a Guarda de Erit e as Casas Maestrais (governados cada uma por um Maestro, representando as espécies mais fortes de Lycaria).

O FAROL

O Farol é a base central do Conselho, rodeado por bases e áreas de preparação. Ninguém sabe ao certo sua altura, mas dizem ser tão grande que toca os céus, muitos também dizem que em seu topo reside a lendária Light que assiste todos pelas janelas dissimuladas. Ainda assim, o Farol é utilizado para todas as operações centrais e concentra as figuras de maior autoridade do governo, foi construído exatamente no centro de Lycaria.



LIGHT

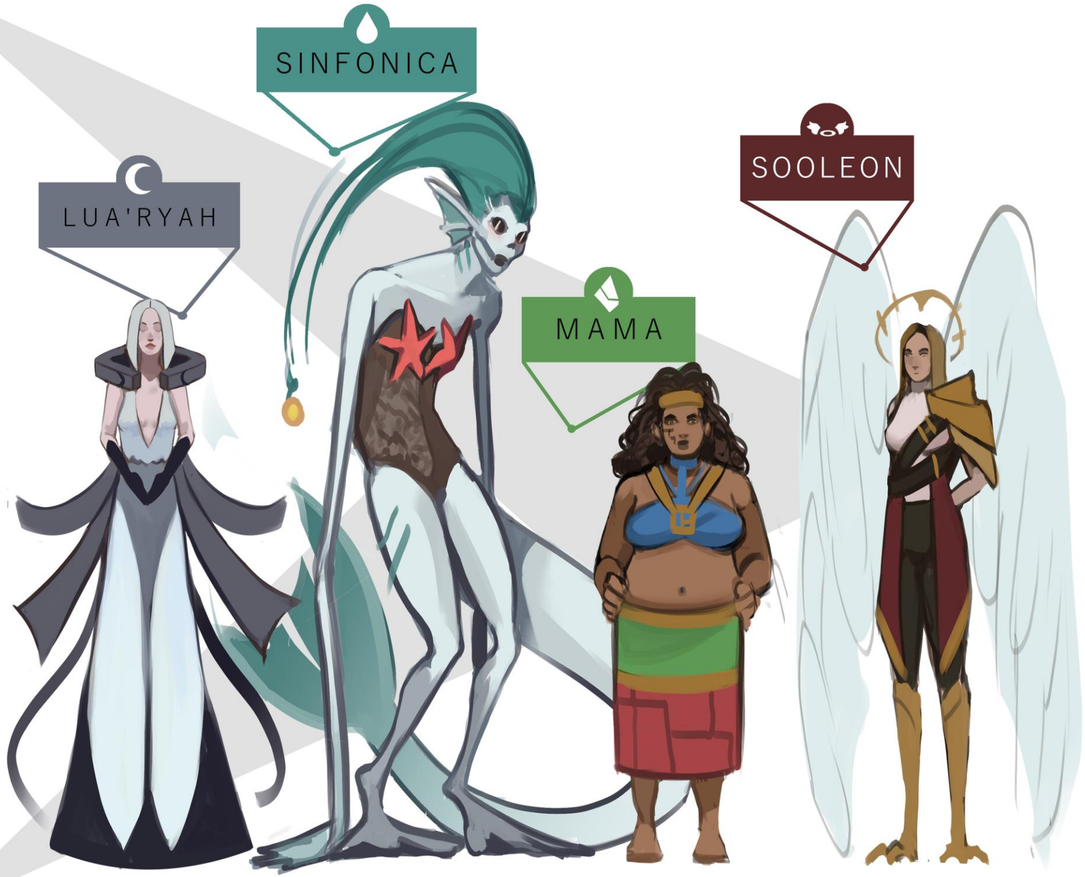
A líder do conselho; ninguém sabe como ela surgiu, como se parece, do que é capaz e nem de que espécie pertence. A única coisa que se sabe sobre a Light é que ela é poderosa e perigosa, seus objetivos são desconhecidos e uma coisa é certa, a ordem manterá Lycaria sobre os olhos da luz vigilante.

"Só lutamos por aquilo que amamos, só amamos aquilo que respeitamos, só respeitamos aquilo que tememos."

SPLASH ART - Light em seu trono.

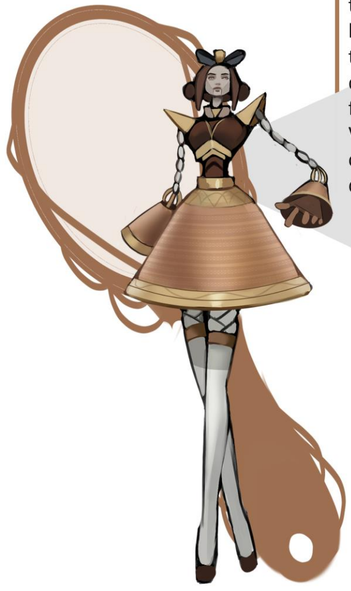
OS MESTRES

RUBY
PHELIA
WRAITH
LENA
MION


SINFONICA
LUA'RYAH
SOOLEON
MAMA

GUARDAS DE ERIT

A guarda que obedece diretamente ao primeiro ministro, é composto por 3 integrantes que portam relíquias Erit para fazerem missões que são dadas diretamente pela líder do Conselho.



MIKKIYOW

Uma mulher-sino, completamente egocêntrica e narcisista que leva consigo o Espelho Erit - um espelho mágico capaz de distorcer a realidade, criar clones mágicos de qualquer coisa em seu alcance, além de refletir feitiços. Dizem que ela é INSUPORTÁVEL quando começa a falar de si e que a coisa mais irritante é o som do seu quadril, que toca toda vez que a mesma desfila.

PETIOS

Um golem de rochas de sonita que foi construído por Lena Hai. Seu único propósito é portar o Cachecol de Erit - um artefato capaz de absorver os quatro elementos principais de Lycaria: a vida, a consciência, a magia e o tempo. Ele é controlado diretamente por Oona e não possui sinais de senciência e muito menos sinais de consciência, apenas uma rocha que segue ordens à sangue frio.

OONA

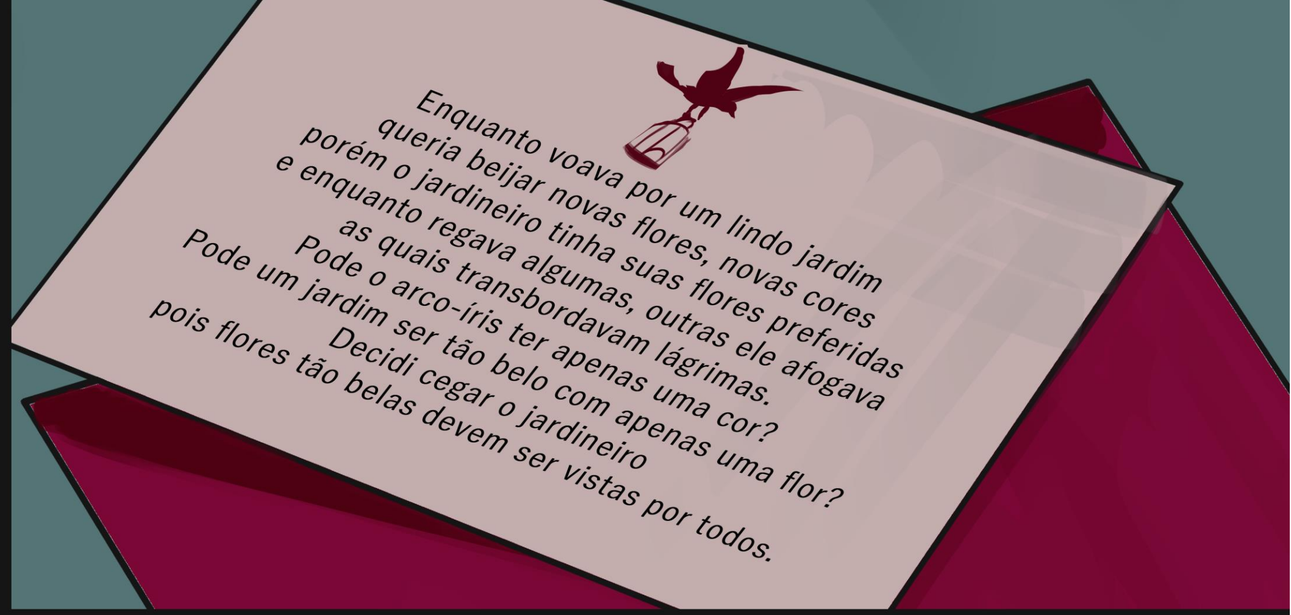
Um psicopata insano que porta a grande tesoura Kalibroos, ou Tesoura de Erit - capaz de cortar o tecido da realidade e encurtar distâncias. Oona é o líder da Guarda de Erit, e sua busca por poder é insaciável tanto quanto sua vontade de destruir seus inimigos, pra ele, uma missão dada é uma missão cumprida.

???

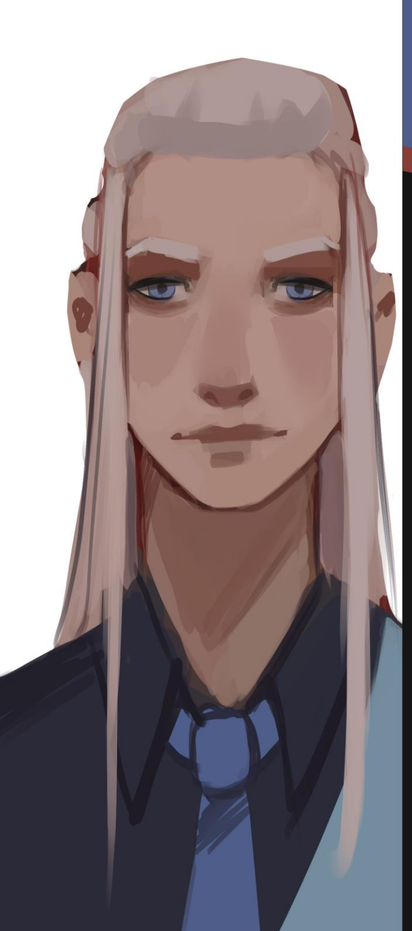
Isso é muito estranho. Não era suposto ter alguém ocupando este posto?

A REBELIÃO

Uma rebelião fundada por jovens que se viraram contra as leis da Escola Militar de Nishton - que tinha como objetivo formar e transformar Lycarianos em soldados do Conselho. Ela é liderada por Aegis, junto de seus soldados mais fiéis: Nilo, Fennen, Umbrella, 01, Geb e Mox. Todos do Conselho nunca levaram essa rebelião muito a sério, por se tratar de soldados inexperientes recém-formados; mas tudo mudou quando o Demônio Carmesim decidiu se juntar a causa, e começou - junto com 01 - a treinar os pupilos para alcançarem seu feito o mais rápido possível, derrubar o Conselho pela liberdade dos Hagaki e dos Lycarianos. Após conquistarem a Escola Militar, os jovens transformaram o local em sua base de operações e, lentamente, foram recrutando elos perdidos por todo continente. Todas as pessoas desencaixadas, injustiçadas e abandonadas pelas leis elitistas do Estado criavam coragem e se dirigiam rumo à Escola de Nishton - que ficava após a mata fechada da misteriosa Floresta da Seelies - e se viam diante de um prédio construído por esperança e companherismo.



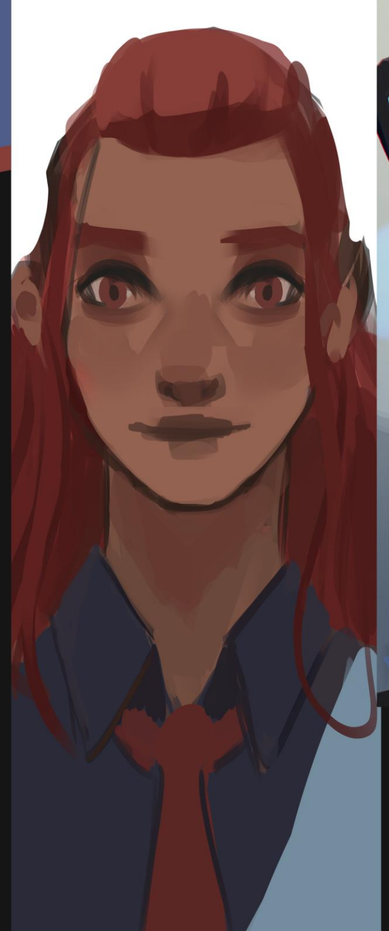
Os símbolos da rebelião são representados tanto por um pássaro carregando uma gaiola (a representação da inversão de valores), como também o olho, símbolo do Conselho, rabiscado com um grande X, indicando sua negação.



AEGIS

A líder do rebelião, uma Seelie altamente simpática e calma, muitos até dizem que é a pessoa mais gentil e bondosa que já conheceram. Recheada de empatia, toma a frente da rebelião com a ajuda de sua conselheira Umbrella, enquanto descobre os limites de seus próprios poderes e suas variações peculiares.

"Pela liberdade, pela igualdade e pelos Hagakis"

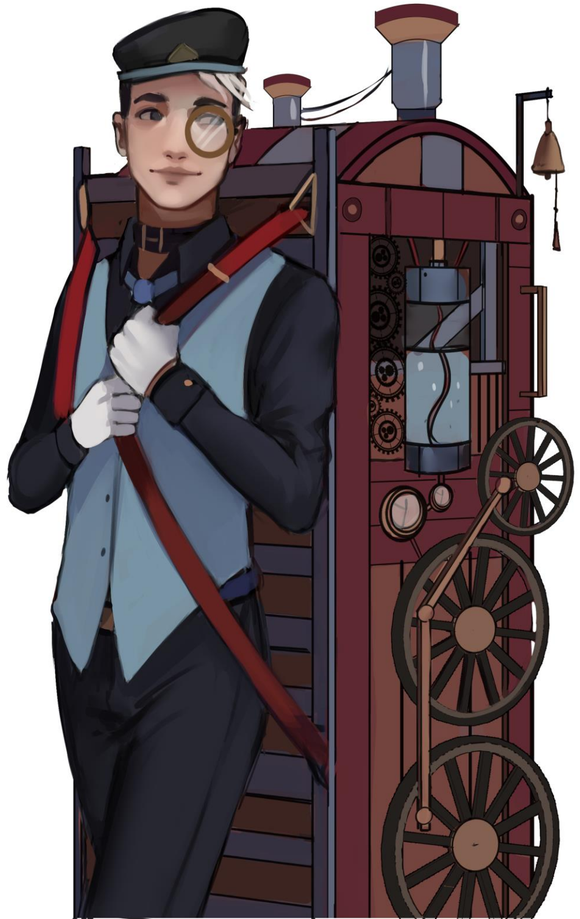


SPLASH ART - Aegis pagando a punição imposto pela escola Nishton, na qual o aluno deve ficar dentro de uma sala espelhada.

NILO

Um garoto sonhador e genial que ajudou a fundar a rebelião, é um ótimo estrategista e engenheiro. Ele não possui nenhum poder, mas consegue construir engenhocas muito úteis usando apenas restos de naves e peças perdidas, a mochila em suas costas é um presente de seus perdidos pais; um artefato capaz de guardar estruturas gigantes em um espaço minúsculo. Foi assim que Nilo, através de seu sonho de viajar por Lycaria, guardou ali um trem, chamado Srta. Thomas.

"Você sabia que isso aqui nas minhas costas é um trem? Incrível, né?"



GEB

Um golem que é desprovido de força física, mas ao invés disso possui capacidade de conversar com a Mãe Terra. Ele foi abandonado de seu clã por ser diferente, contudo foi cultivando uma amizade com a terra que ele conseguiu sobreviver e ser recrutado pela escola de Nishton. Ele sabe que a maior força não vem de seus punhos , mas sim do seu coração.

"A terra conversou comigo, me deu um propósito."

FENNEN

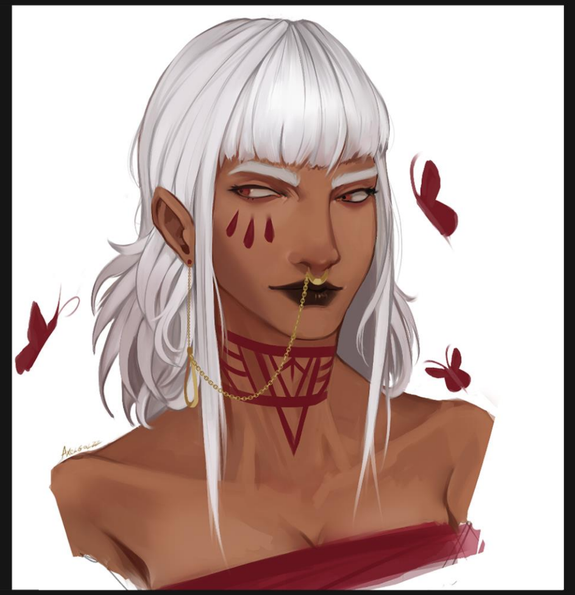
A famosa fênix perdida, Fennen foi um milagre da vida em Lycaria - a prova de que duas espécies diferentes podem se reproduzir - nascida de uma Fênix (uma espécie consagrada, da elite) com um Hagaki (uma espécie que tem a vida ameaçada pela Lei da Luz). A garota teve uma vida conturbada desde cedo, sendo frequentemente alvo de abusos psicológicos por parte de seu padrasto, cresceu sem conhecer o pai (por ser um foragido da lei) - hoje, ela é conhecida como a Mão da Rebelião, uma mistura de ódio e vingança tomou a garota e a única coisa que o Conselho vai conhecer é o sangue derramado por suas lâminas.

Quando Fennen era mais nova, seu padrasto vivia colocando em seu olho direito uma máquina - chamada por ele de "purificadora" - que seria capaz, de em tese, remover o seu lado Hagaki. A única coisa que a pequenina sentia era dor e agonia, de ser negada, de ser negligenciada pela própria família. Tardiamente, já na rebelião, Fennen decide que sua tatuagem de iniciação seria em cima do olho antes machucado, para representar que ela não só é cega por esperança, mas também não enxerga misericórdia nas mãos assassinas do conselho.

"Eu não ligo de derrubar sangue para alcançar a liberdade do meu povo."

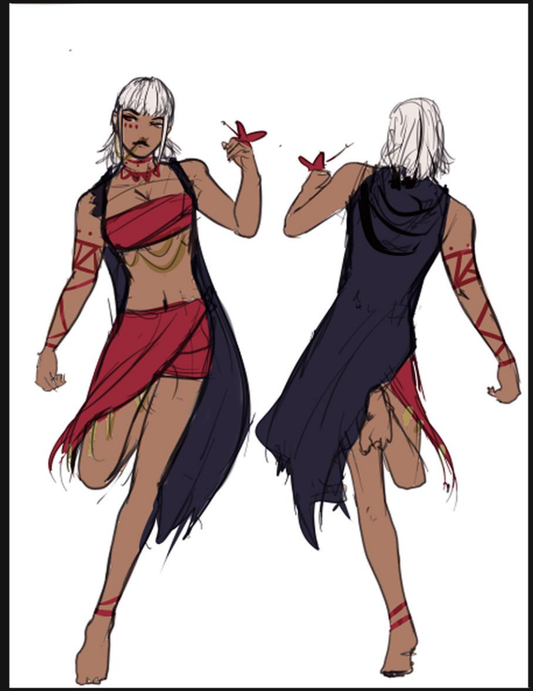
UMBRELLA

O grande e poderoso Demônio Carmesim, demonizada pelo Conselho por se tratar de uma criatura, que em tese, "se alimenta das almas daqueles que entram em seu campo de visão", mas quem conheceu Umbrella sabe que ela não faria isso, a não ser que queira muito. Muitos cruzaram seu caminho, mas ninguém conseguiu a derrotar. Dizem que ela domina a magia em um nível nunca visto, todo tipo de manifestação mágica se transforma em pequenas borboletas negras em um piscar de olhos, e ninguém do Conselho nunca conseguiu tocar em um fio de cabelo seu. O que sabe-se agora, é que ela está na rebelião pronta para lutar por uma causa, mas o porquê disso só ela sabe.



Quando pequena, a maga era uma garota apaixonada por Seelies e a magia fundamental da natureza - a ligação pura de uma fada com elemento condizente de seu gene nativo - mas por ser uma humana, nunca pode exercer a magia com excelência nem potência. Com o passar do tempo - agora sendo a maga mais poderosa de Lycaria - Umbrella adora canalizar seu poder caótico (Ukamial) no que ela chama de Ukamis, borboletas de pura energia interna.

Umbrella odeia lasanha, gente que fala demais e pessoas muito egocêntricas; talvez porque isso reflete quem ela é, uma falante arrogante que é horrível na cozinha.



JEONG, LIOD E DÉLION

Uma família na qual a Mãe Natureza abençoou seus destinos.
Jeong é um jovem líder de Rastenya - uma aldeia onde todos são humanos com algumas características de plantas -, que tem o dever de protegê-la das mãos tirânicas do governo de Lycaria. Sendo meio Rastenyano e meio Wendigo, tem que se manter calmo constantemente para que a sua maldição de família não "apareça". Não suportando mais ter que carregar os erros de um antepassado distante, fez um acordo com a própria Mãe Natureza. Assim, lhe foi concedido uma Benção com algumas condições: teria ajuda do que fosse preciso proveniente da natureza outrora teria que aguentar ouvir as milhares de súplicas voltadas à divindade natural, como deveria quando possível, ajudar o remetente.

Liod é um jovem patinador artístico que fazia apresentações "religiosas" em sua antiga tribo - a Arktik - em Kryona.
Infelizmente, devido a um ataque terrorista em sua tribo, acabou se congelando totalmente em sua fuga. Após décadas, um explorador o encontrou e, com ajuda de Umbrella, lhe trouxe de volta à vida. Com a sua segunda chance, se infiltrou no Conselho para que pudesse descobrir o causador do pior dia de sua vida.

O garotinho simplesmente apareceu perdido na aldeia de Rastenya, colocando o medo nos habitantes por ser de uma raça considerada como “bestas demoníacas”.
No entanto, depois que Jeong viu seu desespero, ele o acolheu e cuidou do pequeno até que pudessem encontrar sua família.
Vendo que, infelizmente, não seria possível, ele começou a cuidar de Délion como um filho, junto com seu marido, Liod.
Incrivelmente, a criança é mais velha que os próprios pais, já que esta “morta”, no caso, preso no tempo.

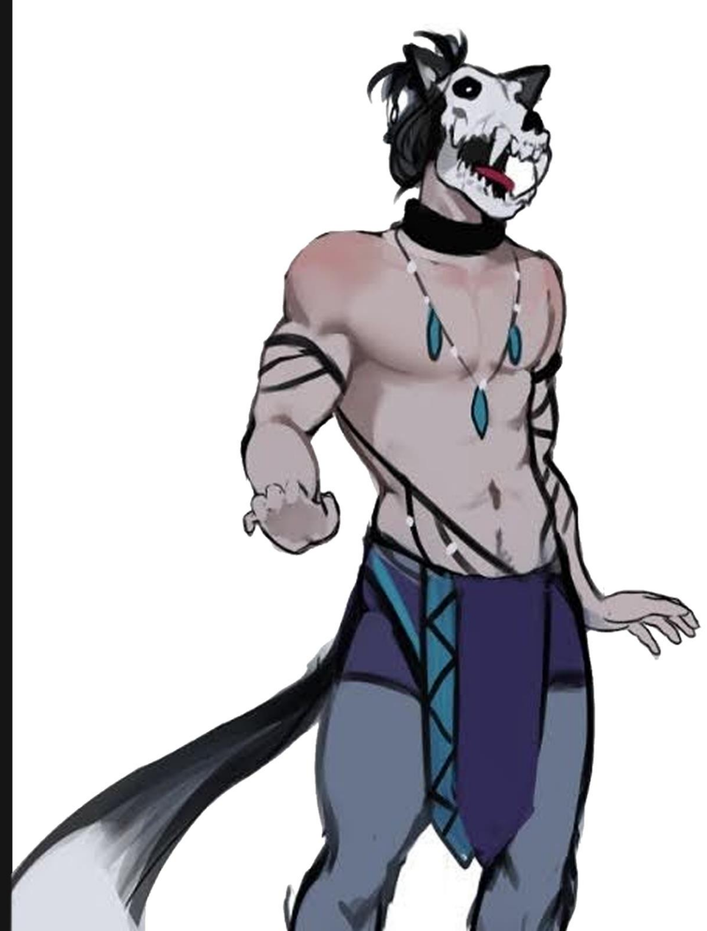
VALOTH

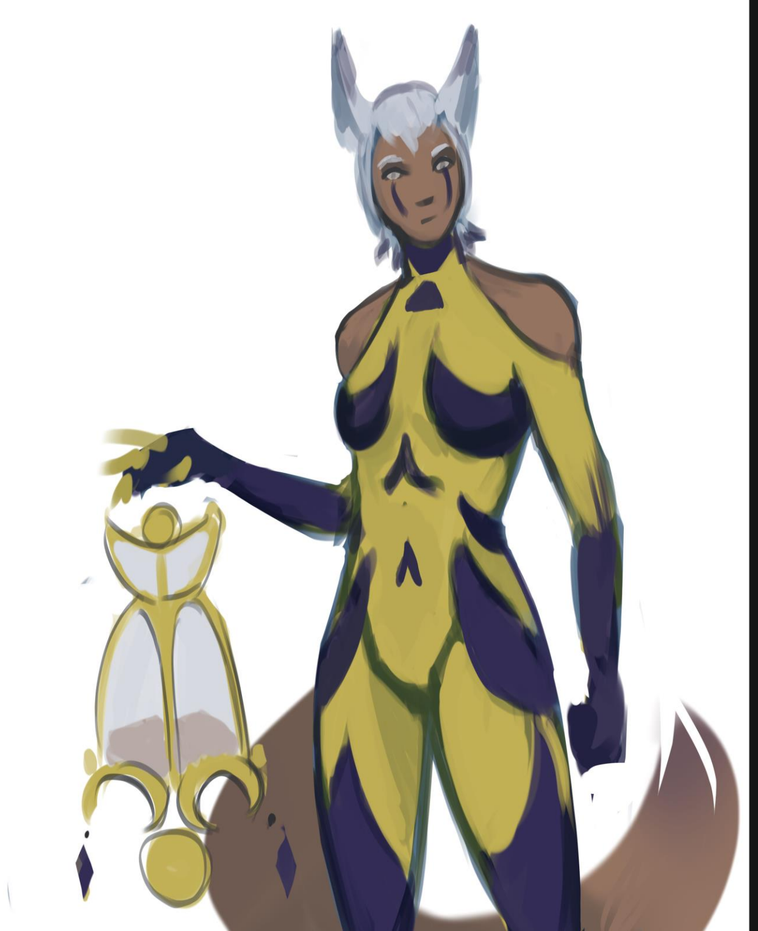
É a cidade “subterrânea” de Lycaria (isso são rumores, pois sua verdadeira localização é o Inferno Carmesim, dentro da Umbrella). Um local onde os “desajustados” podem viver em plena paz no paraíso.
Lá todos possuem uma nova chance para começar uma vida nova e crescer. Não existe assassinatos, fome, roubos e afins, apenas a longa diversão de apostar em cassinos e na sua carreira desejada.
Existe uma constante concorrência para instigar novos habitantes, nas quais as facções lutam economicamente para serem os maiorais de forma justa e limpa.
Atualmente, a facção BLACK SACHMATY é a número um no placar, tendo como líder o atual presidente: Veneziye, o cara mais sortudo de Lycaria.

MOX

Nascido em uma pequena vila, chamada Jaskáb, Mox teve uma vida tranquila até que seu pai - o líder da tribo - descobre sua descendência dracônica. Enojado, exila o lobo e como um ato de “purificação”, queima sua mãe em uma grande fogueira espiritual.
Depois de vagar pela floresta sem rumo, encontra uma grande mulher usando várias ataduras em seu corpo, seu nome era Artio, ela vê a situação do pequeno e logo o leva para sua casa na esperança de poder ajudá-lo. Tardiamente, criaram um laço poderoso, era como se ela fosse uma mãe para o Henai. O ensinou a lutar por sí só, já que era uma Hagaki respeitada. Hoje, Mox luta por uma causa maior, para libertar o mundo de suas correntes.

“A mudança vem para aqueles que a procuram”





J’LOO

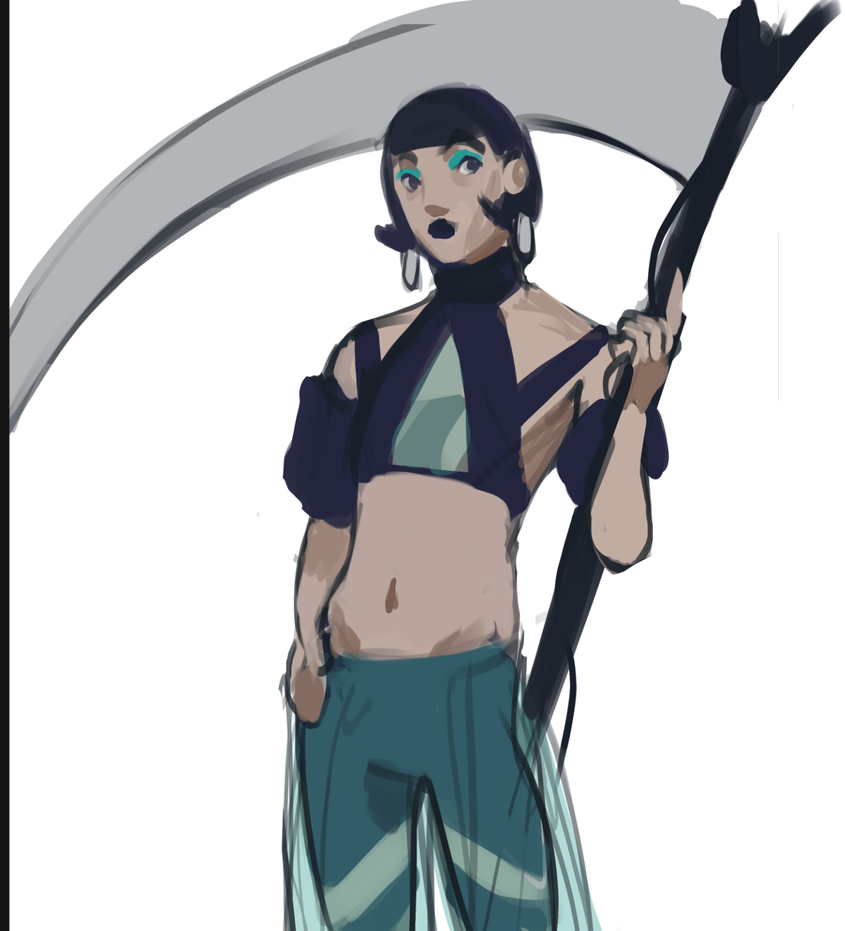
Acredita em uma forma de melhorar tudo, nem que para isso precise de alguns sacrifícios, sempre estando disposta a largar tudo por suas próprias causas. Por isso ela é conhecida por "Vagaz" , que significa "aquele que faz" em um idioma pouco lembrado de uma das tribos nômades do deserto.

“As areias são sua ruína, sua libertação e a sua paixão pela própria vida.”

01/PETER

Uma louca com um facão, quer dizer, uma foice capaz de cortar qualquer coisa. Portadora de uma relíquia Erit, 01 ou Peter é uma "drag queen" capaz de fazer qualquer coisa por um ótimo espetáculo, o campo de batalha é o seu palco, e os inimigos os singelos figurantes que serão abatidos. Sua história é desconhecida, sabe-se apenas que ela é muito íntima de Umbrella e completamente pirada.

"É pra falar alguma coisa?"

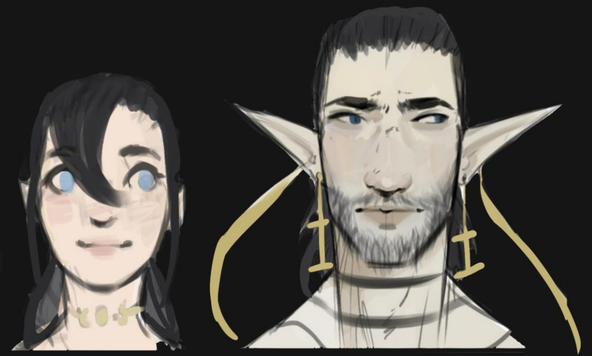


NASHA

A Nasha foi criada por Nilo e foi um dos experimentos mais impressionantes, afinal um robô com sentimentos não vemos muito, né? É capaz de sentir empatia e outros sentimentos humanos. Atualmente busca aprender mais sobre a vida e para isso ela vai se arriscar em conhecer novos lugares e novas pessoas.

DEMÉTRIA E POLLUX

Demétria, também conhecida como a Profeta da Lua, é uma garota nascida dentro da Mansão Umbral - que seria, em suma, a casa maestral dos Umbras - onde foi acorrentada desde seu nascimento por uma magia de compartilhamento obrigatório de poder maternal, a garota cresceu junto com seu fiel companheiro e “padrasto”, Pollux, que cuidou e protegeu a menina sempre que pode. Filha de Moony, a pequena herdou todas habilidade protefizadas por sua mãe - habilidade de controlar parcialmente o tempo e a gravidade.



Pollux é uma entidade misteriosa que surgiu em Lycaria. Sua origem é desconhecida como ninguém sabe exatamente o dia de sua chegada. Atualmente cuida de Demétria como se fosse sua filha, honrando a morte de Moony, a mãe da pequena. Sempre anda com suas duas repartições feitas de um material extremamente escuro, que o auxiliam proteger a Profeta da Lua.

O CONTINENTE

O continente de Lycaria é diversificado, composto por diversas regiões que possuem suas próprias tribos, reinos e sociedades - cada uma com sua cultura, vivência e espécie. As Casas Maestrais estão distribuídas por toda Lycaria, são nelas que a elite de cada espécie decide, através de congressos e reuniões, o destino do próprio povo.

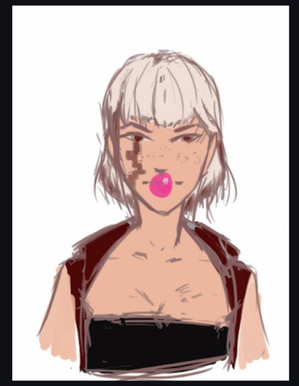
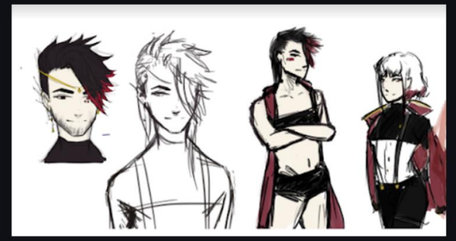
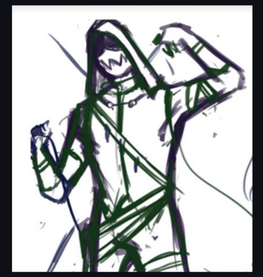
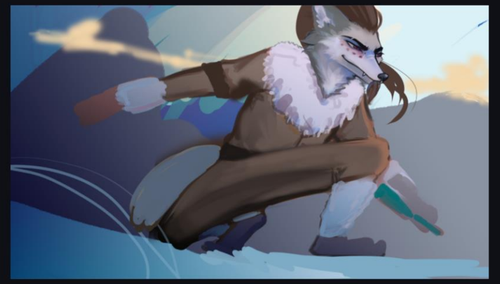
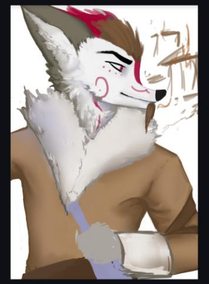
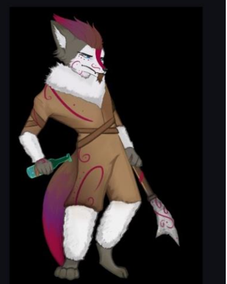
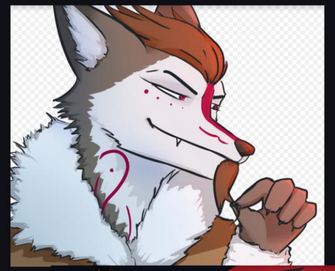
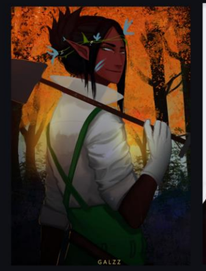
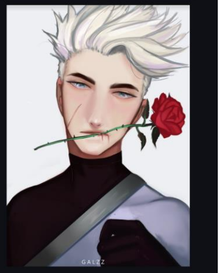
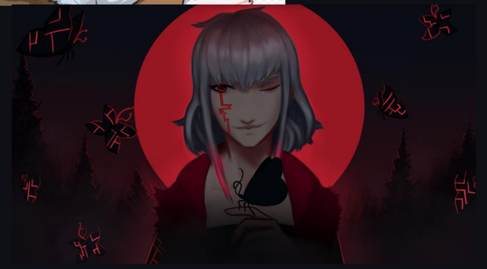
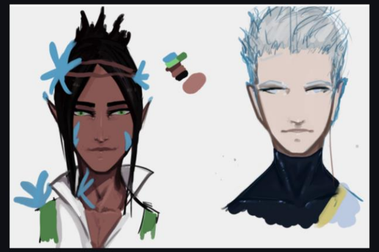
Também é possível ver no índice a localização da Escola de Nishton, onde a rebelião começou, e a central do Conselho - o Grande Farol. Além de claro, as estruturas fundamentais mágicas, que representam os 4 elementos principais do universo fictício, que são: Tempo, Magia, Vida e Consciência.

CONTINENTE DE LYCARIA

1cm = 10,000.000km

ÍNDICE

- CASA DOS ANJOS
- CASA DOS DRAGÕES
- CASA DOS HUMANOS
- CASA DAS SEREIAS
- CASA DOS HÉLIOS
- CASA FÊNIX
- CASA DOS GOLEMS
- CASA HENAI
- CASA DAS SEELIES
- CASA DOS UMBRIAS

- PILAR DA VIDA
- PILAR DA SABEDORIA
- PILAR DO TEMPO
- PILAR DA MAGIA
- CONSELHO
- ESCOLA DE NISHTON

PRIMEIROS CONCEITOS