

Alchemia

RPG

Guia do Cenário e Ambientação



Por Andrey Luiz e Rubens Paiva

Alchemia

Guia do Cenário e Ambientação

Por Andrey Luiz e Rubens Paiva



Créditos

Imagens do cabeçalho e rodapé: Projeto Aliança Negra

Outras Imagens: Fan4battle, Benito Galego, Mitch Fouste, Blaine, Staino, Poldalle and Sharez,





Índice

Página

Capítulo 1: Prólogo.....	6
Capítulo 2: Divindades.....	11
Mapa Geral:	25
Capítulo 3:	26
Reino: Valahar.....	28
Reino: Densia.....	32
Reino: Asternum.....	36
Reino: Sereser.....	41







Capítulo 1: Prólogo



*N*o início, o nada e o vazio da imensidão do universo deram origem a diversos seres especiais, que seriam chamados posteriormente de Deuses. Estes vagavam pelo universo em busca de uma distração, e seus poderes iam além do nosso entendimento. Quando estas entidades se encontravam, mediam suas habilidades em batalhas catastróficas capazes de abrir crateras no universo, isso acabou criando as estrelas, buracos negros e meteoros, as explosões deram origem a pequenos planetas inabitados do hoje conhecido como sistema solar.

Entre estas entidades, estavam Zalis e Gron, os primeiros Deuses que tiveram a idéia magnífica de unir seus poderes para criar algo nunca visto antes em todo o universo. Zalis era um ser justo, prezava pela verdade e bondade, sua feição angelical podia até mesmo refletir luzes de poder. Já Gron, representava o ódio e a maldade, a morte e a escuridão, sua ambição era maior do que seus próprios poderes, Gron nunca fazia nada sem antes pensar no que isso poderia lhe trazer em benefícios. Assim eles se uniram e criaram um planeta, que resolveram chamar de Alchemia – a união entre a luz e as trevas. Para provar esta união, Zalis criou o Sol, e dividiu o dia com Gron, que criou a lua e ganhou 12 horas para a escuridão.





A criação dos Deuses era completamente vasta, a terra em abundância mostrava uma ampla visão de Alchemia, e do alto Zalis e Gron admiravam a sua criação. Mesmo com a satisfação dos dois Deuses, ainda faltava algo, o mundo era vazio e sem vida. Foi então que Gaia, a Deusa da natureza apareceu, atraída pela linda visão que teve em um de seus sonhos, a visão do destino, e veio de encontro a Zalis em sua forma perfeita e indescritível, mostrando suas boas intenções, propondo a propagação da natureza e da vida em Alchemia. Zalis então pensou por 1 milésimo de segundo no tempo celestial, algo que levaria torno de 10 dias no tempo real da terra.

Quando já havia decidido, cruzava em passos curtos os salões dos Deuses na direção de Gaia, de sua armadura emanava uma aura brilhante e ao mesmo tempo serena, o ápice do poder. Era possível ver o símbolo no centro de seu peitoral, o símbolo de um leão em ornamentos dourados que representava o comando, a ordem, a justiça e o domínio, capaz de cegar a visão humana, a raça que ele mesmo criaria tempos depois. Ao se aproximar disse:

- “Que assim seja, somente quem sabe qual é o verdadeiro poder, pode manipular a vida.”

Gaia sorriu e se afastou para o lado de fora dos salões de onde podia ver toda Alchemia dos céus, de lá era possível ver sua forma despida e vazia, sendo assim mostrou seu vasto poder com a natureza, ergueu suas duas mãos para o alto e mudou o rumo das terras, do chão brotavam raízes, germinavam sementes e surgiam florestas, montanhas cresciam em uma

velocidade incrível, manipulando a vida concedida pelo poder de Zalis, Gaia criou os animais e as plantas, preenchendo o vazio do mundo.

Gron nunca concordou com Zalis, ele não aceitava que Gaia se intrometesse na criação do mundo, então desceu dos salões em sua forma monstruosa e grotesca, suas asas rasgadas e totalmente negras projetavam uma sombra em uma proporção extrema no planeta. Ao pisar no solo em alta velocidade abriu uma cratera de absurdas proporções e uma explosão catastrófica que matou centenas de animais criados por Gaia. Irado com a “traição” de Zalis, lançou sobre os animais e plantas pragas, doenças e a seca, com isso a terra começava a ficar seca e os animais começavam a morrer de sede, as florestas iam se devastando, e o mundo de Alchemia perecia em frente aos olhos dos Deuses.

Apesar de toda fúria de Gron, algo estava para mudar estas condições, Zalis não estava satisfeito com as atitudes dele, porém era justo e resolveu não interferir em sua briga com Gaia. Foi então que surgiram Raiko - o Deus do Trovão - e Olizeu, o Deus dos mares. Raiko veio com uma grande tempestade de água, mostrando seu poder a Zalis que viu que era bom. A terra molhada e os animais começaram a viver mais tempo, Alchemia revigorava suas veias diante da abundância, saciando sua sede. A chuva fazia os campos crescerem, as florestas ganhavam vida e o verde preenchia Alchemia, entretanto, Zalis teve que conter Raiko, pois este não queria cessar sua chuva, e começava a prejudicar Alchemia. Só restava um problema, o excesso de água que Raiko deixou em Alchemia, que estava praticamente submersa e os animais não iriam sobreviver nesse novo ambiente, então Olizeu, seu irmão gêmeo, se colocou muito bem no Panteão ao começar a controlar a água que Raiko não sabia o que fazer.





Seishu, o Deus da Força, Trovax, o Deus da Guerra e Era, a Deusa da Magia passaram a fazer parte do Panteão e a influenciar a Humanidade. Todos vindos com um propósito, e todos com qualidades que conquistaram um pouco de Zalis.

Em certo período da vida em Alchemia, Era usou parte do poder de Zalis e criou os Elfos, seres à sua imagem, que também passaram a habitar Alchemia. A criação dos Deuses não parou por aí, assim Celesta criou os Celestiais, seres perfeitos, vistosos e parentes dos Elfos, mas que tinham asas e eram capazes de voar, Seishu criou os Centauros, Minotauros e Anões, Naoh criou os Góblins e por último Gron, que deu origem aos Trolls, Orcs, Elfos-Negros e todos os monstros. Após a época de criação, os Humanos nunca mais viveram sozinhos, atacados por diversas vezes pelas criaturas de Gron, e pela disputa territorial com outras raças, eles passaram a criar fortificações, armamentos e se preparar para as batalhas, e foi assim por muitos anos. As cidades cresceram, reinos se formaram, domínios foram divididos e destinos entrelaçados, mas os Deuses não ousavam interferir, eles apenas influenciavam os seres da terra.

500 Anos após a expansão do território pela população do lado oeste de Alchemia, Merian, a Deusa da Paz, foi enfraquecida por Gron, em um golpe de mestre, assim sua aura que mantinha os reinos em paz foi dissipada, dando espaço para o derramamento de sangue que Gron tanto queria, após centenas de anos planejando em silêncio ele finalmente poderia agir, Gron foi até o sub-mundo e abriu o portal da morte, trazendo criaturas profanas e bizarras de todos os tipos, causando a desordem, a matança e a guerra em Alchemia. Alchemia logo sucumbiu e foi tomada por morte, sangue e destruição, os reinos dos homens começaram a cair, um a um, e esta época

foi a mais cruel na história da humanidade. Juntamente com as catástrofes, a era divina acabou, e deu lugar a era do Caos, foi quando Petron se juntou a Gron em seus planos maléficos para acabar com o mundo e tomar o controle do Panteão. Para Gron, Petron era importante, pois este conseguia convencer os outros Deuses de que isto era necessário, que traria o equilíbrio e um castigo para a humanidade, uma vez que mentiam, roubavam, conspiravam e matavam uns aos outros.

Os Deuses do Panteão que não aceitavam a aliança de Petron, se mantiam neutros e preferiam não intervir nisso, Trovax não queria saber qual lado iria vencer, ele aparecia em sua forma de avatar nas batalhas e combatia por puro e simples prazer, isso saciava seu gosto pela guerra. Zalis ficou irado ao ver Alchemia ser devastada pela horda de criaturas malignas, mas com seu senso de justiça ordenou que nenhum Deus no Panteão interferisse na guerra, isso era algo que ele mesmo teria de resolver. Zalis decidiu punir Gron e rasgou os céus em seu pégaso flamejante e deu início a uma batalha que durou cerca de mil e trezentos anos, esta época ficou conhecida como a Guerra dos Deuses, as vidas tomadas na guerra durante esse período eram restauradas através de poderes especiais, isso prolongava a guerra.

Após intensos anos de guerra, Zalis pairava perante a fera macabra, empunhando sua espada de fogo e olhando fixamente para o ser grotesco que era a verdadeira face de Gron, levantava sua espada em movimento giratório fazendo com que mil inimigos que avançavam para defender seu mestre viessem ao chão, em troca Gron, furioso, fazia chover enxofre sobre as tropas de Zalis, a última batalha seria travada sob solo criado pelas mãos divinas. Depois de muitos dias de combate intenso, Gron, caído ao chão, sentia o fervor da espada de fogo de Zalis em seu pescoço, quase o perfurando enquanto o pé direito do Deus da Justiça afundava em seu peito:





– “Se você mover um grão de areia irá morrer sem piedade” – Disse Zalis apertando a espada em seu pescoço.

Gron era inteligente e astuto, e fez com que um de seus espectros distraísse Zalis enquanto usava seu poder de aprisionamento, Zalis foi derrubado pelas costas e eletrocutado pelos olhos de Gron, que gritava vitória enquanto completava o ciclo do aprisionamento. Todos os Deuses viram quando a guerra chegou ao fim, Zalis fora aprisionado em um artefato mágico, uma esfera que foi partida e dividida em 4 pedaços distintos, e que foram lançados pelos 4 cantos do mundo. As raças que sobreviveram fugiram e se esconderam em Alchemia formando a resistência.

Com a derrota de Zalis, uma briga no Panteão se iniciou pela posse de seu posto, assim os Deuses entraram em conflito e o caos tomou conta do mundo por completo enquanto Gron estava pronto a reinar sozinho sobre a grande criação dos Deuses. Mas seus planos não deram totalmente certo, em seu descuido foi traído pelo mais fiel de seus generais, Callistus, que agia junto a Petron em segredo e o trancou no sub-mundo de Alchemia, nos planos inferiores da terra. Callistus vestiu o Elmo de Gron, o artefato mais poderoso de Alchemia, que Petron tanto almejava, e se tornou um Semi-Deus, obtendo poderes inimagináveis, dando continuidade à destruição sem a ajuda de Petron, que ficou furioso com tal traição.

Agora, Alchemia está em desespero, uma força maligna se alastra pelo mundo, onde o sol não pode chegar, e das profundezas surgem mais criaturas. Grandes cidades se preparam para resistir aos ataques de Callistus e suas tropas. Celesta mantém os Celestiais na luta ao lado da resistência, lutando bravamente ao lado de Gaia, que teme perder mais de

suas florestas e suas criações. Merian tenta parar as tropas de Callistus usando seus poderes pacificadores e de cura, entretanto, outros Deuses querem se aproveitar da Guerra, assim como Trovax e Petron, outros são neutros e não interferem, como Olizeu e Raiko.

Além das criaturas bizarras do sub-mundo, o inimigo conta com a ajuda de mercenários, raças de todo tipo que se venderam em troca de poder e vida eterna, considerados como traidores pelos grupos resistentes. Callistus avança aos poucos, tomando cidades importantes e levando a destruição a diversas partes do reino. Atualmente Callistus já dominou todo o continente conhecido como Marahnar, e hoje avança pelo sudeste de Lancart, onde já dominou a Fortaleza de Kubak. Agora avança, destruindo vilas e tudo o que está em seu caminho.

Plano do exílio, o castigo eterno

Trancado nos portões mais profundos do submundo de Alchemia está Gron, a divindade que representa o mal, acorrentado e sem ter como escapar, está condenado ao plano do exílio para sempre, desde que foi traído por Callistus e Petron. Gron ainda tem uma parcela de poder, podendo conceder a seres que o cultuam o dom de poderes especiais. O Plano do Exílio é o pior castigo que qualquer criatura pode receber, os planos inferiores são repletos de fogo, dor eterna e seres castigadores sem piedade, carrascos de almas, condenadas ao sofrimento para todo o sempre.

Os pedaços de Zalis e os templos do sol

Após derrota de Zalis, os pedaços do artefato foram lançados aos 4 cantos do mundo e guardados em 4 templos sagrados, os templos do sol. Estes templos são como catacumbas cheias de espíritos e de guardiões ancestrais que





protegem sua respectiva parte do artefato. Por mais que a procura de aventureiros pelo artefato fosse intensa, os templos do sol nunca foram encontrados. Antigas canções dizem que quem conseguir reunir os 4 pedaços de Zalis pode trazê-lo de volta a vida, e que também cada artefato possui poderes extremos, tornando ainda mais cobiçada esta procura.

não haver um líder (e nem uma briga maior pela liderança) para evitar catástrofes maiores como a destruição do mundo. Consequentemente os deuses que não aceitaram isso resolveram influenciar e manipular as raças de Alchemia para agir conforme sua vontade.

O mundo atual

Alchemia vive um momento de crise e desespero, a queda de Zalis causou uma desorganização esmagadora nos protetorados e templos, muitos fiéis temem perder seus poderes. Ouve-se que as cidades de todo o reino de Lancart estão em estado de emergência e estão se preparando para ataques, atentando-se até mesmo para a explosão de uma nova guerra a qualquer momento. Com a recente invasão da Fortaleza de Kubak pelas tropas de Callistus e as poderosas investidas de seguidores de Gron, a população teme que todo o reino seja dizimado como o reino vizinho. É questão de tempo até que as tropas de Callistus comecem a avançar novamente, enquanto isso os povos do sul utilizam a torre de Seishu como posto de observação para manter os olhos na movimentação de Callistus.

Os principais líderes das grandes cidades se reuniram e decidiram não alterar tratados de aliança e não cessar com as rotas comerciais, isso acabaria ainda mais com a economia das cidades, além disso, prometeram fazer frente contra o inimigo, enviando tropas e mantimentos para a linha de defesa das áreas consideradas como de risco.

Situação do Panteão

Desde que Zalis foi derrotado, os Deuses entraram em conflito para tomar controle do poder no Panteão. Após um consenso da maioria, eles decidem





Capítulo 2: Divindades

Alchemia está repleta de divindades, seus poderes vão além do imaginável e estão muito além do nosso entendimento, no entanto, os deuses de Alchemia garantem os seus dons (os poderes especiais) para seus fiéis. Estes poderes são considerados magias no nosso mundo e fazem uma diferença de peso nas batalhas. Os poderes especiais são invocados através do focus, cedido pela natureza que provém das forças dos deuses.

Arcantorius – O Mago sábio de Gloria

Atualmente Alchemia conta com 12 divindades distintas que representam uma parcela de poder capaz de influenciar diretamente a vida da população. Estas divindades são invocadas por seus fiéis, que em troca de sua ajuda realizam orações, sacrifícios e promessas visando serem recompensados por tais feitos.

A seguir apresentaremos as informações sobre cada divindade e suas representações no mundo de Alchemia:





Zalis, o deus da justiça

Representações: Luz, Sol e Vida.

Tendência: Bom

Símbolo: Leão

Importância no Panteão: Divide o trono com Gron, mesmo ambos estando presos.

Situação atual: Preso em uma esfera que foi dividida em 4 partes e lançada nos 4 cantos de seu próprio mundo.

Nova Especialização de Guerreiro

Paladino de Zalis

Requisitos: Caminho Bom, Inteligência 4 e Força 4, proibido para Centauros, Góblins, Minotauros e Mortos-vivos.

Garantia Divina: Pode perder 1 turno para orar a Zalis quando em necessidade uma vez por dia, ao responder o fiel recebe a cura instantânea de 8 pontos de vida, ou pode reverter isto em dano à criaturas de caminho mal. Pode esconjurar Mortos-Vivos.

Bônus em pontuação: +5 de Focus e +2 de Energia permanentemente.

Deveres e obrigações: Um Paladino de Zalis deve manter acima de tudo o senso de justiça, nunca trair, roubar, mentir e nem permitir que seus companheiros o façam, acumular uma quantia de dinheiro o suficiente apenas para mantimento próprio, o restante deve ser dado para os templos de Zalis. O Paladino de Zalis não se delicia com bebidas alcoólicas e nem com prazeres sexuais.

Poderes garantidos: Aura da Justiça, Devastador do Mal, Olhar da Verdade e Palavra Divina.

Aura da Justiça

Tipo: Passivo

Custo: 0

Efeito: Você tem uma aura capaz de conceder a você e seus aliados um bônus de + 3 pontos de vida e +2 pontos em defesa permanentemente.

Devastador do Mal

Tipo: Físico - Instantâneo

Custo: 6

Efeito: Você obtém o sucesso automático em um ataque físico +4 de dano (com dano crítico caso o oponente seja do caminho Mal), no entanto, este poder só pode ser usado uma vez por dia.

Olhar da Verdade

Tipo: Suporte - Instantâneo

Custo: 3

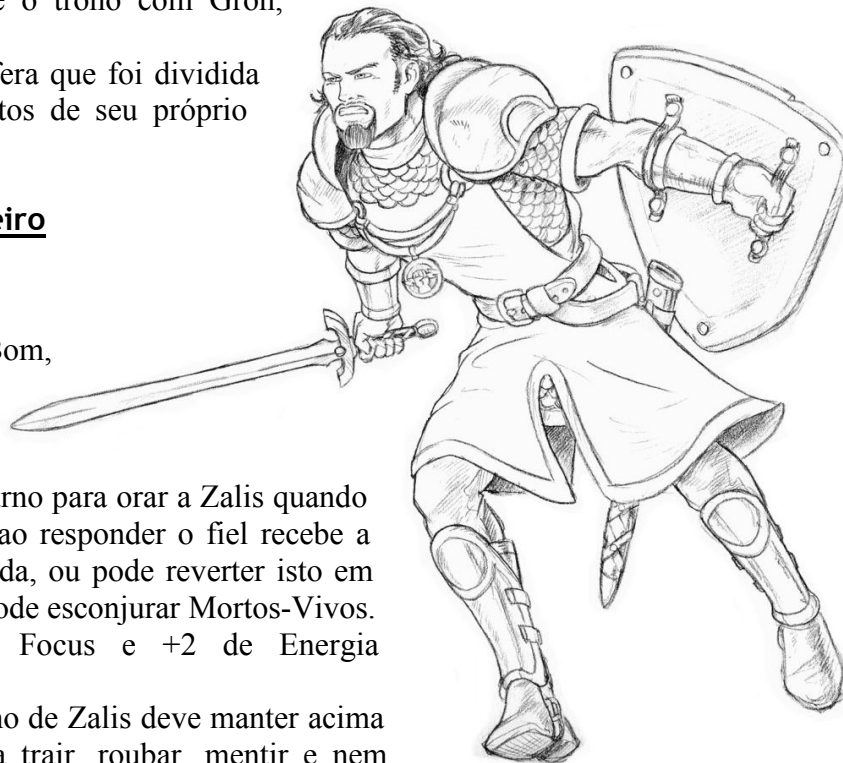
Efeito: Você é capaz de identificar se uma pessoa está mentindo através de sua aura, se ficar vermelha a pessoa está mentindo, se ficar azul ela diz a verdade.

Palavra Divina

Tipo: Suporte - Instantâneo

Custo: X

Efeito: Você é capaz de curar a você e seus aliados, para cada ponto em focus gasto você cura 2 pontos de vida de forma instantânea.





Gron, o deus do escuro

Representações: Trevas, Noite, Escuridão e Morte.

Tendência: Mal

Símbolo: Caveira

Importância no Panteão: Divide o trono com Zalis, mesmo ambos estando presos.

Situação atual: Preso no submundo de Alchemia, ele tenta se libertar desesperadamente. Sua fúria causa catástrofes no mundo de Alchemia, como erupções, crateras e abertura de portais de criaturas malignas.

Nova Especialização de Mago

Sacerdote de Gron

Requisitos: Caminho Mal, Inteligência 6 e Força 1, proibido para Centauros, Góblins e Minotauros

Garantia Divina: Pode enxergar no escuro em até 20m, torna-se imune a magias de esconjuro de mortos-vivos e qualquer outro tipo de magia negra.

Bônus em pontuação: +4 de Focus, +1 em Venefício e +1 em resistência a venenos.

Deveres e obrigações: Sacerdotes de Gron jamais podem receber a luz do sol, se isso acontecer eles perdem imediatamente seus poderes, que só serão recuperados no próximo anoitecer. Um Sacerdote de Gron também é proibido de usar qualquer magia relacionada à luz, além disso, devem oferecer um sacrifício vivo todos os dias para Gron.

Poderes garantidos: Criação de Mortos-Vivos, Maldição / Remover Maldição, Roubo de Vida e Cura para os Mortos.

Criação de Mortos-Vivos

Tipo: Mágico - Ritual

Custo: X + Cadáveres (Duração definida pelo MJ)

Efeito: Você é capaz de criar mortos-vivos. Custos: 7 para um Esqueleto, 12 para um Zumbi, 30 para um Necro-Esqueleto ou Carniçal Guerreiro. Zumbis e Carniçais precisam se alimentar de carne todos os dias ou irão ser consumidos.

Maldição / Remover Maldição

Tipo: Mágico - Instantâneo

Custo: 6

Efeito: Você é capaz de lançar uma maldição, o oponente tem direito a um teste de resistência a magia, caso falhe terá penalidade de -2 em Habilidade por 3 turnos. Você também é capaz de remover uma maldição qualquer.

Roubo de Vida

Tipo: Mágico - 3 turnos

Custo: 5

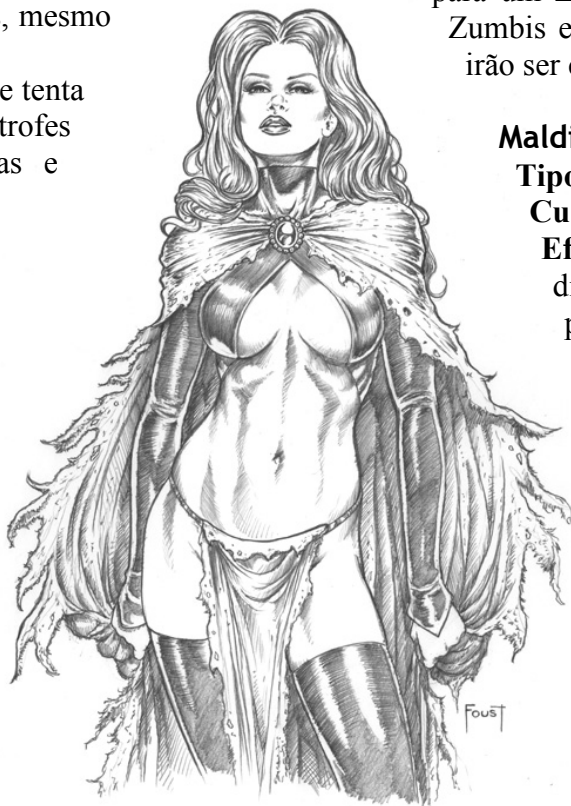
Efeito: Você absorve do alvo 5 de energia e focus por turno durante 3 turnos. No primeiro ataque o alvo deve ser bem sucedido em um teste de esquiva, caso falhe terá direito a um teste a cada turno em que estiver sendo absorvido.

Cura para os Mortos

Tipo: Mágico - Instantâneo

Custo: 1 de focus para 2 PVS

Efeito: Você é capaz de curar mortos-vivos (inclui você), exceto esqueletos. Para cada ponto de focus gasto você recupera 2 PVS instantaneamente.





Celesta, a deusa da neutralidade

Representações: Neutralidade, Fertilidade e Ócio.

Tendência: Neutra

Símbolo: Arco e Flecha

Importância no Panteão: Está presente em todos os passos dos Deuses, mas sua posição é sempre incerta, por este motivo sua força é subestimada por outros Deuses.

Situação atual: Livre

Nova Especialização de Guerreiro

Clérigo de Celesta

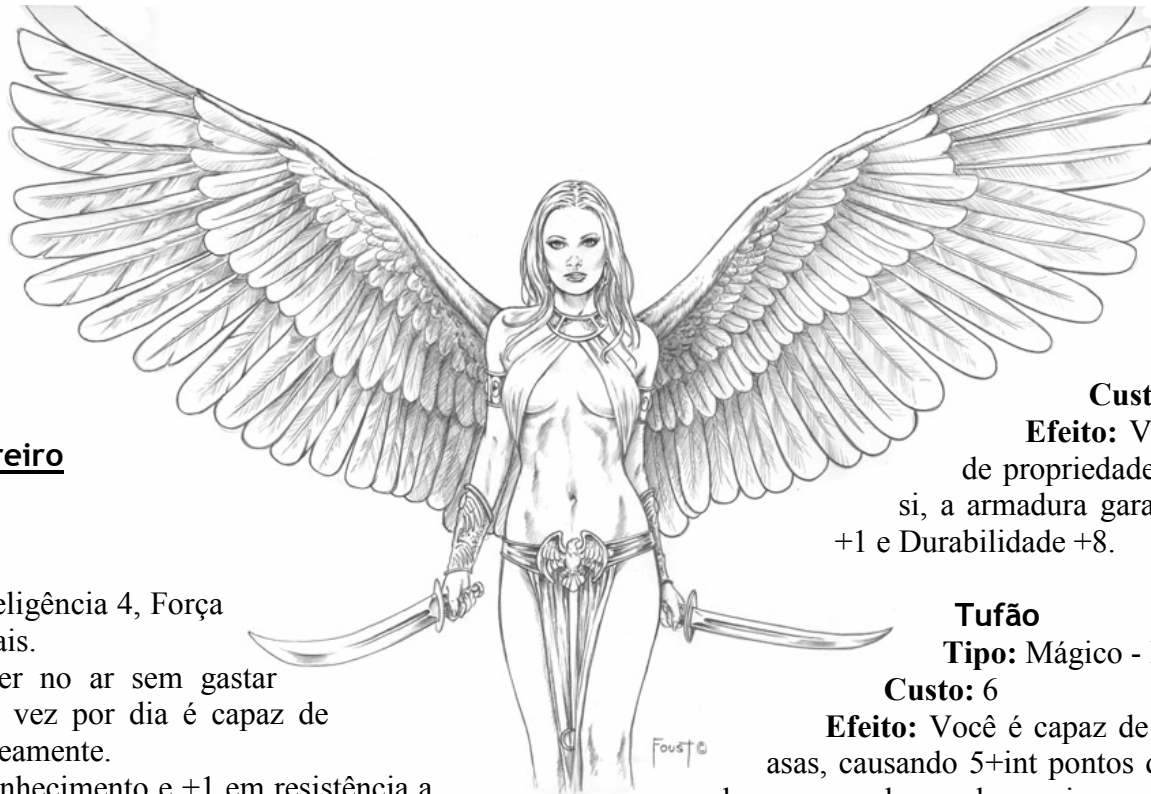
Requisitos: Caminho Neutro, Inteligência 4, Força 5, permitido somente para Celestiais.

Garantia Divina: Pode combater no ar sem gastar focus o tempo que desejar, uma vez por dia é capaz de recuperar todos os PV'S instantaneamente.

Bônus em pontuação: +1 em Conhecimento e +1 em resistência a magia.

Deveres e obrigações: Clérigos de Celesta devem vestir mantos brancos para esconder as asas, bordados com o símbolo de um arco e flecha nas costas. Jamais podem negar um pedido de ajuda de outro Celestial e não podem ter piedade com caçadores de Celestiais.

Poderes garantidos: Bênção Celestial, Armadura Mágica, Tufão e Regeneração de Focus.



Bênção Celestial

Tipo: Suporte - 2 ataques

Custo: 4

Efeito: Você é capaz de abençoar você e/ou seus aliados, isso garante um bônus de +1 ponto em Habilidade e +4 de dano durante dois ataques.

Armadura Mágica

Tipo: Suporte - Até se quebrar

Custo: 7

Efeito: Você cria uma espécie de armadura de propriedades mágicas e invisível em torno de si, a armadura garante defesa +2, Índice de Proteção +1 e Durabilidade +8.

Tufão

Tipo: Mágico - Instantâneo

Custo: 6

Efeito: Você é capaz de criar um pequeno tufão com suas asas, causando 5+int pontos de dano em todos os oponentes ao alcance sem chance de esquiva.

Regeneração de Focus

Tipo: Suporte - Instantâneo - Duas vezes por dia

Custo: 3

Efeito: Você regenera o focus com mais rapidez, cada vez que se usa este poder você regenera o focus em 1d8+2 pontos.



Naoh, o deus dos ladrões

Representações: Roubo, Ganância, Esperteza e Avareza.

Tendência: Má e Neutra

Símbolo: Moeda de Ouro

Importância no Panteão: Por não levar o Panteão muito a sério tem posição indefinida.

Situação atual: Livre

Nova Especialização de Ladrão

Clérigo de Naoh

Requisitos: Provar sua devoção a um Clérigo de Naoh para se tornar discípulo.

Garantia Divina: Recebe +2 em testes de Sorte e +1 em Furtividade.

Bônus em pontuação: +2 em Focus e +3 Pontos de vida.

Deveres e obrigações: Atuam como conselheiros dos chefes de guildas e quadrilhas (isso quando não são os próprios). Os clérigos de Naoh nunca podem recusar fazer parte de uma trapaça ou artimanha que esteja sendo arquitetada. Quando participa de missões com outros aventureiros deve obrigatoriamente trapacear pelo menos uma única vez, não significando que deva causar o fracasso da missão, mas sim realizar algo que



prove sua esperteza como trocar um grimório de magias por um livro de receitas e etc.

Poderes garantidos: Disfarce Ilusório, Manipulação, Teatro e Transformação.

Disfarce Ilusório

Tipo: Suporte - 2d6 turnos - uma vez por dia

Custo: 3

Efeito: Você é capaz de se transformar em qualquer tipo de humanóide, assumindo a aparência de um anão, goblin, elfo ou o que o MJ permitir por certo limite de tempo sem modificar suas características atuais.

Manipulação

Tipo: Suporte - Apenas um teste

Custo: 3

Efeito: Você consegue manipular as pessoas através da persuasão, isso garante +2 no teste.

Teatro de Marionetes

Tipo: Mágico - meia hora - uma vez por dia

Custo: 6

Efeito: Você consegue controlar totalmente uma vítima que falhe em um teste de resistência a magia +1, a cada 15 minutos a vítima tem direito a um novo teste para se libertar.

Transformação

Tipo: Mágico - meia hora - uma vez por dia

Custo: 4

Efeito: Você pode se transformar em um pequeno macaco (conhecido por furtar objetos e fazer arte), suas características são reduzidas em 50%.



Gaia, a deusa da natureza

Representações: A Terra, Povos Selvagens e Florestas.

Tendência: Boa

Símbolo: Árvore

Importância no Panteão: Possui um alto grau de respeito no Panteão por ser confiável e por ser braço direito de Zalis.

Situação atual: Livre

Nova Especialização de Mago

Druida de Gaia

Requisitos: Caminho Neutro/Bom, Proibido para Mortos-vivos.

Garantia Divina: Recebe +1 em testes de Sorte e +2 em Furtividade quando em Florestas. Quando em seu ambiente natural qualquer teste que envolva sobrevivência tem sucesso automático.

Bônus em pontuação: +5 em Focus e +2 na especialização Animais.

Deveres e obrigações: Vivem reclusos, isolados em uma área selvagem, sozinhos ou em pequenos grupos formados apenas por outros druidas. Devem zelar pela floresta na qual são responsáveis e nunca podem combater em grandes cidades ou perdem seus poderes até retornar para seu habitat. Não podem usar armadura de metal ou armas cortantes (exceto naturais). A morte de animais selvagens só é permitida em defesa própria. Não conseguem descansar bem em cidades, recuperam só metade dos PV'S e Focus enquanto fora de seu ambiente.

Poderes garantidos: Manipulação Natural, Transformação em Animal, Animal Companheiro e Ligação Natural.

Manipulação Natural

Tipo: Suporte - Meia hora

Custo: 3

Efeito: Você consegue manipular a natureza para transformar galhos e pedaços de madeira em armas de perfuração ou corte (para ataques físicos), o dano destas armas é de 1d8+1+for.

Transformação em Animal

Tipo: Suporte - uma vez por dia - 2 horas / até ser desfeito

Custo: 3

Efeito: Você é capaz de se transformar em um animal qualquer que deve ser escolhido ao se tornar um druida (permitidas pelo MJ). Na forma de animal recebe +10 PV's, F+3 e H+2, porém não pode invocar magias, usar itens ou falar, exceto com outros animais.

Animal Companheiro

Tipo: Passivo - até ser derrotado

Custo: 0

Efeito: Você possui um animal fiel que o acompanha para onde for, suas características são: F3, H4, PV's 15, Def:2, Durab:10 e Dano 1d8.

Ligação Natural

Tipo: Passivo - Permanente

Custo: 0

Efeito: Você consegue falar livremente com animais da floresta, no entanto a maioria deles não é inteligente, oferecem apenas sinais básicos da conversa.





Seishu, o deus da força

Representações: Força, Coragem e Bravura.

Tendência: Boa e Neutra

Símbolo: Martelo

Importância no Panteão: Seishu se encontra numa posição superior a Naoh e em um pouco inferior a Trovax, pois mesmo sem a força, haveria guerra entre os fracos.

Situação atual: Livre

Nova Especialização de Guerreiro

Clérigo de Seishu

Requisitos: Caminho Bom/Neutro, Inteligência 3 e Força 5, proibido para Góblins e Mortos-vivos.

Garantia Divina: Pode perder 1 turno para orar a Seishu uma vez por dia, ao responder, uma mão gigantesca aparece e causa dano em área de $Fx2+2$ em todos os oponentes sem chance de esquiva ou defesa ativa.

Bônus em pontuação: +1 de Força (+2 para Minotauros e Anões)

Deveres e obrigações: O Clérigo do deus da força só deve somente utilizar armas de curto alcance e armaduras de ferro ou metal eles carregam orgulhosamente o símbolo de um grande martelo no escudo ou na própria armadura. Nunca devem se expor completamente ao público para mostrar sua força, tendo a obrigação de permanecer longe de brigas de taverna ou perde imediatamente seus

poderes por 1d4 dias. Devem ser calmos e usar a força somente quando necessário.

Poderes garantidos: Fissura Colossal, Força dos Deuses, Efeito Moral e Vigor Sobrenatural.

Fissura Colossal

Tipo: Físico - Instantâneo - uma vez por dia

Custo: 5

Efeito: Ao bater com força no chão você causa uma fissura interna enorme vai na direção de todos os oponentes no caminho, causando 12 pontos de dano sem chance de esquiva ou defesa ativa.

Força dos Deuses

Tipo: Suporte - 2 turnos - duas vezes por dia

Custo: 3

Efeito: Você recebe um bônus de +7 pontos de força por 2 turnos.

Efeito Moral

Tipo: Físico – Instantâneo

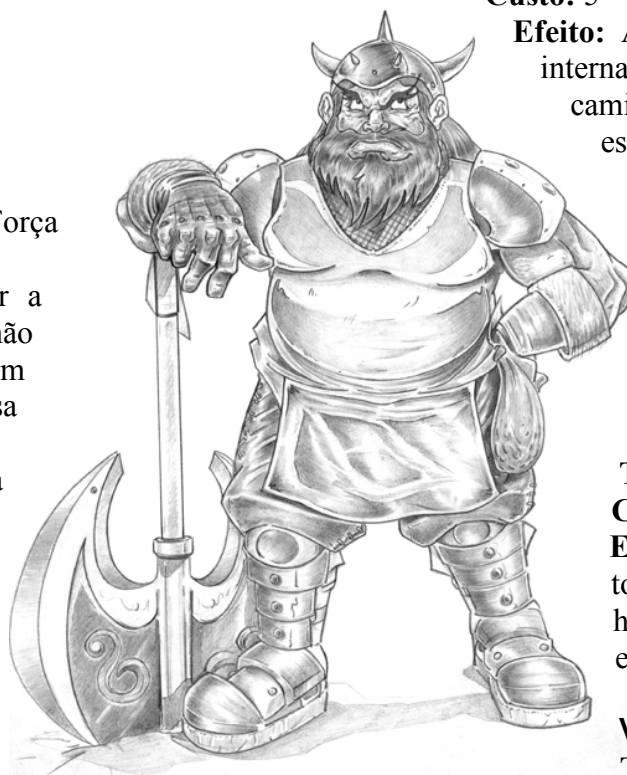
Custo: 3

Efeito: Ao bater com força no chão você derruba no chão todos os oponentes que falharem em um teste de habilidade -2, fazendo com que percam o próximo turno e fiquem em posição desvantajosa.

Vigor Sobrenatural

Tipo: Passivo

Efeito: Você possui o vigor de um deus, obtendo bônus de +10 PV'S.





Raiko, o deus do trovão

Representações: Trovão, Chuva, Tempestades e Vento.

Tendência: Neutra

Símbolo: Raio

Importância no Panteão: Ocupa o lugar logo após o de Gaia, junto com seu irmão Olizeu. Eles gostam muito do que fazem, apesar de não apresentar um papel importante de poder, estão nessa posição pela sobrevivência de Alchemia. Aparece que Raiko assuma uma posição mais de respeito, pela participação e sem ele Olizeu não teria domínio.

Situação atual: Livre

Nova Especialização de Mago

Elementalista de Raiko

Requisitos: Inteligência 6

Garantia Divina: Pode manipular a eletricidade e usa-la para voar livremente sem gastar nada. Também é capaz de se teletransportar na velocidade do raio uma vez por dia para um local onde esteja vendo, deixando apenas rastros elétricos no local em que estava.

Bônus em pontuação: +5 de Focus

Deveres e obrigações: Os Elementalistas de Raiko devem, obrigatoriamente, ter tatuado em sua testa o círculo com raios por toda a sua circunferência, isso é feito quando eles atingem os poderes máximos e ganham o status de elementalista. Outro fator importante é que nunca devem fazer a barba (que geralmente é branca) ou perdem seus poderes por 1d10+2 dias.

Poderes garantidos: Relâmpago, Invocação do Elemental, Armadura Elétrica e Arma Vorpal.

Relâmpago

Tipo: Mágico - Instantâneo - duas vezes por dia

Custo: 10

Efeito: Você desfere um relâmpago que causa 20 de dano em todos os oponentes num raio de 10m sem chance de defesa ativa, porém um teste de esquiva -2 bem sucedido reduz o dano pela metade.

Invocação do Elemental

Tipo: Suporte - duas horas - uma vez por dia

Custo: 30

Efeito: Você invoca um elemental de Raio, este ser de outro plano é muito poderoso e obedece ao seu comando. F:5 H:6 PV'S: 50, imunidade à armas comuns e veneno, seus ataques são considerados mágicos e pode usar Relâmpago uma vez por dia.

Armadura Elétrica

Tipo: Suporte - (Causa 1d10+5 de dano em Atqs. físicos)

Custo: 16

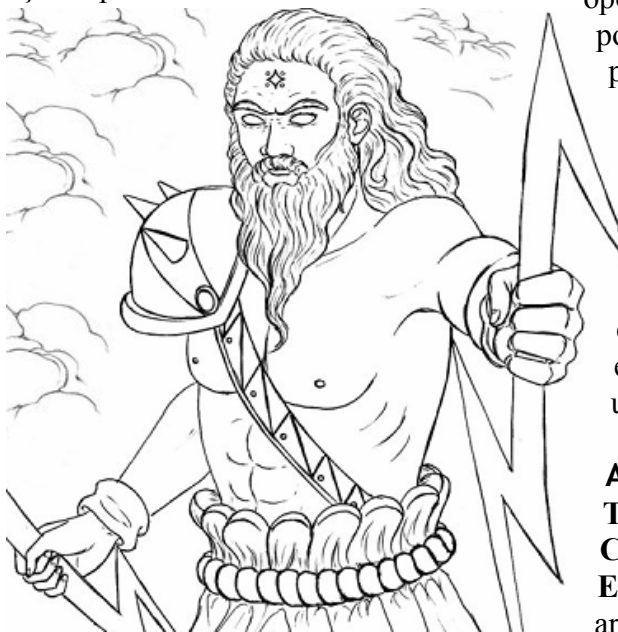
Efeito: Cria uma armadura mágica que funciona como armadura normal com 10 de defesa e 30 de durabilidade.

Arma Vorpal

Tipo: Suporte - um ataque (Vorpal, se atingir o oponente mata na hora)

Custo: 38 (uma vez por dia)

Efeito: Você pode eletrificar a arma de um aliado para torná-la vorpal.





Trovax, o deus da guerra

Representações: Batalha, Guerra e Conquista.

Tendência: Neutra e Má

Símbolo: Duas espadas cruzadas

Importância no Panteão: Possui alto grau de respeito por sua imensa força, mas a verdade é que nunca foi confiável.

Situação atual: Livre

Nova Especialização de Guerreiro

Cavaleiro do Apocalipse

Requisitos: Caminho Neutro / Mal

Garantia Divina: Uma vez por dia é capaz de abrir um portal que se liga com qualquer parte do reino que já tenha sido visitada pelo cavaleiro, podendo transportar a si e quaisquer outras unidades que desejar.

Deveres e obrigações: Um Cavaleiro do Apocalipse deve em primeiro lugar prezar pela batalha e pelo derramamento de sangue. Trovax acredita que a guerra em si é suficiente para suprir todas as necessidades dos seres vivos e isso inclui os deuses. Ao cavalgar só podem utilizar exclusivamente um Corcel Negro treinado para a batalha. Em sua maioria são generais de Guerra.

Bônus em pontuação: +1 de Força

Poderes garantidos: Corcel das Trevas, Aura de Guerra, Espada Infernal da chama Negra e Armadura Indestrutível.



Corcel das Trevas

Tipo: Suporte – 2 horas ou até ser destruído – Uma vez por dia

Custo: 15

Efeito: Você é capaz de invocar um Corcel que aparece rasgando os céus. Ele é treinado para a batalha, pode voar e possui os atributos: F:5 H:6 PV'S: 20, Armaduras com durabilidade 25 e Defesa 5, ele ainda é capaz de realizar 2 ataques por turno com 1d8+for de dano cada.

Aura de Guerra

Tipo: Passivo - Permanente

Custo: 0

Efeito: Você tem uma aura especial capaz de conceder a você e a seus aliados um bônus de +10 de dano e +10 pontos de vida sempre que estiverem envolvidos em uma batalha.

Espada Infernal da Chama Negra

Tipo: Passivo - Permanente

Custo: 0

Efeito: Você tem uma espada forjada pela vontade de Trovax, ela tem o dano de 1d20+5 e é capaz de disparar a magia Relâmpago uma vez por dia.

Armadura Indestrutível

Tipo: Passivo - Permanente

Custo: 0

Efeito: Sua armadura é indestrutível, sempre que ela chega em seus pontos finais de durabilidade eles se renovam gratuitamente.



Merian, a deusa da Paz

Representações: Cura, Serenidade, Afeto e Amor.

Tendência: Boa

Símbolo: Pomba branca

Importância no Panteão: Merian é vista pelos integrantes do Panteão como o ser mais confiável e bondoso, e por este status tem a confiança de todos.

Situação atual: Livre

Nova Especialização

Clérigo da Paz

Requisitos: Caminho Bom

Garantia Divina: Pode restaurar todos os seus pontos de vida gratuitamente duas vezes por dia.

Deveres e obrigações: Um Clérigo da Paz tem o dever sagrado de evitar guerras, acalmar conflitos e deter a violência, por isso são escolhidos como conselheiros diplomatas e embaixadores. Para fazer isto o clérigo deve suportar qualquer tipo de provação e mostrar que a violência não é a melhor saída. São proibidos de usar armas ou quaisquer magias que causem dano, não podendo ferir ninguém, mesmo que para salvar a própria vida. Só podem usar magias para proteger, ajudar ou curar a si e a seus companheiros. Quando um combate é inevitável o clérigo deve fugir, se render ou aceitar a morte.

Bônus em pontuação: +5 de Focus e +2 em Persuasão.

Poderes garantidos: Aura de Paz, Cura Divina, Bênção e Última Ressurreição de Merian.

Aura de Paz

Tipo: Passivo - Permanente

Custo: 0

Efeito: Você possui uma aura que transmite paz e tranquilidade, tornando qualquer intenção de atacá-lo mais difícil. Qualquer criatura que tente lhe ferir deve ser bem sucedida em um teste de resistência a magia -1 a cada rodada, mesmo que consiga passar ele ainda recebe um redutor de -2 nos testes de ataques comuns e magias.

Cura Divina

Tipo: Suporte - Instantâneo

Custo: X

Efeito: Você é capaz de curar a você e seus aliados, para cada ponto em focus gasto você cura 4 pontos de vida de forma instantânea.

Bênção

Tipo: Suporte - 2 turnos

Custo: 4

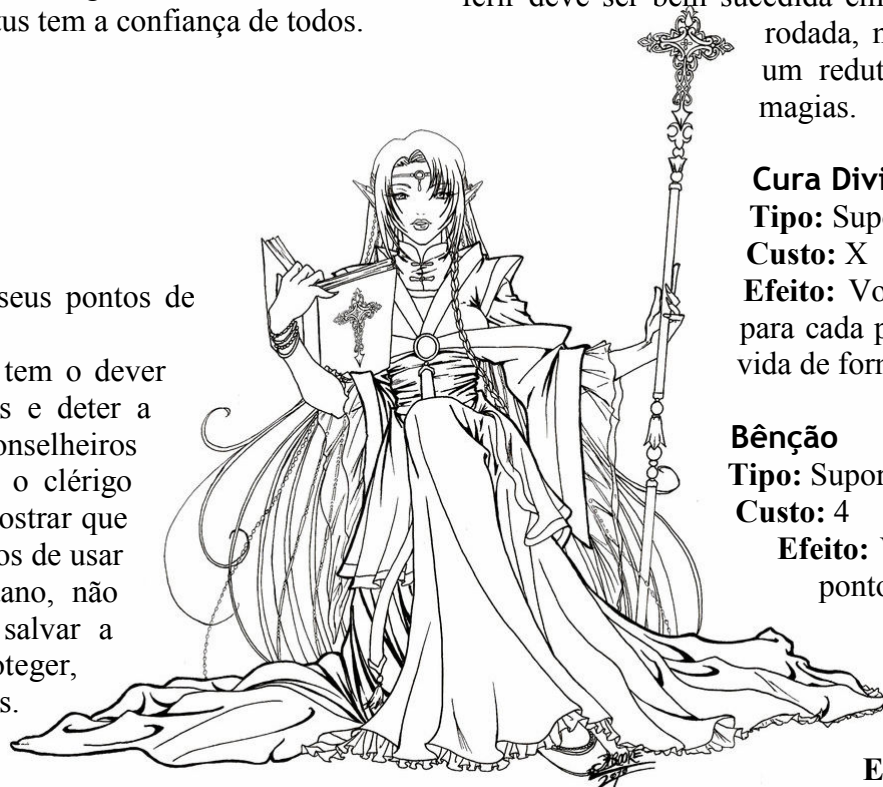
Efeito: Você é capaz de garantir uma bênção de +5 pontos em defesa durante 2 turnos.

Última Ressurreição de Merian

Tipo: Suporte - Ritual

Custo: Todo o focus e 90% dos PV's

Efeito: Você é capaz de trazer alguém que tenha morrido novamente de volta a vida, isto é muito sacrificante para ao invocador e só pode ser usado uma vez a cada 7 dias.





Era, a deusa da Magia

Representações: Magia, Magos, Conhecimento e Sabedoria.

Tendência: Boa e Neutra

Símbolo: Chama de Fogo

Importância no Panteão: Era adquiriu muita importância no panteão pelo seu grande poder, e dom de mudar os mundos. Ela é dona da magia, e deu para cada filho de Alchemia esse poder. Por isso ela divide o lugar com Celesta.

Situação atual: Livre

Nova Especialização de Mago

Mago do Fogo, A chama Imortal

Requisitos: Nenhum

Garantia Divina: Magias de Fogo sempre causam +10 de dano.

Deveres e obrigações: Este é um dos caminhos elementais que atrai mais adeptos. O Mago do Fogo é um estudioso e especialista neste tipo de magia, buscando aprimorar seus conhecimentos e poderes através do estudo e conhecimento. Apesar de não possuir um dever ou obrigação, Magos do Fogo são imunes a ataques de fogo graças ao seu treinamento e sua vestimenta, que consegue dissipar as chamas quando há o impacto. Magos do Fogo também podem renascer das cinzas como se fossem uma fênix, obtendo assim a imortalidade de Era, a Deusa da Magia.

Bônus em pontuação: +2 Res. à Magia e +2 em Conhecimento.

Poderes garantidos: Bola de Fogo Explosiva, Elemental do Fogo, Imortalidade da Fênix e Manipulação do Fogo.

Bola de Fogo Explosiva

Tipo: Mágico - Instantâneo

Custo: 20

Efeito: Você lança uma super bola de fogo capaz que causa 25 de dano em todos os oponentes em um raio de 10m e ao explodir causa +10 de dano extra. Um teste de esquiva bem sucedido pode reduzir o dano pela metade. Oponentes atingidos ficam com -1 de Habilidade até o fim do combate.

Elemental do Fogo

Tipo: Suporte - duas horas - uma vez por dia

Custo: 30

Efeito: Você invoca um elemental de Fogo, este ser de outro plano é muito poderoso e obedece ao seu comando. F:5 H:6 PV'S: 50, imunidade à armas comuns e fogo, seus ataques são considerados mágicos e pode usar Bola de Fogo Explosiva uma vez por dia.

Imortalidade da Fênix

Tipo: Passivo - Instantâneo - uma vez por mês

Custo: 0

Efeito: Mesmo depois de morto você é capaz de renascer das cinzas uma vez por mês com metade dos seus pontos de vida e zero de focus.

Manipulação do Fogo

Tipo: Suporte

Custo: 0

Efeito: Você pode criar ou manipular fogo (Não suficiente para ferir) da forma que desejar.





Petron, o deus da Traição

Representações: Mentira, Manipulação, Intriga, Inveja e Ganância.

Tendência: Má

Símbolo: Dois dados

Importância no Panteão: Peça fundamental na manipulação dos deuses, usou a maioria como peças em um tabuleiro para ganhar poder e chegar a seu status atual.

Situação atual: Livre

Nova Especialização de Ladrão

Juiz da Morte

Requisitos: Caminho Mal

Garantia Divina: Uma vez por dia é capaz de localizar com exatidão qualquer pessoa que queira através de seu focus natural.

Deveres e obrigações: Um Juiz da Morte deve oferecer todas as suas vítimas à Petron após o extermínio, estes são conhecidos por este nome por encontrar, julgar e matar suas vítimas de acordo com sua vontade própria ou a vontade de Potron, muitos são contratados especificamente para matar adversários ligados e meios políticos.

Bônus em pontuação: +2 Res. à Magia, +2 Blefar e +2 Intimidar.

Poderes garantidos: FALTA FAZER

Distorção da Verdade

Tipo: Suporte - 1d4 horas

Custo: 3

Efeito: Você é capaz de distorcer a verdade de forma que todos que estão à sua volta e falhem em um teste de Res à Magia -2 acreditem que o que está falando é verdade.

Aura da Ganância

Tipo: Passivo - Permanente

Custo: 0

Efeito: Você emite uma aura capaz de garantir a você e qualquer criatura de Caminho Mal um bônus de +1 de Habilidade e +1 em Observar.

Julgamento Final

Tipo: Físico - Instantâneo - uma vez por dia

Custo: Metade do Focus inicial

Efeito: Com a aprovação do MJ, você consegue desferir um golpe capaz de decapitar o oponente, matando-o de uma só vez caso este falhe em um teste de esquiva -1.

Manipulação Bilateral

Tipo: Suporte - Instantâneo - uma vez por dia

Custo: 7

Efeito: Você é capaz de manipular várias pessoas usando sua persuasão incrível para que estas comecem a lutar, brigar ou discutir entre si, Juizes da morte costumam usar esta técnica em grandes reuniões de líderes do governo ou em quaisquer outras ocasiões. É possível anular a manipulação com um teste de Res. à Magia.





Olizeu, o deus dos Mares

Representações: Fúria do mar, Oceano.

Tendência: Neutra

Símbolo: Tridente

Importância no Panteão: Olizeu não representa uma grande porcentagem de poder no panteão para os outros deuses, mas esconde o verdadeiro poder dos mares agindo junto ao seu irmão Raiko.

Situação atual: Livre

Nova Especialização de Mago

Domador do Oceano

Requisitos: Nenhum

Garantia Divina: Pode criar ou manipular boa quantidade de água gratuitamente, não o suficiente para ferir. Pode falar com animais aquáticos.

Deveres e obrigações: Este tipo de Mago tem um diferencial dos demais, ele não pode de forma alguma viver em cidades terrestres. Rumores dizem que existem cidades no fundo do mar onde muitos destes vivem isolados apenas aguardando a ordem de Olizeu para atacar o mundo terrestre e o inundar com água.

Bônus em pontuação: +2 Res. à Magia, +5 focus

Poderes garantidos: Anfíbio, Escudo do Kraken, Elemental da Água e Canhão de Água.

Anfíbio

Tipo: Passivo - Permanente

Custo: 0

Efeito: Você é capaz de respirar em baixo d'água livremente, assim como nadar de forma acelerada como os tubarões.

Escudo do Kraken

Tipo: Suporte - Sustentável

Custo: 20

Efeito: Você cria um escudo feito da carapaça de um Kraken, ele é absolutamente resistente e somente ataques mágicos podem atravessá-lo. Garante +10 de defesa e possui 30 de Durabilidade.

Elemental da Água

Tipo: Suporte - duas horas - uma vez por dia

Custo: 27

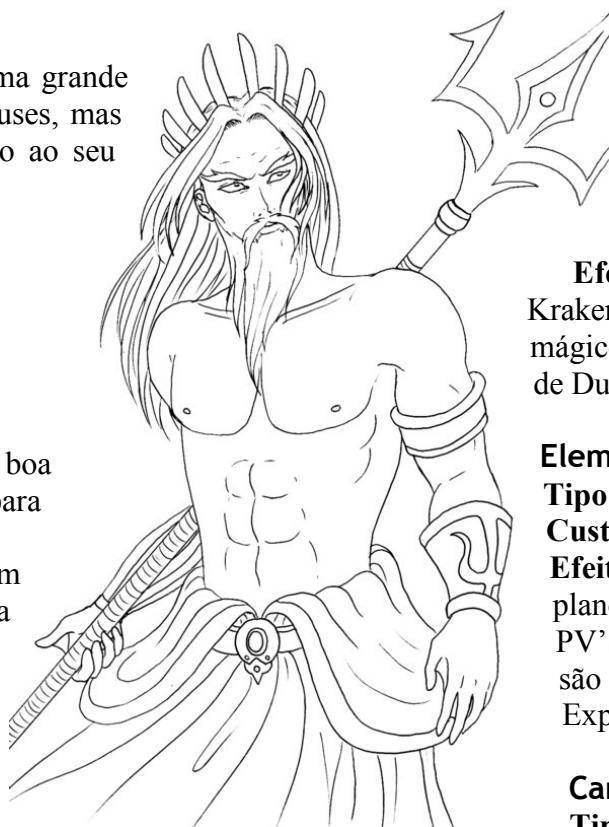
Efeito: Você invoca um elemental de Água, este ser de outro plano é muito poderoso e obedece ao seu comando. F:4 H:7 PV'S: 40, imunidade à armas comuns e água, seus ataques são considerados mágicos e pode usar Bola de Fogo Explosiva uma vez por dia.

Canhão de Água

Tipo: Mágico - Instantâneo

Custo: 25

Efeito: Você lança da boca uma rajada poderosa de água capaz de causar 20 de dano em todos os oponentes (Direto no HP) em um raio de 10m. O dano aumenta caso a batalha ocorra no mar em 10 pontos.





Caverna de Gelo

Cidade dos Bárbaros

Montanhas de gelo

Vale da Luz

Cidade de Cristais

Monte palidor'tus

Lago Palidor'tus

Asternum

Floresta da destruição

Anterion

Catedral Abandonada

Aghamenon

Densia

Tanghart's

Rota para Elengoth

Elengoth

Rio de Azgarth

Forte Helm

Monte de Trovax

Florestas de Dalaran

Florestas de Dalaran

Florestas de Dalaran

Acampamento de Nartur

Dalaran

Vilarejo de Ghan'skull

Ancordill

Floresta de Gyn

Valahar

Vale da Morte

Rio dos Deuses

Lohem

Floresta de Âmiem

Sereser

Rio do elo

Tanador

Mar da Tormenta

Campos Negros

Mar da Tormenta

Meniark

Lanternaris

Floresta de Milena

Elidia

Vahlor

Monte Era

Escola de Magia

Colina dos Exilados

Floresta de Gaia

Pântano Proibido

Floresta da Discórdia

Monte Celesta

Rio Celestial

Terra Proibida

Glória

Malkavius

Porto Sul

Torre de Seishu

Blator

Mares Bravios de Olizeu

Mares Bravios de Olizeu

Fortaleza de Kubak

Grande Deserto de Naor



Capítulo 3: Os Reinos

Os reinos conhecidos somam um total de 6, são eles: Valahar, Densia, Asternum, Sereser, Blator e Elidia. Todos estes reinos formam o continente de Lancart, que é banhado pelo Mar da Tormenta e pelos Mares Bravios de Olizeu. Todo o continente de Lancart é repleto de nações organizadas, independentes e com suas próprias culturas. Para haver paz e entendimento entre os reinos de Lancart, Valahar tem o cargo de chefiar a aliança entre as nações por ser a maior potência militar. A aliança entre os reinos permite que as rotas comerciais sejam exploradas por qualquer nação, mas como em todo ramo político algumas falhas e divergências por leis locais acabam interferindo diretamente no comércio.

Com a aproximação de uma nova guerra em Alchemia devido a invasão das tropas de Callistus ao reino de Blator, uma verdadeira Aliança foi criada, e assim ficou conhecida, ainda mais forte e eficaz, as diferenças foram deixadas de lado e reinos inimigos dos Celestiais abriram mão de seu orgulho para lutar lado a lado na guerra e impedir o fim do mundo.



Governo Geral

O Sistema de Governo de Lancart é bem simples de ser entendido, os reinos são independentes e as leis são feitas por seus regentes. Cada reino possui um líder ou rei, o qual possui um conselho que varia de 6 a 12 integrantes, geralmente de famílias tradicionais e pessoas de imensurável confiança. Apesar de os reinos serem independentes, suas atitudes e leis são gerenciadas pelo reino central e de maior potência militar: Valahar que organiza e mantém um tratado de paz entre todas as nações. Quando um reino age de forma contrária ao interesse coletivo dos outros reinos, este pode ser atacado e ter seu regente derrubado do poder. Assim, através deste tratado as nações podem conviver em paz.

Moeda Corrente

A moeda corrente em Lancart são moedas de ouro. Existem também moedas de prata e cobre, mas que não circulam devido a grande extração e valorização do ouro nas regiões de Lancart. A troca de produtos como o sal também faz parte do comércio dos reinos.



Idioma

Muito se conhece sobre o idioma padrão de Lancart, que é o Meriv, a língua dos homens que é equivalente ao Português que eu e você falamos no mundo real. O ensino da língua “humana” é vasto por todo o reino, por isso até mesmo algumas raças selvagens são capazes de falar e interpretar a língua Meriv.

Clãs

São grupos, famílias ou pessoas que se reuniram pelos mesmos interesses, bons ou ruins. A maioria dos clãs de grandes cidades atua como opositores do governo e de seu sistema em si, brigam por posições políticas e buscam uma forma de derrubar as lideranças. Há também os clãs que buscam trazer a ordem e a paz, os que vivem do comércio, os que possuem forjas e etc. Existem muitos clãs nos reinos, alguns possuem grande influência como o Clã de Tecelões de Lohem, que fornece roupas de alta linhagem para as autoridades do reino.

Influência dos Deuses

Os reinos são diretamente influenciados pelos deuses, quando estes estão insatisfeitos com seus fiéis alguns tratam de mostrar a sua ira, como Raiko que é inquieto e exigente, este enche os céus com tempestades e sua chuva inunda regiões inteiras. Olizeu também age da mesma forma que seu irmão e mostra isso claramente na fúria dos mares que acaba com embarcações e até mesmo chega a afetar cidades portuárias. Cada cidade possui uma ou mais divindades a qual oram e pedem proteção, fazendo constantes oferecimentos aos deuses.



Valahar

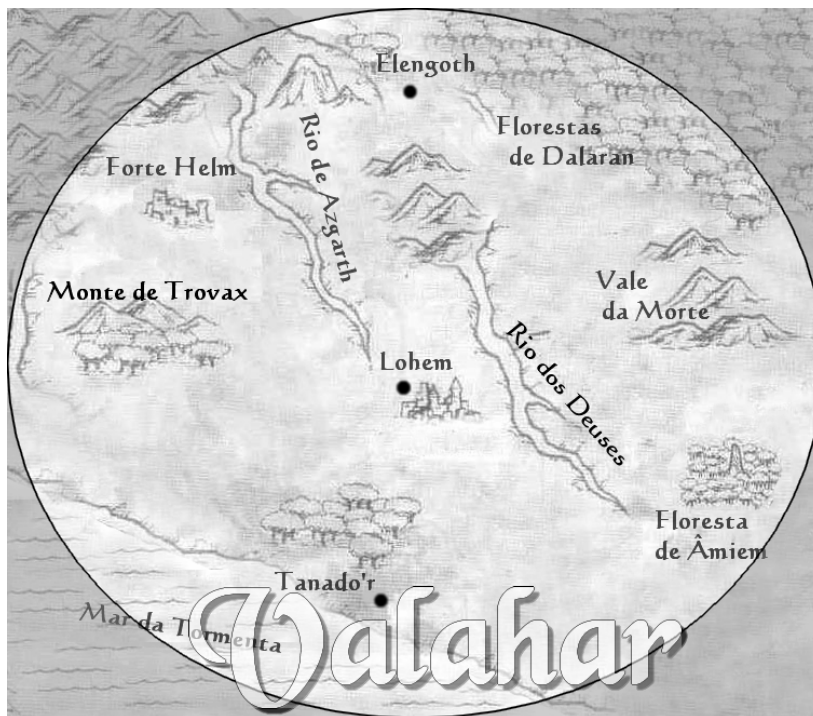
Reino onde foi fundada a primeira cidade de Lancart, a cidade de Lohem. Valahar é o principal reino e também o mais influente de todos, abriga as famílias mais importantes e também cidades de grande influência. Valahar tem um clima subtropical, temperado a leste e suas principais cidades são:

Lohem (Capital), Tanado'r, Forte Helm e Elengoth.

Como característica territorial, possui planícies entrecortadas por rios, florestas, colinas e montanhas a noroeste. Valahar foi o reino que menos sentiu o massacre com avanço das hordas de Gron durante o período onde a guerra era intensa e que Zalis e Gron lutavam pelo destino de Alchemia. Nesse tempo, a seita maligna mais influente conhecida como Tantra, que se passava por um clã opositor, já dominava grande parte de Valahar menos a cidade de Lohem, foi quando Van'Carter, um Guerreiro de sangue real que acreditava na justiça de Zalis e lutava como um cavaleiro da justiça reuniu a

Cúpula dos Cavaleiros da Luz, formado por 19 cavaleiros consagrados e fiéis a Zalis, assim Valahar se fortificou e conseguiu expulsar os Tantra anos depois, que agiam desde tempos antigos para tomar as grandes capitais. Após serem expulsos, os Tantra se espalharam pelo reino, tentando propagar sua crença em vários cantos do mundo.

Principais Divindades: Zalis, Gaia e Olizeu.



• Lohem, a Capital da Justiça

Lohem é o marco zero da humanidade, o centro populacional mais importante de todo o continente, daqui partiram as expedições que povoaram as cidades vizinhas e exploraram seus limites. Após a expulsão dos Tantra de Valahar, Van'Carter foi escolhido para ser o rei da capital Lohem por sua bravura e coragem. A cidade abriga o palácio real, assim como as famílias nobres e principalmente a família real de Lord Van'Carter. Toda Valahar é regida por ele, junto com o conselho, o qual possui 12 membros. Lohem possui grande respeito em relação a outros reinos e tem o poder de julgar e sancionar (punir) as ações dos mesmos. Tem Zalis como principal e mais influente divindade, Merian e Gaia tem muito pouca influência.

• Rio dos Deuses

O Rio dos Deuses tem sua nascente ao norte de Lohem e se estende por quilômetros até seu leste. A água deste rio tem propriedades mágicas e por mais incrível que isto pareça a água tem poderes de cura para quem sacia sua sede com ela, no entanto, ela não faz efeito algum em seres que tenham índole má. Antigas histórias dizem que as montanhas que formam o Rio dos Deuses foram antes o local onde Merian, a Deusa da paz derramou suas lágrimas em pranto ao ver Alchemia sendo consumida pelo ódio, ocorrendo assim a formação da nascente.



- **Vale da morte**

Este vale é o caminho mais rápido na travessia de Lohem para a cidade de Dalaran, mas por ser palco de grandes emboscadas e armadilhas ficou conhecido como Vale da Morte. Este local é marcado pelo sangue, assassinos e bandidos costumam interceptar viajantes e mercadores desavisados.

- **Forte Helm**

O Forte Helm é a mais protegida construção de Valahar, foi construído há cerca de 20 anos após a fundação de Lohem para expansão militar. Feito não só para ser um ponto estratégico defensivo, o Forte também funciona como uma academia militar para treinamento de soldados e fabricação de armas, comandado pelo General Negav, servo fiel e braço direito de Lord Van'Carter. O General Negav é conhecido pela sua dura forma de treinar os soldados e por ser muito cruel com seus inimigos em guerra. Sabe-se que Negav lutou ao lado de Van'Carter e chegou a salvar-lhe a vida durante a expulsão dos Tantra de Valahar. O General Negav era um dos 19 Cavaleiros da Luz mas foi expulso anos depois da ordem pela sua mudança de temperamento e de atitude em frente ao inimigo.

- **Elengoth, a Cidade dos Magos**

Elengoth fica ao norte de Lohem, próximo das florestas mais perigosas do reino, as Florestas de Dalaran. Elengoth foi fundada por um grupo de Magos peregrinos e viajantes que se estabeleceram ao norte do reino pela sua proximidade das florestas e por ficar em uma posição estratégica para comércio, mas a grande verdade é que eles estavam enganados e quando perceberam isso já era tarde. Com o passar dos anos a cidade recebia ataques iminentes de seres selvagens e por vezes a cidade teve que ser reconstruída. Muitas pessoas abandonaram Elengoth e todos os grupos de aventureiros

enviados para as florestas para procurar os responsáveis pelos ataques nunca retornaram. O Mago Aldomus Alberich - um dos fundadores da cidade - resolveu investir na defesa com o uso da magia e hoje a cidade se mantém com muros altos cercados por um rio em toda a sua circunferência onde torres mágicas fazem a defesa. Com isso Elengoth se tornou o segundo ponto comercial mais forte de Valahar.





- **Monte de Trovax**

O Monte de Trovax ou simplesmente Monte Trovax tem seu nome oriundo da Guerra dos Deuses, quando Trovax desceu dos céus em pessoa para a batalha. Em meio a tanta destruição causada pela guerra, o monte foi a única coisa que restou, ganhando assim a fama do nome. Muitas pessoas sobem até o topo do monte para cultuar Trovax, em contrapartida há boatos de que muitos mistérios rondam este local, mas nenhuma investigação concreta foi realizada no monte até os dias de hoje.

- **Tanado'r, a Cidade Portuária**

Tanado'r é a maior cidade-porto de Lancart, seu centro comercial é ponto de passagem de muitas caravanas marítimas que vem de Lanternaris e Meniark ao sul. A principal Divindade em Tanado'r é Olizeu, o deus dos mares, pois a travessia pelo mar da Tormenta só é possível quando Olizeu a permite. Tanado'r tem grande influência em Valahar, uma vez que o comércio com as cidades do sul é feito pela travessia marítima, isso se dá ao fato de que além de ser o meio mais rápido de transporte, uma viagem pelos campos negros não é viável por tamanho perigo corrente.

- **Floresta de Âmiem**

A Floresta de Âmiem foi por anos um local evitado por viajantes e aventureiros por ser dominado por criaturas malignas, tornando sua travessia completamente descartada. Após o período de guerras e massacre, muitos Elfos migraram do sul de Alchemia para a parte central de Lancart, foi quando chegaram a Âmiem e dizimaram todas as criaturas malignas da floresta se estabelecendo ali desde então. Hoje a Floresta é lar de Elfos florestais, Fadas e Centauros. Apesar de não oferecer perigo aos viajantes a

Floresta conta com seus defensores, Druidas e Ent's que estão sempre se certificando da integridade da natureza.





• Florestas de Dalaran

As Florestas de Dalaran são uma união inexplicável de várias florestas que formam uma única floresta gigantesca, sem dúvidas as florestas mais perigosas de Valahar. Estas florestas são lar de várias raças como Dracon, criaturas selvagens e também lar dos Elfos Negros de Valahar e estes realmente são preocupados com seus domínios, desavisados ou incautos que adentram seu território não podem esperar misericórdia. Antigas canções contam que na era da guerra muitas florestas foram devastadas pelas hordas de Gron, sendo assim Gaia reuniu algumas de suas florestas em uma só, centralizando o foco de poder para tentar resistir à destruição. O plano acabou dando certo, exceto por um problema que Gaia não contava, as florestas acabaram sendo infestadas por criaturas malignas que acabaram se alocando por suas imediações.

• Boatos e Rumores

* Há suspeitas de que Elengoth abriga uma vasta coleção de magias proibidas e extremamente poderosas que estão sendo usadas para treinar Magos há anos para ter controle sobre o poderio militar do reino sem a autorização da Capital Lohem.

* Se ouve pelo reino que o Rio dos Deuses está secando aos poucos, camponeses afirmam ter visto pessoas com mantos pretos rondando a Montanha onde fica a nascente do rio. Alguém deve estar agindo por detrás dos panos para acabar com o rio, que é de propriedades mágicas e abastece todo o reino.

* Pessoas disseram ter avistado um pequeno grupo de batedores não-humanos rondando a região próxima do Monte de Trovax. Um grupo de viajantes foi atacado por um grupo de características semelhantes. O único sobrevivente afirmou que eles carregavam uma grande Arca Dourada.

* A Filha de Lord Van'Carter, Melissa Carter, está prestes a se casar com o Cavaleiro Real Talidus Stormwood, o problema é que a noiva não quer se casar, pois ela suspeita que ele é integrante de um Clã que pretende matar o rei para tomar o poder, ela ousa afirmar ainda de que ele não é humano, mas ninguém em Lohem acredita nela por causa dos feitos de Talidus pela cidade a muitos anos atrás, quando ele ajudou a derrotar os Tantra.

* Conversas de Taverna apontam que existe uma caverna no início das Florestas de Dalaran, ao norte do Vale da Morte, que esconde uma vasta rede de túneis. Os túneis escondem a passagem até uma câmara secreta onde fica o tesouro de Antrak Shaball, um antigo Clérigo de Trovax que foi amaldiçoado pelo próprio por acumular para si riquezas enquanto deveria promover a guerra. Dizem que a alma de Shaball assombra o local e não permite a aproximação de aventureiros, poucos retornaram de lá e ficaram com graves seqüelas mentais.

• Personagens conhecidos

* Lord Van'Carter: O Rei de Lohem, a Capital. Van'Carter é um homem de meia idade, alto e robusto com barbas pretas que formam um cavanhaque. Pai da princesa Melissa Carter de 19 anos e do Príncipe Amiel Carter de 18, este nunca quis saber sobre como governar um reino, sempre há soldados atrás de Amiel, pois este cisma em fugir do castelo para realizar travessuras pela cidade. Estima-se que ele quer ser um aventureiro e explorar o mundo.

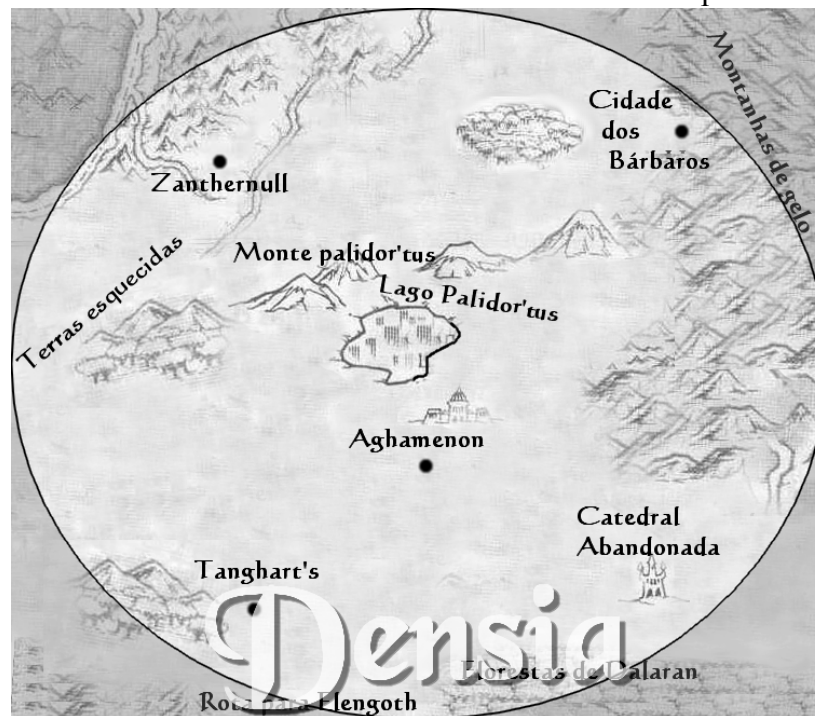
* General Negav: Um General durão que possui uma cicatriz que corta o olho direito até o lado do seu lábio. Negav é conhecido pela sua dura forma de treinar os soldados e por ser muito cruel com seus inimigos em guerra. Sabe-se que Negav lutou ao lado de Van'Carter e chegou a salvar-lhe a vida durante a expulsão dos Tantra de Valahar. O General Negav era um dos 19 Cavaleiros da Luz, mas foi expulso anos depois da ordem pela sua mudança de temperamento e de atitude em frente ao inimigo.



Densia

Reino conhecido por seu clima frio, pesado e rigoroso no inverno, uma extensa cadeia de montanhas gélidas corta o reino em seu leste, fazendo a divisa com o reino de Asternum. Densia foi marcada por uma guerra religiosa que durou longos anos e que seria conhecida como “Guerra Santa”, os seguidores de Zalis, Raiko e Trovax eram cruelmente assassinados por Tantras em público para mostrar a superioridade da sua religião, isso acabou gerando a revolta de clérigos, monges e paladinos que viviam em monastérios, templos ou peregrinando pelo reino, sendo assim eles se reuniram e formaram a Ordem Sagrada, confiada apenas a servos dos deuses. A guerra finalmente teve seu fim quando a cidade de Aghamenon foi completamente cercada por Tantras que invadiam por todos os lados, isso não foi suficiente para derrotar os sacerdotes, que obtiveram a vitória e conquistaram a liberdade. As principais cidades de Densia são: **Aghamenon (Capital), Zanthernull e Tanghart's**. Como característica territorial, possui poucas áreas florestais habitáveis, cavernas, rios congelados e lagos. Possui uma extensa cadeia de montanhas a leste. O líder dos Sacerdotes – Cassius III, o Iluminado – é o regente e tem grande influência em todo o reino, o povo de Densia acredita que ele é o escolhido, o enviado dos deuses para guiar o povo para o caminho da vida eterna. Há também aqueles que não acreditam que ele possa ser o escolhido, formando assim focos de religiões distintas e

sociedades secretas que agem por trás dos panos para derrubar Cassius III. Muitos deles fazem parte do conselho, formado por 6 Sacerdotes. As principais divindades em Densia são: Zalis, Trovax e Gron. Raiko tem pouca influência, uma vez que quase todos os seus seguidores foram perseguidos e mortos por Tantras.



• Tanghart's, a Cidade dos monges

Tanghart's foi fundada por uma caravana de monges que fugiam com suas famílias para tentar escapar das garras do exército negro de Gron. Entre os monges havia um homem chamado Yashori Namekuse, considerado um mestre nas artes marciais. Yashori passou a ensinar a todos os moradores de Tanghart's as técnicas das artes marciais e assim a cidade cresceu e resistiu a muitos ataques. Após a morte de Yashori por velhice, os líderes da cidade criaram um monumento em seu centro na

imagem dele para que sempre fosse lembrado, assim a sua técnica da luta com as mãos passou de geração em geração, e hoje Tanghart's é a maior cidade-escola de artes marciais conhecida em Lancart. Não há fortificações aqui, as casas são tradicionalmente no estilo oriental e a cidade possui diversos templos e locais sagrados, alguns estão nos picos das montanhas, que é o local para onde evacuam as mulheres e crianças em caso de emergência. O povo de Tanghart's vive do que produz, aproveitando que fica na parte menos fria do reino eles conseguem manter a cultura japonesa.



- **Aghamenon, a Capital dos Sacerdotes**

Capital e principal cidade e centro populacional em Densia, localizada na parte central do reino, Aghamenon fica ao sul do Lago Palidor'tus e é a maior e mais rica cidade da região; Abriga o Templo de Pandora, comandado pelo Sacerdote conhecido como Cassius III – O regente iluminado, que treina Clérigos e Paladinos que formam o poderio militar de Densia e que ultimamente se dedicam a acabar com a propagação de cultistas de Gron se encaminhando para noroeste do reino. Aghamenon é imensuravelmente uma cidade fortificada devido a experiências do passado contra inimigos seguidores do mal, além disso, a cidade conta com altos muros e torres de vigilância que mantém a população livre de pessoas ou criaturas indesejáveis. Mesmo com tanta proteção, Cassius III mantém a tradição e religiosidade por trás dos muros de Aghamenon, as ruas de pedra levam para todo canto até um monastério ou local sagrado, aqui a lei divina é a que prevalece e as punições são severas com aqueles que as desafiam. Aghamenon também fabrica armas específicas, em sua maioria maças clericais, armaduras pesadas e escudos, que geralmente comercializam através de caravanas com os reinos vizinhos. Os moradores da cidade pagam 10% de tudo o que produzem para que a ordem seja estabelecida na cidade, assim como construções e mantimentos dos subordinados. A entrada na cidade só é permitida para pessoas de índole Neutra ou Boa, todos os visitantes são julgados através de itens mágicos dos guardas. Aqui, blasfemar contra um deus significa a morte, tentar propagar outra religião ou seita também resulta em morte.

- **A Catedral Abandonada**

Localizada a leste de Tanghart's, a catedral já foi antes palco de inúmeros cultos aos deuses, realização de milagres e também servia como abrigo e

local de ensinamento para pessoas que, para o povo, “não tinham mais jeito”. Os novos convertidos eram ensinados e treinados, e com o passar dos tempos se tornavam novos sacerdotes. No entanto, esse feitiço teve fim quando a catedral foi finalmente invadida pelos Tantra, eles fizeram uma carnificina no local e rogaram maldições sobre os que estavam nele. Após a invasão a catedral nunca mais foi a mesma, há relatos de que as almas torturadas ainda estão lá, e sobre o local existe uma terrível maldição. Os grupos que foram enviados ao local para averiguar a veracidade das informações nunca mais retornaram. Existem boatos de que há um compartimento nos fundos da catedral, uma passagem secreta, que dá acesso aos salões subterrâneos e que nem mesmo os sacerdotes que lá se esconderam conseguiram escapar. Este local pode conter relíquias que valem muito dinheiro, porém acredita-se que há uma rede de túneis que pode abrigar muitos perigos, de qualquer forma, hoje as pessoas evitam este lugar.

- **Terras Esquecidas**

Como o próprio nome diz, estas terras foram abandonadas, esquecidas ou deixadas de lado pela população devido à infertilidade das terras, tudo o que se tentava cultivar morria e o frio das montanhas no inverno fazia com que muitos peregrinassem para a capital. As árvores não produzem frutos e o que poucos sabem é que cantos como esses são tremendamente valiosos para guardar tesouros, montar um covil e etc. A magia não funciona aqui, muitos magos de diversas partes do mundo tentaram reverter a situação deste lugar, mas quando se aprofundam na região seus poderes se tornam inúteis. Dizem que é lá, onde habita uma enorme fenda, onde Callistus mandou Gron para o submundo, e é por lá, que a maioria de suas criaturas tenebrosas saem e se dividem através de portais para vários lugares do mundo. O lugar é protegido naturalmente por montanhas e florestas fechadas, onde a luz mal toca o local, existe uma penumbra eterna, e o cheiro forte de enxofre. Muitos cultistas de Gron tem se encaminhado para esse local para fins desconhecidos. Gron





ainda está selado, no entanto rumores dizem que o selo vem enfraquecendo com o passar dos tempos por algum motivo e que Callistus terá que voltar para o local, para renová-lo, ou então Gron escapará e retomará o seu lugar, destruindo a tudo e a todos.

• Motanhas de Gelo

Uma gigantesca cadeia de montanhas congeladas que separa o reino de Densia do reino de Asternum. O clima é pesado e absolutamente rigoroso no inverno, tornando o local completamente impossível de ser habitado por seres comuns nesta época do ano. É justamente no inverno que os povos migram para o sul das montanhas, onde ainda se pode sobreviver até o inverno acabar. No entanto nem sempre foi assim, dizem que essas montanhas começaram a se congelar justamente quando os Deuses começaram a habitar Alchemia, e é verdade, Raiko gosta de jogar toda a super umidade sob esta região, como uma assinatura do seu nome. Dizem que Raiko não faz isso por simples ato, ele esconde sob as geleiras algumas transgressões que cometeu e preferiu “congelar” isso no passado.

A montanha é habitada por humanos que suportam o forte frio, e juntam-se em pequenas comunidades. Eles se baseiam na caça e pesca, com um pouco de cultivo de produtos que resistem ao frio. Além de poucos humanos (geralmente povos bárbaros) há relatos de que as montanhas abrigam diversos tipos de dragões e também criaturas abomináveis de todo tipo. Estas montanhas são consideradas as mais perigosas do mundo.

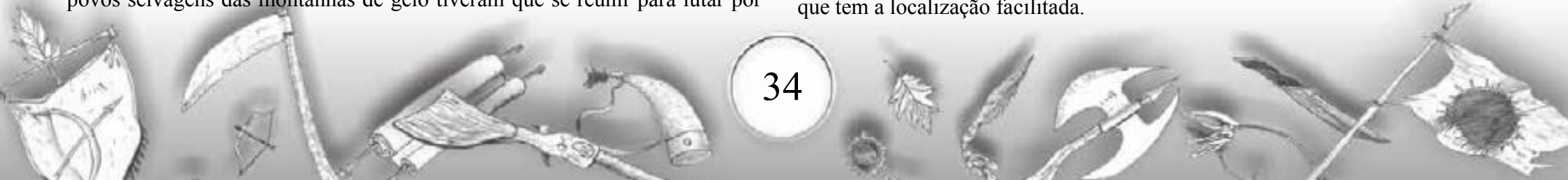
• A Cidade dos Bárbaros

A Cidade dos Bárbaros, como é estranhamente conhecida (uma vez que bárbaros são conhecidos por serem povos livres e selvagens), ganhou este nome por ser palco de grandes batalhas há muito tempo atrás, quando os povos selvagens das montanhas de gelo tiveram que se reunir para lutar por

sua sobrevivência contra a ira dos dragões brancos que habitam a cadeia de montanhas. Este lugar é nada mais do que uma imensa aldeia que abriga grandes guerreiros selvagens.

• Zanthernull, a Cidade Invisível da Magia

Zanthernull é uma cidade preservada, há uma poderosa magia que circunda toda sua volta e a torna invisível constantemente para quem está fora dela. Isso faz da cidade um local pacífico e tranquilo. A cidade foi erguida por Altorius, o Grande Eremita, com a ajuda de Magus Valtercast, um Mago muito poderoso. Ambos foram mortos em batalhas contra seres malignos que vinham das terras esquecidas através dos portais. Antes de morrer Valtercast conseguiu completar a magia da invisibilidade para a cidade, algo que estudava há muitos anos, e até os dias de hoje a cidade nunca mais foi atacada. Como a trajetória até Zanthernull é muito perigosa, os líderes sucessores conseguiram criar um tipo de transporte dimensional que serve para a travessia de pessoas de outras cidades até aqui. Devido a este motivo a cidade tem o comércio mais rico de Densia, as melhores armas são forjadas com materiais extraídos da região. Zanthernull também é a sede de uma das 6 escolas Elementais de Lancart, sendo esta uma das poucas que tem a localização facilitada.





• Monte Palidor'tus

O Monte Palidor'tus é um pico completamente inabitável, não apenas pelo frio e os fortes ventos, mas também por boatos e lendas de que os espíritos dos dragões habitam o local. O Monte está situado entre Aghamenon e Zanthernull e fica à beira do Lago Palidor'tus, ambos tem seus nomes provenientes de um homem que ousou enfrentar o bando de Dragões Brancos que se alastrava pela região há décadas. O Rei dos Dragões, Skrahzzac'Tolon iniciou a devastação das cidades do reino quando o lar dos dragões foi violado, resultando no tombamento de um da sociedade, nas Montanhas de Gelo. Palidor'tus era um usuário muito poderoso da magia e conseguiu aprisionar os espíritos dos dragões no Monte. Até os dias de hoje pessoas afirmam terem visto dragões brancos voando pelas redondezas.

• Lago Palidor'tus

O Lago Palidor'tus é um lago congelado de proporções gigantescas, podendo chegar a medir quatro vezes mais do que uma cidade grande. Sabe-se que o lago se formou anos após o aprisionamento do espírito dos dragões no monte, frequentadores de tavernas da região ousam dizer que o lago é obra do espírito de Skrahzzac'Tolon, que trama o retorno dos dragões ao mundo dos vivos. Mas não é só isto, eles também dizem que Tolon quer congelar o mundo, e é verídico o fato do lago estar crescendo com o passar dos anos. Se isto for realmente verdade, a cidade de Aghamenon pode estar correndo grande perigo, pois uma das extremidades do lago já está bem próxima de chegar até a cidade.

• Boatos e Rumores

* Uma mensagem secreta interceptada revela que o Templo de Pandora será alvo de um ataque, isto pode ser catastrófico para a cidade.

* Sirius Mort'Valler, um integrante do Conselho é investigado por ligação com Acólitos de Gron.

* Um grupo de viajantes foi atacado quando passava nas mediações da Catedral Abandonada, possivelmente alguns dos viajantes teriam ido até o interior da Catedral a procura de abrigo para a chuva e não retornaram, as pessoas chegaram na capital desesperadas afirmando que o local é assombrado.

* Uma movimentação estranha ronda as Terras Esquecidas, de acordo com relatos, pessoas estão indo até um vulcão que antes não havia ali e que está em erupção, pode ser visto durante a noite.

• Personagens conhecidos

* Cassius III: É o líder dos Sacerdotes e Regente de Densia, conhecido como o Iluminado. Tem grande influência em todo o reino, o povo de Densia acredita que ele é o escolhido, o enviado dos deuses para guiar o povo para o caminho da vida eterna.

* Aleon BraveHeart: Foi nomeado como Herói de Densia quando lutou ao lado de Altorius, o grande Eremita e conseguiu destruir um dos portais que trazia as criaturas das trevas para Zanthernull. Aleon é um Paladino de Zalis consagrado e de grande reconhecimento no reino.

* Yashori Namekuse: Foi um sábio considerado um mestre nas artes marciais. Ensinou a todos os moradores de Tanghart's as técnicas das artes marciais, criando assim o reconhecimento atual da cidade. Após sua morte por velhice, a cidade ganhou um monumento de sua pessoa para que fosse lembrado como o homem cujo a técnica foi passada de geração em geração.

* Skrahzzac'Tolon: O Rei dos Dragões Brancos, teve seu espírito aprisionado nas montanhas de Palidor'tus.





Asternum

Asternum sempre foi tida em todo o reino como uma terra de grandes riquezas e de características territoriais inigualáveis e para afirmar isto, existem muitas minas de ouro que ainda não foram exploradas em Asternum. O reino possui uma vasta área montanhosa a nordeste do reino que formam as montanhas de Petron e as Montanhas de Lanter'nor. Possui as Montanhas de Gelo a Oeste do reino que faz a divisa com o reino de Densia. Por incrível que pareça, Asternum abriga uma quantidade demasiadamente alta de não-humanos, entre eles está a nação de Minotauros que comandam a cidade de Amon'há. A força de Seishu foi o que concebeu esta fantástica nação. Como características, Asternum possui longos planaltos e planícies cobertos com uma abundante vegetação rasteira, com destaque para sua grama sempre verde principalmente nas proximidades da Floresta das ervas de Algaz. A parte oeste do reino abriga as montanhas de gelo, o que acaba por determinar um clima completamente diferente para esta parte, entretanto, da porção central ao sul do reino, o clima é bem mais ameno e propício ao cultivo de uma grande variedade de culturas, que sem dúvida nenhuma são bem conhecidas nas mesas locais, e até nos reinos vizinhos, o que coloca Asternum como um também forte reino agrícola.

As principais cidades de Asternum são: **Anterion (Capital)**, **Destorgill**, **Cidade de Cristal** e **Amon'há**. O Regente de Asternum é o Meio-Elfo Nibuk Tanar, que coordena a aliança e a paz entre as cidades do reino. As principais divindades cultuadas em Asternum são Seishu e Petron.



- **Anterion, a Capital dos povos**

Esta enorme cidade é o ponto de partida de muitos aventureiros com coragem suficiente para enfrentar os perigos da Floresta da Destruição, da Montanha de Gelo ou de embrenhar-se nos territórios de Sereser. Anterion é muito conhecida por seus rastreadores e guias capazes de reconhecer cada trilha segura na floresta ou mesmo no Vale da Luz, garantindo o êxito de muitas expedições. Os magos de Lohem mantêm uma embaixada em Anterion, visando se prepararem para novas e audaciosas expedições. Muitas criaturas raras e diversas podem ser encontradas nas grandes feiras abertas aqui. Cerca de 60% da população residente em Anterion não é humana. A cidade abriga o palácio de Nibuk Tanar, o Regente do reino que atua com seu conselho de outros 8

integrantes de diversas e variadas raças.

Floresta das Ervas de Algaz

Floresta de grande e concentrada extensão localizada a sudeste de Anterion. Algaz foi um famoso Assassino conhecido por utilizar venenos poderosos



capazes de matar com uma única gota. Dizem que ele aproveitava a vasta diversidade de ervas e plantas que nascem nessa floresta para por em prática seus maiores feitos. Isso faz da floresta um ponto fortíssimo de procura de ervas para os mais variados fins, entretanto, isso não faz da floresta um lugar seguro. Há relatos de aventureiros que encontraram plantas vivas e venenosas, além disso, animais e criaturas perigosas também habitam a floresta.



• Monte Átilus

Histórias e lendas antigas ganharam canções sobre um Dragão Vermelho que mantinha seu covil no alto do Monte, vários grupos de aventureiros partiram em busca de seus tesouros, mas todos eles falharam. Dizem que Átilus, como se chama o Dragão, é um ser vil e cruel, não tendo piedade com nenhuma

criatura que se aproxime de seu covil, que pode possuir as mais cobiçadas riquezas.

• Floresta da Destruição

O caminho mais rápido que liga Anterion à Cidade de Cristal, passar pelo interior do coração da Floresta da Destruição é um caminho que viajantes costumam evitar por causa dos perigos que a floresta esconde. Esta Floresta é o lar de criaturas malévolas e é infestada de bandidos errantes, plantas assassinas, insetos gigantes e monstros sanguinários, um velho ditado do povo diz: *“Somente os imprudentes arriscariam um encontro com os perigos desconhecidos que estão escondidos nas profundezas trevas da Floresta da Destruição”*. Devido a este problema, muitos viajantes e mercadores costumam pegar o caminho mais longo que passa por dentro do Vale da Luz até a Cidade de Cristal, por causa de seu forte comércio de peças artesanais feitas de cristal, assim como lâminas super cortantes e outros. Mesmo com o perigo oferecido pela floresta, para economizar tempo alguns viajantes arriscam a travessia.

• Vale da Luz, o Vale Mágico

O Vale da Luz é muito utilizado como rota alternativa até a Cidade de Cristal, não somente por evitar a travessia pela floresta da destruição, mas também por possuir alguma essência mágica capaz de afastar criaturas malignas (eu disse criaturas). Há uma antiga história que diz que fragmentos do sol caíram neste vale há centenas de anos, e desde então o vale ganhou uma iluminação mágica que originou seu nome. Durante a noite é possível ver um ponto com iluminação em Asternum, é o Vale da Luz. Os fragmentos mágicos ou do sol fazem irradiar uma luz capaz de iluminar grande parte do vale, mas isso não impede de ladrões criarem emboscadas aqui, uma vez que é o caminho mais utilizado por comerciantes.



- **Caverna de Gelo**

A Caverna de Gelo é habitada por uma mulher com alto grau de insanidade, dizem que ela é uma Bruxa que perdeu a sensatez logo após ter sido banida de seu Clã, que habita Anterion, jurando um dia se vingar. Ela vivia murmurando coisas estranhas e sem sentido, algo sobre Raiko, Olizeu e o fim dos tempos em Alchemia. O nome da Bruxa é Alleria Vallencart e desde que foi banida descuidou-se de sua beleza e com o passar dos tempos ganhou aspectos de uma velha medonha de aparência terrível, dizem ainda que a caverna esconde uma vasta rede de túneis por dentro das montanhas de gelo. É muito perigoso se aproximar da caverna, boatos dizem que todo aventureiro que se aproxima do local em busca da Bruxa ou de seus mistérios desaparece.

- **Cidade de Cristal**

Uma das principais cidades do reino, a Cidade de Cristal se localiza aos pés da Montanha de Gelo e se destaca pelo contraste de sua exótica arquitetura em cristal e por ter um clima demasiadamente frio e cortante em quase todas as épocas do ano. O comércio de cristais e outros minerais preciosos fazem dessa cidade uma das mais ricas e isso desperta a atenção de quem deseja



conseguir dinheiro às custas do comércio e da mineração. A vida na cidade não seria possível se não fosse por uma Magia especial que funciona como um aquecedor, isso faz com que quem esteja no interior da Cidade de Cristal sinta uma temperatura agradável, mas ainda necessitando de trajes para frio. A cidade exporta cristais, armas e artesanatos provenientes do mesmo por um custo alto, em troca recebe lã, comida e utensílios de reinos e cidades vizinhas como Anterion. Por ser um local de difícil acesso a população que vive aqui é muito sedentária e prefere permanecer no interior da cidade, isso tira a preocupação do prefeito e líder da cidade Ariel Migdalas. A guarda da cidade é alta em relação a outras cidades do reino, isso para evitar complicações devido a área perigosa em que a cidade encontra, sendo assim a Cidade de Cristal mantém os melhores guerreiros que o dinheiro pode pagar.

- **Montanhas de Lanter'nor, o Lar dos Anões**

Na porção leste de Asternum, em algum lugar no interior das montanhas está a única cidade que não é destacada no mapa por não se saber a localização exata, a cidade de **Dehem**, grande produtora de equínos e possuidora das forjas mais importantes de Asternum. Aqui, 90% da população é composta por Anões. Todo o metal arrecadado nas minas da montanha é trazido para cá, para que os mestres ferreiros o transformem em armas, armaduras, escudos, elmos e outros utensílios próprios para a guerra. Os anões daqui mantêm contato direto com seus primos que trabalham na Montanha do Dragão e nas Montanhas de Valahar, a oeste de Elengoth. Dizem que somente os Anões conseguem chegar até o interior da cidade de Dehem, a Cidade dos Anões fica absolutamente bem escondida.

- **Montanhas de Petron**

Esta região montanhosa abriga muitos mistérios acerca do deus da traição, inveja e da ganância que se chama Petron. Dizem que estas montanhas escondem tesouros, jóias, objetos mágicos e as mais desejadas riquezas materiais que Alchemia possui, no entanto, as montanhas estão sob algum tipo de encantamento. Qualquer ser que entre no terreno deve fazer um teste de Resistência à Magia, caso falhe, fica completamente dominado pela ganância e é capaz de trair seus aliados. Muitos grupos de aventureiros que se aventuraram pelas Montanhas de Petron não retornaram, alguns que escaparam vivos afirmaram que viram seus amigos traindo uns aos outros e se matando em combate. Há boatos de que existe uma Ordem de servos de Petron que atua na região para por em prática suas vontades e seus planos malignos. Muitos dos aventureiros dominados pela ganância acabam sendo transformados em lacaios dessa Ordem.

- **Floresta Destorgill, o Lar dos Centauros**

A Floresta de Destorgill também não tem sua localização no mapa, ao sul da cidade de Destorgill existe uma floresta cortada pelo Rio Nilo, a Floresta abriga uma aldeia de Centauros de um lado do rio comandada pela Xamã Anciã Serena, e do outro lado do rio Minotauros que frequentemente retiram água do rio para usar na cidade. Em geral, os Centauros são um povo

pacífico, mas usam a força quando necessário. Vivendo na floresta abençoada pelo Rio Nilo, a comunidade Centaurica já teve muitos anos de paz e isso foi quebrado quando os Minotauros de Amon'há começaram a escravizar centauros para vender no mercado de escravos. Isso marcou o início de uma rivalidade de sangue entre Centauros e Minotauros. Uma batalha interminável é travada nas proximidades do rio, manchando o Rio Nilo com o sangue das duas raças. Gaia não concorda com o desentendimento entre as duas raças e por vezes transforma o Rio Nilo em puro sangue, impossibilitando o uso de suas águas.

- **Amon'há, a Cidade dos Minotauros**

Cidade muito rica que possui várias estruturas de puro ouro, Amon'há é uma cidade-fortaleza comandada por Minotauros de diversas índoles e classes. Chegar nessa cidade não é algo fácil, todo o entorno da cidade é protegido por um labirinto de quilômetros. Somente Minotauros são capazes de se embrenhar no labirinto gigante e chegar até a cidade (ou raros conhecedores do caminho). Geralmente guias Minotauros cobram para levar aventureiros que queiram visitar o mercado de escravos ou comercializar na cidade. A cidade possui uma estrutura muito rica e os templos e casas lembram muito a cultura egípcia. O líder da cidade é o Imperador-Rei Namnuk II, que herdou o trono quando seu pai foi morto em batalha nas guerras passadas. Namnuk é um Minotauro impiedoso, grande general de batalha e um guerreiro de habilidade e força inigualáveis. Dizem que ele ganhou sua força do próprio Seishu, que é a principal e mais cultuada





divindade em Amon'há.

• Destorgill, A Nação livre

Destorgill é uma cidade grande que representa cerca de 50% do poderio militar de Asternum. A população é formada de povos livres que peregrinaram pelo reino até fundar Destorgill, em sua maioria Humanos escravos que migraram de Valahar e Meio-Elfos que sobreviveram ao massacre feito por Elfos de Dalaran, quando estavam em guerra para exterminar os que costumam chamar de bastardos. A cidade funciona como um centro de treinamento mútuo, onde povos de diferentes raças e partes do reino se alistam para o exército por vontade própria. O povo de Destorgill é livre, não possuindo nenhum rei ou uma linhagem a seguir para dominar o trono ou ainda exercer uma monarquia, mas o povo elege democraticamente aqueles que lideram a nação. O atual líder é Belogar Autimus Pandrik, um Guerreiro Humano extremamente sábio e justo que luta pela causa do povo, que tem como principal objetivo a liberdade, mesmo que seja necessário usar a força, Belogar costuma dizer que *“Não pode se alcançar a paz sem antes viver a guerra”*. Em Destorgill a prática da escravidão é proibida e abominada, os templos pregam a paz e a liberdade, tendo como divindades principais Merian e Trovax. Muitos soldados treinados em Destorgill são encaminhados para os campos de concentração para a batalha contra as tropas de Callistus, Belogar acredita que é necessário impedir o avanço das forças do mal, ou a liberdade de todas as nações será apenas um sonho.

• Boatos e Rumores

* Um grupo de Aventureiros encontrou um artefato muito antigo em uma de suas empreitadas pela Floresta da Destruição. O artefato é o Bracelete de Anúbis, o mais intrigante é que como não sabiam da tamanho valor do artefato, venderam para um grupo de mercadores em Anterion por um preço

relativamente baixo. Grandes pesquisadores ficaram sabendo do ocorrido e pagam uma elevada quantia a quem trouxer o artefato. Estima-se que o Bracelete de Anúbis possa dar uma força absurda ao usuário, mas para isso o bracelete precisa ser ativado com uma espécie de palavra mágica de origem desconhecida.

* Algumas ervas que nascem na Floresta de Algaz são abundantes durante todas as épocas do ano, exceto no puro inverno, no entanto, há uma única erva que só cresce na floresta durante o inverno e é cobiçada por Alquimistas de Anterion e de outras cidades do reino. A erva chama-se Tupla geralmente tem fins medicinais como curar feridas graves e doenças raras.

* Antigas canções dizem que um dragão chamado Átilus habita o Monte Átilus, que teve origem de seu próprio nome. O covil desse dragão pode conter tesouros inimagináveis e muitas outras riquezas. Infelizmente todos os grupos de aventureiros formados para conferir a história de perto não retornaram.

* Dizem que há uma gruta próximo à cidade de Destorgill que abriga um monstro, pessoas evitam passar pelo local. Outras pessoas dizem que a gruta esconde uma passagem subterrânea que se estende por quilômetros que serve como rota de fuga para as montanhas.

• Personagens conhecidos

* Nibuk Tanar: Regente de Anterion, apesar de sua aparência humana, pessoas afirmam que Nibuk é um Homem-Lagarto e pretende transformar todos os moradores da cidade em Homens-Lagarto. Claro que podem ser apenas boatos.

* Serena: Xamã Anciã que lidera o povo Centauro da Floresta Destorgill, Serena conhece os mais variados tipos de encanto e feitiço. É muito procurada para trabalhos de curandeira.

* Belogar Autimus: Um grande líder, atual comandante de Destorgill. Bravo Herói de guerra e um confiável companheiro de batalha.





Sereser

Sereser é um reino cercado por mistérios sobre a verdadeira origem dos Elfos no mundo de Alchemia. No início, o maior clã de Elfos do mundo se concentrava em uma grande Floresta nos limites do reino, hoje conhecida como Floresta de Dalaran. O clã era liderado por Ashantara, a Elfa mais sábia e linda do reino. As edificações élficas são desde os tempos antigos de uma beleza onírica, sendo suas casas construídas sobre as árvores gigantescas da floresta. Após longo período de paz na comunidade élfica, Ashantara recebeu uma visita de Era, a Deusa da Magia em sua forma de Avatar, uma linda Elfa de beleza ornamental, foi quando Era revelou que o futuro dos Elfos era incerto, e chegaria a hora que uma decisão crucial de Ashantara poderia mudar o destino dos Elfos para sempre. Os tempos se passaram e como nada aconteceu, Ashantara se esqueceu das profecias de Era e acabou se envolvendo em uma paixão proibida com um Humano chamado Dalaran, este por sua vez era servo fiel a Gron e tinha grandes pactos com a escuridão e as trevas, mas Ashantara não sabia da verdade, Dalaran tinha medo que se ela descobrisse a verdade e pudesse deixá-lo. A paixão proibida se tornou um laço muito poderoso, mas foi descoberta e não foi aceita pelos Anciãos, que ordenaram que Ashantara fosse caçada e assassinada. Os fiéis de Ashantara não aceitaram a ordem e iniciaram uma batalha dentro da Floresta, no coração dos Elfos, para que Ashantara conseguisse fugir. O



sangue de irmãos era derramado, manchando o verde das folhas com o rubro-sangue. Ashantara deixou o lar dos elfos para viver seu amor com Dalaran. Então na calada da noite, em uma pausa de descanso que os dois amantes faziam antes de partir no dia seguinte, Ashantara e Dalaran foram encontrados. Dalaran foi obrigado a usar seus poderes de origem necromântica e invocou esqueletos e mortos-vivos para salvar sua amada e a si próprio. Pouco tempo depois da batalha todos os elfos estavam mortos. Ashantara estava diante de um Mago das Trevas, mas mesmo decepcionada ela o amava, chegara finalmente o momento de decidir, o momento mencionado por Era, e ela decidiu viver o seu amor. Ashantara acabou se entregando às trevas e foi também consumida pelo caminho do mal, retornando meses depois para se vingar dos Anciãos e do seu antigo povo. Muitos resolveram seguir Ashantara novamente, ela era a sábia e eles confiavam nela. Dizem que assim verdadeiramente nasceram os Elfos Negros, oriundos de uma maldição lançada por Era, pela

traição de Ashantara e pelo poder e ódio de Gron. Os elfos que conseguiram escapar migraram para a parte central do reino e a maioria se aliou aos humanos, praticando elevadamente as artes da magia cedidas por Era, explorando todo o potencial mágico dos elfos, um tempo depois eles fundariam a cidade de Dalaran. O terceiro grupo fugiu para florestas de seus primos e continuaram a manter a tradição dos Elfos Florestais. Assim os Elfos se dividiram em 3 clãs: O Clã dos Elfos Negros, dos Elfos Mágicos e dos Elfos Florestais. Nunca mais se ouviu falar em Ashantara desde então.



Sereser possui um clima sub-tropical a sudoeste e um clima as vezes bastante frio ao sul devido a frentes frias que vem do mar. Sereser é banhada pelos Mares Bravios de Olizeu ao sul e agrupa uma cadeia de montanhas a leste, onde estima-se estar o reino dos Anões. As principais cidades de Sereser são: **Dalaran (Capital), Ancordill e Malkavius**. O Regente do reino é Vondon Muriel, grande líder do Clã de Elfos Mágicos que mora em Dalaran. As principais divindades cultuadas em Sereser são Era, Gron e Olizeu.

- **Dalaran, a Cidade dos Humanos e Elfos Mágicos**

Dalaran é, sem sombra de dúvida, a maior potência militar do reino de Sereser, e talvez ainda maior do que outras cidades em reinos vizinhos. Seus

jovens se alistam com 13 e 14 anos e passam de seis a sete anos em treinamento militar. A população de Dalaran é composta de uma quantia massiva de Elfos do Clã de Elfos Mágicos e outra quantia massiva de Humanos, há uma aliança antiga entre eles que envolveu histórias do passado. Hoje, a cidade é responsável pela produção de cerca de 80% de armamentos mágicos e outros acessórios devido a grande manipulação e afinidade com a magia da parte dos Elfos. A cidade chega a abastecer outros reinos como Valahar, Densia e Asternum, e em troca recebe tecidos, animais e outros. O Regente do reino, Vondon Muriel, mora no Palacete real de Dalaran, contando com seu protetorado composto apenas por membros do Clã de Elfos Mágicos de Sereser. Vondon mantém quase que uma





monarquia, uma parte de tudo que é produzido pela população deve ser paga como tributo ao governo, isso causa insatisfação de muitos, mas ninguém ousa reclamar. O estudo e aplicação da magia em Dalaran tem um índice absurdamente alto, crianças são treinadas para aprender magias de combate ainda pequenos quando entram para o treinamento militar. Era é cultuada constantemente e seus servos mantêm muitos templos para a deusa.

- **Acampamento de Nartur**

Tem sua localização ao sul de Dalaran. Trata-se de um acampamento militar por onde passam as tropas que seguem para o reino de Blator para enfrentar as tropas de Callistus na frente da resistência, onde está o calor da batalha. Muitos mantimentos e armas são trazidos para cá através das rotas nas estradas. Nartur é um General de Guerra graduado e conceituado pela vanguarda de Sereser, muito conhecido pela sua maestria no uso de espadas e também por ser um Paladino fiel a Zalis. Histórias dizem que em combate sua armadura brilha tanto com uma luz mágica que chega a ofuscar a visão dos inimigos.

- **Floresta de Gyn**

Os elfos que sobreviveram ao massacre no antigo lar na floresta de dalaran peregrinaram até o centro de Sereser onde reconstruíram suas casas ao redor de uma árvore gigantesca, que ganhou o nome de Gyn – árvore sagrada em uma linguagem antiga - sempre em busca da harmonia com a natureza. Esta nova árvore simboliza a união dos Elfos Florestais com a natureza. Com o tempo, os elfos da floresta descobriram que a Árvore de Gyn tinha procedências mágicas e ligava toda a floresta entre si, aumentando a força e habilidade dos elfos que estão nos limites da floresta, assim como a aceleração na regeneração de suas feridas. Assim o povo do Clã florestal se tornou auto-suficiente com o passar dos tempos, sem serem vistos como uma

ameaça pelo povo vizinho e inimigo marcado por sangue de Dalaran. Hoje a floresta é absolutamente protegida pelos espíritos da floresta, druidas, ent's e todo o povo da floresta.

- **Rio do Elo**

O Rio do Elo é formado pelos Mares Bravios de Olizeu e penetra o reino de Sereser pela parte sul formando um rio de quilômetros de distância. O rio abastece o Acampamento das tropas de Nartur e muitas vilas e pequenas cidades aos arredores, onde também é local de pesca. Este rio é marcado por uma história antiga que acabou provendo seu nome envolvendo dois irmãos chamados Lael e Sarim, ambos tinham sua própria cidade, se situavam em lados opostos do rio e tinham uma rivalidade jamais vista antes no reino. O motivo principal era uma linda jovem chamada Bela, pela qual eles disputavam seu amor. Eles batalharam por muitos anos pelo amor da jovem até que inexplicavelmente eles caíram em uma doença rara, talvez tivessem sido vítimas de uma maldição. Então algo inesperado lhes fora revelado, a jovem era a manifestação de um espírito da natureza e se desfez no rio, tornando suas águas mágicas para cura de doenças para salva-los, tanto Lael como Sarim. Ao entender o sacrifício dela por ambos, eles fizeram um tratado de paz e formaram um novo elo que dura por gerações.

- **Vilarejo de Ghan'Skull**

Vilarejo localizado a centenas de quilômetros ao sul da Floresta das Ervas de Algaz. O Vilarejo é alvo de histórias sinistras sobre criaturas que perambulam em suas ruas fazendo vítimas durante a noite por muitos anos, muitos grupos de investigadores foram até a vila, mas nunca conseguiram constatar nenhum fato verídico, ouve-se inclusive que todos os investigadores foram mortos. Andar durante o dia na cidade já parece ser algo sinistro, as janelas das casas são pregadas com madeira e as portas





revestidas com proteção, o povo da cidade não sorri, parece que todos tem um semblante tristonho e se questionados sobre as histórias que envolvem a vila eles não ousam falar nem mesmo uma palavra. Uma antiga história conta que um grande estudioso de magia chamado Ghan fazia vários experimentos em seu laboratório, ele buscava incessantemente pela imortalidade, não somente para si, mas para todos os moradores de sua vila para evitar que as pessoas perdessem seus entes queridos nas batalhas, assim como ele havia perdido os dele. Anos de pesquisa foram gastos até que finalmente Ghan conseguiu descobrir a fórmula da imortalidade, isso infelizmente chegou ao conhecimento de um Necromante que odiava Ghan por sempre atrapalhar os seus planos malignos. Sendo assim o Necromante aproveitou-se da boa vontade de Ghan e modificou a fórmula da poção, os moradores da vila tomaram das poções feitas aos montes por Ghan, acreditando que isso os tornaria imortais. Após um tempo a poção teve um efeito completamente monstruoso, todos da vila incluindo Ghan fora amaldiçoados pela *Maldição da Caveira de Ghan*, assim chamada a partir deste dia. Durante o dia as pessoas andam normalmente e tem suas vidas normais, mas durante a noite se tornam esqueletos ambulantes e sedentos.

- **Ancordill, a Cidade dos Cavalos (Não terminado)**

Por ter sua localização próximo das montanhas, Ancordill possui um clima frio na maioria das épocas do ano, tendo um inverno um pouco mais rigoroso que em outras cidades do reino. A cidade se sustenta com a agricultura, cultivando os mais variados tipos de vegetais e outros. Além disso, a cidade é a maior criadora de cavalos de todo o reino, chegando a ser conhecida como Cidade dos Cavaleiros. Academias de combate treinam Cavaleiros e também os cavalos para a batalha. A cidade também fica nas proximidades de uma floresta que tem um passado marcado por vingança e ódio, quando a cidade de Ancordill foi fundada a muitos anos atrás, quatro tribos de Trolls dominavam o reino e lutavam por território

