PRÓLOGO:

Há muito tempo atrás, uma maldição foi lançada para o Reino Gammelt Rike, por uma bruxa muito poderosa. Sabendo que a maldição fora lançada, o rei e a rainha chamaram as três lendas mais poderosas do reino: Hmacadura, o sábio Mago. Vicasa, o ágil Arqueiro. Lepercia o, o grande Guerreiro. Para levar seu bebê para um lugar fora do alcance da maldição, até que volte a Gammelt Rike e reconstruí-lo.

MAGO/1:

As três lendas cumpriram a ordem do rei. Mas o herdeiro criou um vínculo com o Mago, e já sendo propício às artes místicas, resolveu treina-lo e molda-lo a sua imagem.

MAGO/2:

As três lendas cumpriram a ordem do rei. Mas a herdeira criou um vínculo com o Mago, e já sendo propícia às artes místicas, resolveu treina-la e molda-la a sua imagem.

Arqueiro/1:

As três lendas cumpriram a ordem do rei. Mas o herdeiro criou um vínculo com o Arqueiro, e já que possuía certa agilidade e uma boa mira, resolveu treina-lo e molda-lo a sua imagem.

Arqueiro/2:

As três lendas cumpriram a ordem do rei. Mas a herdeira criou um vínculo com o Arqueiro, e já que possuía certa agilidade e uma boa mira, resolveu treina-la e molda-la a sua imagem.

Guerreiro/1:

As três lendas cumpriram a ordem do rei. Mas o herdeiro criou um vínculo com o Guerreiro, e já que era forte fisicamente e determinada, resolveu treina-lo e molda-lo a sua imagem.

Guerreiro/2:

As três lendas cumpriram a ordem do rei. Mas a herdeira criou um vínculo com o Guerreiro, e já que era forte fisicamente e determinada, resolveu treina-la e molda-la a sua imagem.

PERGAMINHOS/DOCUMENTOS

1. OBJETO PARA ENCONTRAR: LIVRO

Essa é a história de Axxi’s, o Paladino Negro.

Viveu na era dourada do reino, durante o reinado do Rei Aragorn. Desde pequeno foi treinado arduamente para um dia ser digno do título de Paladino. Na noite de véspera da coroação do Príncipe Eldarion, o reino foi atacado por um dragão negro como a noite. Muitos campeões tentaram acabar com a fera, mas não foram pareôs, apenas Axxi’s teve êxito, depois do ocorrido, ele ficou conhecido como “o Paladino Negro”, cujo foi um dos três líderes da Grande Guerra das Bruxas, o reino de Gammelt Rike prevaleceu, mas o preço foi muito alto, houve muitas baixas, incluindo a do Paladino Negro.

1. OBJETO PARA ENCONTRAR: LIVRO

Essa é a história de Izzy, a Caçadora de Demônios

Nasceu entre os elfos feiticeiros da floresta, que dividia Gammelt Rike e as montanhas. Quando era apenas uma criança, viu seus pais serem mortos por demônios que habitavam as cavernas das montanhas. Isso foi um marco em sua vida, após desse evento, ela jurou caçar cada um até que fossem extintos. E foi o que ela fez, durante a Era de Ouro do reino, aceitava contratos e caçava as criaturas da noite. Até que muitos boatos de magia negra foram relatados por todo reino. Numa noite, ela seguiu vultos até a entrada de uma caverna distante dos arredores do reino de Gammelt Rike, então conseguiu ver que existia um exército de necromantes liderado por uma Bruxa das Trevas. Quando alertou a realeza, o Rei Eldarion proclamou um concelho, que incluía os conselheiros reais e os campeões Axxi’s, o Paladino Negro; David, o Bárbaro e Izzy, a Caçadora de Demônios. Como todos já sabem, o Reino (a decidir) saiu vitorioso dessa guerra, mas Izzy não. Ela e os outros dois líderes dessa batalha haviam sido mortos em batalha.

1. OBJETO PARA ENCONTRAR: LIVRO

Essa é a história de David, o Bárbaro

Em uma noite de inverno, o povo das montanhas crescia um pouco mais, pois nascerá o primogênito do fundador da Vila da Montanha. As últimas palavras da mãe foi que o bebê se chamaria David, após isso ela falecera. David foi criado como qualquer garoto que vivia nas montanhas a leste do castelo real. Seu pai, Dave, o grande fundador da Vila da Montanha o ensinara tudo, Dave era um grande amigo e companheiro de guerra do Rei Aragorn. Sua função em Gammelt Rike era vigiar as muralhas que protegiam o reino. David sabia que em um futuro próximo, iria adquirir o dever do pai. Em um amanhecer nada agradável, seu pai avistou cinco dezenas de Orcs vindo à direção dos muros, os bárbaros batalharam junto ao exército real, Dave, entretanto fora ferido. O Rei Aragorn levou Dave às pressas para o castelo real, onde tentariam salvar sua vida, porém ele falecera no caminho. David honrou o legado de seu pai, e tomou seu lugar como vigia. Como todos os cidadãos de Gammelt Rike sabem, quando as vésperas da Guerra das Bruxas, o Rei Eldarion o convocou para o concelho e a batalha. Essa foi a última vez em que David, o Bárbaro entrou em uma batalha, e a primeira em que não saiu de uma.

1. OBJETO PARA ENCONTRAR: CARTA

Espero que alguém leia essa carta...

Meu nome é Grace, a Arcana Branca. Ou pelo menos era antes de toda essa bagunça. Quando aquela Bruxa das Trevas retornou, pensávamos que não sofríamos tanto perigo, mas ela conseguiu encontrar um livro de feitiços, que foi escrito pelo primeiro Necromante que pisou nessas terras e acabara de lançar sua maldição. O desespero foi geral, muitos ficaram paralisados esperando seu infeliz destino, outros se uniram e fugiram rapidamente. Mas outros escaparam sem honra, assim como eu. Não me arrependo do que eu fiz, mas também não me orgulho. Vou contar essa história, em memória da que morreu para que eu pudesse viver. Fui sempre praticante de magia Branca, ajudava sempre a família de pescadores quando o dia de pesca não fora muito boa, em um piscar de olhos suas redes estavam cheias de peixes. Eles eram amigos de meu irmão e quando ele estava viajando em suas cruzadas, eu os ajudava. Mas então algo muito estranho aconteceu, era hora do almoço, quando uma mancha negra surgiu no céu. Eu sabia que aquilo se tratara de uma maldição, chamei a família de pescadores para alertar o que estava acontecendo. A nuvem se aproximava muito depressa e eles não acreditaram em mim. Estávamos distantes da fronteira do reino, foi então que tive uma ideia, não era boa, pois uma Arcana Branca nunca podia pensar em usar magia das Trevas, porém era questão de vida e morte. Existia um feitiço de teletransporte que podia usar para nos salvar, entretanto exigia um sacrifício. A família preferiu ficar e enfrentar seu destino, eu não tive essa coragem, então segurei a filha mais nova da família em meus braços e evaporei dali. Quando pisquei já estava fora do reino e fora do alcance da maldição. Em meus braços, estava o esqueleto da menininha. Fazemos o que fazemos para sobreviver, eu fiz a minha escolha, eles fizeram a deles. Não sou mais digna de meu título, eu mudei a partir daquele dia, meu nome agora é Grace, a Arcana das Trevas.

1. OBJETO PARA ENCONTRAR: CARTA

Caro leitor,

Meu nome é Agar, o Ladino e tenho uma história para contar, a história de como fugi de Gammelt Rike. Era um dia normal no nosso reino, crianças brincavam nas ruas, mercenários gastavam seus ouros nas tavernas, cavaleiros asseguravam a segurança de todos. Até que recebi um contrato real para investigar uma estranha força mística que surgira na parte leste do reino, modéstia à parte, sempre fui o melhor ladino do reino. Chegando lá, vi uma sombra se materializando, foi quando surgiu ela, a mesma bruxa que liderara a Grande Guerra das Bruxas. Ela fora seguida por seu lacaio, que entregara uma espécie de livro, mas um livro que emanava uma aura negra, até uma caverna. Esperei ao anoitecer para averiguar mais um pouco, ouvi a bruxa dizer que naquele livro existia uma maldição, mas uma maldição tão poderosa que seria necessário um sacrifício. O lacaio disse que era muito arriscado, pois a vida de sua mestra seria perdida no processo. Levei então as informações até o Rei Arathorn II, neto do Grande Rei Eldarion. Ele reuniu o grande concelho, que incluía as três lendas, as deu ordens que não conheço, apenas sei que os três não foram mais vistos em Gammelt Rike e que os outros campeões reais foram caçar a bruxa. Depois de dois dias de busca sem nenhum êxito, o Rei ordenou que os cidadãos deveriam se recompor, pois iria ser servida uma ceia ao meio dia para compensar seus esforços. Porém isso foi um erro, quando todos as pessoas estavam prestes a cear uma nuvem negra como a noite vinha do horizonte, não tive nenhuma dúvida, montei em meu cavalo e fugi do castelo. Tentei ajudar o máximo de pessoas que pude, infelizmente não possuo poderes divinos, logo o que pude fazer foi encher uma carruagem com mulheres e crianças e seguir além das montanhas. Foi a primeira vez que me senti realmente útil, pois minhas ações e habilidades sempre foram associadas com trapaceiros, e ladrões, mas nesse dia me senti como se fosse Agar, o Herói.

1. OBJETO PARA ENCONTRAR: PERGAMINHO

Se passaram dois dias desde a maldição, estou morrendo de medo! Meu pai não está sendo o mesmo, me tranquei no porão de casa, para que ele não me faça mal. Estou ouvindo gritos por todos os lados, não estou conseguindo dormir. Estou tendo tremedeiras, acho que algo não está certo comigo.

Se passaram três dias desde a maldição, estou batendo no alçapão, só ouço passos e grunhidos. Estou muito cansada, estou ardendo em febre, não estou sentindo minhas pernas.

Se passaram quatro dias desde a maldição, não estou bem definitivamente, meus sentidos estão parando, quase não ouço nada, e estou enxergando apenas a distância de um palmo. Acho que meu fim está próximo.

Sete dias desde a maldição, estou sem suprimento. Meu corpo está esquelético, minha pele está caindo de meu corpo aos poucos. Estou ficando sem raciocínio, você não tem ideia do quão difícil está sendo para escrever esse pergaminho.

Oito dias desde a maldição, sinto que essa será minha última nota. Estou no meu limite, minha cabeça está explRAWRARAWRA

1. OBJETO PARA ENCONTRAR: PERGAMINHO

Hoje completa um mês desde que a maldição chegou à Grammelt Rike. Eu vi minha amada e meu bebê serem transformados em monstros. Não me transformei, pois, uso um colar à prova de maldições, foi um presente de um feiticeiro. Ela e meu filho tentaram me matar,