

CRÔNICAS DA

SÉTIMA LUA

Cenário de Campanha



CRÔNICAS DA SÉTIMA LUA

CRÉDITOS:

Crônicas da 7ª Lua

Copyright © Conclave Editora - 2007

Editores: Cristiano Cuty e Marcelo Telles

Criação e Desenvolvimento: José Luiz "Tzimisce" Cardoso, Marcelo Telles, Rafael Rocha, Richard Garrell e Tiago Marinho

Escritores: José Luiz "Tzimisce" Cardoso, Rafael Rocha, Richard Garrell e Tiago Marinho

Revisão de Regras: Victor Caminha

Ilustração da Capa: Flávio Augusto Ribeiro

Ilustrações Internas: Amélia Carvalho, Flávio Augusto Ribeiro, Gláucio Marcos, Ig Barros e Leonel Domingos

Logotipo C7L: Marcos Archanjo

Mapa: Leonel Domingos

Diagramação: Cristiano Chaves 'Cuty' de Oliveira

Ficha de Personagens: Rafael Rocha

Teste de Jogo: Arthur Freitas, Davide Di Benedeto, Diego "Baldwin_Ironheart" Branco, Fábio Gomes, Henrique Abreu, Henrique "Kiko" Junior, Igor Soares, Marcelo Eugênio, Marcelo Telles Filho, Reginaldo Pedrolar e Victor "Wykthor" Caminha

Agradecimentos especiais à Adriana Almeida, Aguirre Chaves, Giltônio Santos, Rafael Barbi, Victor Caminha e a todos os amigos e fãs do cenário do portal da REDERPG e da comunidade oficial do C7L no Orkut.

OPEN GAME CONTENT: *Toda a parte de mecânica de jogo deste livro é material OGC (Open Game Content), exceto a mecânica da Centelha Divina; e as descrições, termos e nomes que fazem parte da identidade do produto.*

ISBN: 85-89690-16-4

Vários Autores

Crônicas da Sétima Lua - Cenário de Campanha / Vários autores.

-- Juiz de Fora: Conclave Editora, 2007.

128 p.

1. Jogos de Aventura

2. Jogos de Fantasia

I. Título

UMA ADVERTÊNCIA:

Apesar de todo o embasamento deste livro estar amarrado a pesquisas (sejam elas reais ou fictícias), seu contexto é puramente fictício. Não tencionamos causar qualquer tipo de ofensa, criar correntes ideológicas ou, até mesmo, explicar fatos.

Os personagens e acontecimentos aqui descritos, ainda que possam se assemelhar à realidade, são simplesmente parte de uma ficção. Qualquer semelhança com fatos reais e/ou personagens reais ou, ainda, outras obras ficcionais, é mera coincidência.

Copyright © Conclave Comic Shop e Editora Ltda. - 2007

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida ou transmitida por qualquer processo de reprodução sem autorização prévia e escrita dos autores e da editora.

Conclave Comic Shop e Editora

Rua Jarbas de Lery Santos, 1685, lj. 3309

Juiz de Fora - MG - CEP: 36013-150

Tel: (32) 3215-2708

www.editora.conclaveweb.com.br

www.conclaveweb.com.br

conclave@powermail.com.br

CONCLAVE
EDITORA

Crônicas da 7a Lua

SUMÁRIO

Apresentação

Introdução

Um mundo onde os deuses morreram...

Elária e Isaldar

A Aniquilação

A Queda dos Deuses

A Ferida

A Escuridão

O Alinhamento

Os Luminares

Um Novo Mundo a se explorar

Aventuras em Isaldar

Capítulo 1 – Personagens

Criando um personagem para Crônicas da 7a Lua

A Centelha Divina

Pontos de Ação

Raças

- Humanos

- Anões

- Elfos

- Gnomos

- Halflings

- Meio-Elfos

- Meio-Orcs

- Yakshas

Classes

- Clérigos e druidas em Isaldar

- Feiticeiro

- Monge

- Paladino

- Tecnomago

Classes de Prestígio

- Batedor da Ferida

- Caçador da Escuridão

- Luminar Elemental

- Xamã dos Ossos

Talentos

Magia

A Tecnomagia

O Metal Divino

Equipamento

Capítulo 2 – Os Deuses Mortos

A Guerra Divina e o Édito do Silêncio

- Adharmoloch

- Alaunthar

- Ashantar

- Ashkar-Mithrael

- Athar-Abannon

- Cerhywn

- Dethne

- Devanthar

- Enthariel

- Gotheintor

- Melkhar

- Mezakinn

- Nephartoth

- Nikthar

- Ninshardur

- Radenshan

- Shaektis

- Thessaltar

- Ur-Akthar

- Vantheris

- Yurgattach

Mapa

Capítulo 3 – O Mundo de Isaldar

Aldar Ocidental

- Cimeris, o Reino das Amazonas

- Deydhor, o Reino das Cinco Casas

- Karn, as Planícies da Guerra

- O Império Melkhar

- Onires, A Floresta do Outro Mundo

- Os Principados Brilhantes

- O Protetorado de Ur-Akthar

- Vanidrad, as Vastidões Congeladas

- As Cidades dos Gnomos

Aldar Central

- Aryavarta, os Reinos Yakshas

- Haradath, os Pântanos Sem Fim

Aldar Oriental

- O Deserto dos Ventos Cortantes

- A Corte Dracônica de Khazantar

- O Império do Leão Celestial

- As Montanhas do Trono do Dragão

- Shinmarash, o Reino das Maravilhas

- A Soberania de Abannônia

- As Terras da Noite

- Huan-Ti, o Trono do Gelo Brilhante

A Ferida

- Os Ermos Malditos

- As Terras Derretidas

- A Fenda

Mares da Sétima Lua

Ilhas e Arquipélagos

- Lamaraj, o Reino Perdido

- O Arquipélago de Ris'malenti

- Ilha de Sakther, o Exílio das Rochas

- Talássia, a Ilha dos Gigantes

- Zhao Khan, a Ilha dos Dragões das Brumas

A Escuridão

Os Céus e o Calendário

A História da Sétima Lua

Apêndice

A Cidade Livre de Santuário

Novas Criaturas

Ficha de Personagem

Introdução

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

APRESENTAÇÃO

Um ano e quatro meses de trabalho, 555 mil toques e um arquivo final com 176 páginas se transformaram neste livro. Inicialmente criado para ser o novo cenário oficial da Dragão Brasil, com a minha saída da revista, o futuro do cenário parecia incerto, até que a Conclave se tornou a nova editora do projeto.

É preciso dizer que um trabalho que ia de vento em popa passou por maus bocados: tivemos mais desavenças por conta desse período de incerteza do que em todo desenvolvimento do cenário em si. Mas no fim a Conclave – mais do que um porto seguro – se tornou a casa desta iniciativa inovadora.

Digo inovadora porque, até então aqui no Brasil, cenários de RPG eram iniciativas autorais, que muitas vezes se perdiam nas idiossincrasias de seus autores. Pela primeira vez, o RPG brasileiro tem um cenário feito com planejamento, com uma estrutura de trabalho profissional, e um editor responsável por lapidar e aparar as arestas do produto. E ainda assim ele manteve a espontaneidade, a criatividade e a emoção que apenas uma obra artística pode evocar.

Nós não temos a pretensão de dizer que este é o melhor produto de RPG criado no Brasil. Deixamos esse julgamento para os leitores. Mas temos a pretensão de querer mudar o RPG brasileiro, elevando ele para o mesmo patamar de profissionalismo e qualidade do RPG mundial.

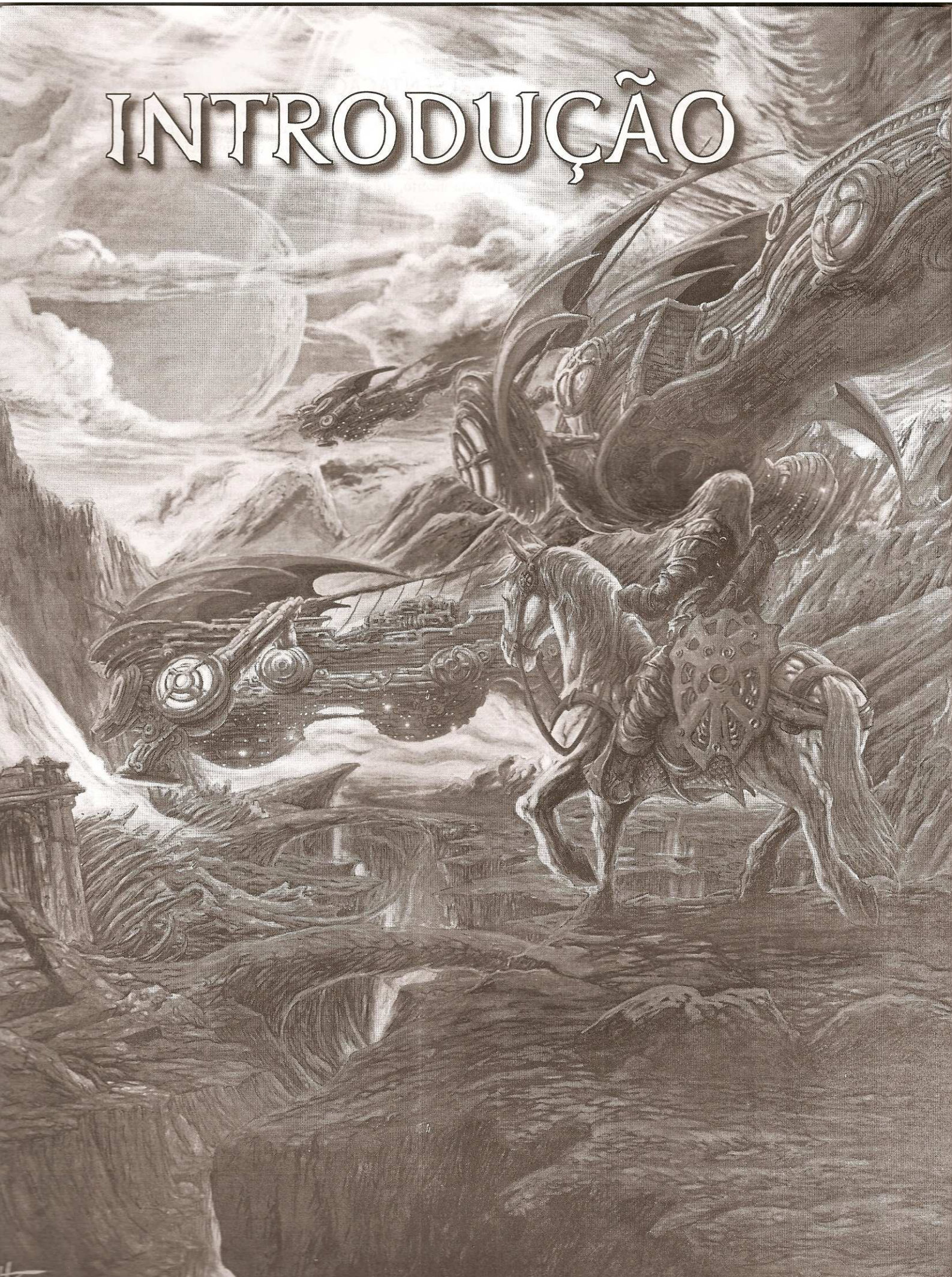
Por isso, a Conclave Editora e a Equipe C7L têm o prazer de colocar em suas mãos o **Crônicas da 7ª Lua – Cenário de Campanha**, ou simplesmente, o livro básico do C7L.

Abra as páginas e prepare-se para viver as mais incríveis aventuras de sua vida no mundo de Isaldar.

Marcelo Telles
Equipe C7L
Coordenador da REDERPG



INTRODUÇÃO



Introdução

Bem-vindos a Isaldar, o mundo de **Crônicas da 7ª Lua**, outrora apenas a última das luas de Elária, um planeta habitado por diversas raças e também conhecido como Mundo Primordial. Quando uma grande força maligna, chamada simplesmente de “A Aniquilação”, ameaçava consumir Elária, os deuses se viram obrigados a intervir e levar os povos para Isaldar, que subitamente tornou-se seu novo lar. Mas no esforço de aprisionar a Aniquilação no Mundo Primordial, os deuses pereceram...

Um mundo onde os deuses morreram...

Crônicas da 7ª Lua é um cenário de constantes reviravoltas, onde heróis épicos disputam em confrontos grandiosos o destino da criação. Aventureiros exploram os limites de um mundo ainda a ser descoberto, onde perigos e riquezas se misturam em meio a ruínas de uma civilização há muito desaparecida e conflitos pela ascensão divina.

Mas nem sempre as coisas foram assim na Sétima Lua, criada pelos deuses como coadjuvante do céu de Elária. O panteão olhava com atenção para os povos que habitavam o Mundo Primordial e suas sete luas, mantendo a tênue linha entre o equilíbrio e a estagnação da criação. No entanto, ao presenciarem a vinda de uma entidade tão antiga quanto o próprio tempo e ainda mais poderosa, os deuses se viram diante da dura escolha entre permitir que seus fiéis fossem consumidos, ou se exaurirem no intuito de protegê-los.

Assim, para salvar as raças e civilizações do Mundo Primordial, os deuses as levaram para a Sétima Lua, lar dos orcs e outrora, no passado distante, de uma antiga civilização. Incapazes de derrotar a Aniquilação, os deuses a aprisionaram no Mundo Primordial, mas o preço foi alto demais: todos os deuses morreram, e as raças de Elária foram abandonadas em um mundo que não as pertencia.

A essência divina dos deuses sacrificados caiu em Isaldar, dando origem ao chamado Metal Divino e aos Luminares, seres fantásticos, capazes de feitos nunca antes imaginados e dotados de um espírito indomável. Os Luminares ocupam um papel decisivo no futuro da Sétima Lua, já que são os únicos capazes de ascenderem à posição de deuses.

Em **Crônicas da 7ª Lua**, os heróis podem ser Luminares caçados por cultos aos deuses antigos, mercenários em busca de trabalho, orcs exilados pela chegada das novas raças, exploradores das misteriosas ruínas antigas, tecnomagos que unem a tecnologia dos humanos com o conhecimento arcano tradicional, clérigos em busca de um sentido para sua fé, dentre outras infinitas possibilidades limitadas apenas por sua imaginação.

Os heróis de Isaldar não almejam se tornar apenas lendas. Eles podem se tornar deuses!

Elária e Isaldar

O Mundo Primordial servia de lar para uma infinidade de raças e espécies em seus gigantescos continentes, separados por oceanos impetuosos. Nas majestosas florestas de Elária os elfos construíram seu reino, sendo temidos e respeitados à distância. As grandes montanhas do leste abrigavam o império subterrâneo dos anões, cujas forjas nunca descansavam. E foi em Elária que os humanos se expandiram em cidades que se

multiplicavam como chagas sobre a terra. Igrejas dos deuses prosperavam, e seus campeões enfrentavam-se em belas e mortais representações do passado celestial.

Mas isto foi no passado. Elária agora é um mundo consumido pelas chamas negras da Aniquilação. Cada raça foi transportada para a Sétima Lua, em uma região similar ao seu antigo lar, e a elas foi dada uma nova chance. Os recém-chegados deram a Isaldar a alcunha de “Novo Mundo”, expressando a esperança nesse novo começo.

Contudo, a Queda dos Deuses causou um enorme cataclismo no centro de Aldar, o maior continente da Sétima Lua. Todos que estavam na região hoje conhecida como “A Ferida” foram mortos na devastação. Isso ocorreu após a chegada da última e mais numerosa das raças, os humanos, que já eram vistos com desconfiança pelos outros povos devido ao seu expansionismo e estranho maquinário. Eles foram culpados pela extinção do panteão e receberam a alcunha de “Assassinos dos Deuses”.

Enquanto os outros povos foram salvos, os orcs, nativos de Isaldar, se viram amaldiçoados. Não apenas seu mundo havia sido invadido por desconhecidos, como suas maiores cidades foram destruídas pela Queda dos Deuses, restando somente ruínas e um deserto hostil. No entanto, os orcs aprenderam os caminhos da areia, sendo contratados por caravanas e adquirindo certo respeito entre aventureiros.

E mesmo após o sacrifício dos deuses, a sombra de Elária ainda se eleva sobre o Novo Mundo. A Aniquilação que consumiu o Mundo Primordial continua a ameaçar os povos mortais, e de tempos em tempos, quando as luas se alinham, O Selo das Seis Luas que aprisiona a entidade maligna se enfraquece, permitindo que criaturas abomináveis cheguem a Isaldar através de portais e espalhem terror e desolação por onde passem.

A Aniquilação

Como descrever uma força capaz de provocar a extinção de todo um panteão? Nem os próprios deuses conheciam a origem exata da Aniquilação, mas nunca houve dúvidas quanto a seu objetivo: consumir toda a criação.

A Aniquilação é uma entidade maligna, mas de uma maneira diferente até mesmo dos extintos deuses do mal. Ao contrário deles, a entidade não pretende ser adorada, ter os povos a seus pés em uma adoração imposta e tirânica. A Aniquilação existe unicamente para destruir, representando o verdadeiro fim da existência, e somente quando não houver mais nada a ser consumido descansará seu impulso devorador.

Aprisionada no Mundo Primordial através de um ritual feito pelos deuses usando as demais luas, a Aniquilação busca uma maneira de romper o chamado Selo das Seis Luas que a lacrou.

A cada alinhamento das luas com o Mundo Primordial o selo enfraquece, e a Aniquilação concentra suas forças nesse evento, cada vez mais próxima de se libertar. A Aniquilação não deseja nada além da destruição completa, possuindo uma inteligência ao mesmo tempo inumana e extremamente complexa, incompreensível até mesmo para os extintos deuses. Provavelmente ela sabe que os deuses se foram, e que é uma questão de tempo até que consiga se libertar. E quando isso ocorrer, ela acredita que não existirá nada que possa opor, mesmo que temporariamente, sua força destrutiva.



A Queda dos Deuses

Ao perceberem que a Aniquilação seria capaz de superar os seus poderes, o panteão decidiu aprisionar a entidade em uma armadilha, selando-a com um poderoso ritual que drenou toda sua energia. Ninguém sabe exatamente o que ocorreu em seguida, mas as consequências foram sentidas por toda Isaldar. Os deuses estavam mortos, e as raças foram abandonadas à própria sorte em um mundo desconhecido e inexplorado.

A Queda dos Deuses teve diversas repercussões na Sétima Lua, como o surgimento da Ferida, o colossal deserto criado após uma misteriosa liberação de energia caindo do firmamento que devastou a região. A mais profunda consequência da morte do panteão foi o surgimento dos Luminares, seres que receberam uma ínfima parcela do poder dos deuses, a chamada Centelha Divina. Os Luminares podem ser de qualquer raça e a única coisa que os une é a sua capacidade de realizar feitos extraordinários, mas que devem ser usados com cautela, sob o risco de consumirem completamente os seus corpos mortais. A Centelha Divina é o que permite a ascensão de um Luminar para o plano divino, mas o caminho para a divindade é desconhecido e cheio de incógnitas, o que desencadeou uma verdadeira corrida pelo conhecimento que levará ao poder de um deus.

A Ferida

Localizado no centro do continente de Aldar, o imenso deserto inóspito conhecido como a Ferida surgiu em instantes, após uma explosão titânica que devastou toda a região. Ainda quase totalmente inexplorada, a Ferida esconde muito mais que os desafios e obstáculos do clima árido e tempestades de areia. É assolada por inexplicáveis fenômenos místicos e sobrenaturais, repleta de ruínas pertencentes a uma civilização há muito perdida e restos divinos.

É nas profundezas hostis da Ferida que o chamado Metal Divino, outra consequência da Queda dos Deuses, é encontrada com maior frequência. Uma substância misteriosa, esse metal é considerado por estudiosos como mais leve que as refinadas cotas élficas e mais resistente que o aço forjado pelos habilidosos artífices anões. Essencial para a confecção dos poderosos artefatos tecnomágicos, esse intrigante material é a razão pela qual caravanas de mineradores se aventuram constantemente no deserto, quase sempre guiadas por andarilhos orcs, que sabem trilhar os caminhos menos perigosos. Mas nem todos confiam suas vidas nas mãos de um povo visto como bárbaro e caótico, preferindo por vezes se arriscarem na desolação sem a sua ajuda.

A Escuridão

Quando Isaldar se posiciona sob a sombra do Mundo Primordial, um período de trevas e caos se abate sobre a superfície da Sétima Lua. O acontecimento, há muito tempo nomeado pelos orcs de "A Escuridão", é marcado pelo retorno de criaturas subterrâneas que em um passado remoto já habitaram a superfície, e buscam, ao menos temporariamente, retomar sua glória em massacres e ataques de fúria sobre o solo do Novo Mundo.

É durante a Escuridão que os heróis e líderes são mais necessários, se erguendo para defender a população das cidades e reforçar as muralhas que protegem a civilização das bestas das profundezas. Também é nessas ocasiões que aqueles corrompidos e devotados a cultos e forças malignas se tornam mais ativos, realizando por toda Isaldar rituais e celebrações nefastas, com objetivos incógnitos e além da compreensão.

As raças recém-chegadas perderam incontáveis vidas durante os primeiros ciclos, por não estarem habituados à selvageria e ferocidade com a qual se defrontaram. E mesmo os orcs, endurecidos e forjados pela Escuridão, temem as novas criaturas que, desde a chegada das demais raças e a morte dos deuses, emergem das profundezas com táticas ainda mais brutais e eficientes, que parecem demonstrar a presença de algum tipo de inteligência coordenando os ataques.

O Alinhamento

Não bastasse o terror recorrente da Escuridão, quando as sete luas se alinham com Elária ocorre um enfraquecimento dos selos místicos que aprisionam a Aniquilação no Mundo Primordial, e os habitantes de Isaldar são confrontados com um fragmento desse infinito poder nefasto.

Durante o Alinhamento, servos da Aniquilação são enviados através de portais para o Novo Mundo, causando destruição e morte onde quer que aportem. Relatos de andarilhos orcs afirmam que a Ferida atua como uma espécie de oásis, já que as criaturas frutos do Alinhamento jamais surgem no deserto, e apresentam uma fraqueza incomum ao Metal Divino, mais abundante ali do que em qualquer outra região da Sétima Lua.

Alguns afirmam que a cada Alinhamento a situação se torna pior, com criaturas mais poderosas e em maior quantidade, muitas vezes surgindo por detrás de barreiras e muralhas, no meio de cidades e vilas, causando destruição sem limites. Sábios e místicos dizem sentir o enfraquecimento do Selo em seus sonhos, quando ouvem vozes e têm pesadelos horríveis, onde o Novo Mundo é devorado durante um Alinhamento, quando os selos fraquejam e a Aniquilação se liberta.

Se antes os deuses conseguiram deter a Aniquilação, mesmo com ao preço de suas vidas, quem agora poderá se opor a entidade que tudo devora?

Os Luminares

Um Luminar é aquele que recebeu uma parcela do poder dos deuses, podendo ser qualquer tipo de ser inteligente, qualquer tipo de pessoa, tanto nobre quanto plebeu, aventureiro ou um pacato camponês. Mas, a partir do momento que é tocado pelo calor da Centelha, surge uma curiosidade e desejo de saber mais sobre seu lugar no mundo. Os Luminares instintivamente sabem que uma parcela de sua existência não pertence ao mundo material, e que seu destino está ligado de maneira intrínseca ao surgimento dos novos deuses. Essa percepção, e a sede por mais conhecimento, geralmente levam os portadores da Centelha Divina a partirem em jornadas rumo ao desconhecido, numa busca incessante por saber em livros e oráculos de todas as raças. Mas não são raros os casos onde a sede por conhecimento se mescla à ganância e ao desejo por poder, levando Luminares a realizarem todo tipo de ato cruel, egoísta e sádico.

Introdução

O poder concedido pela Centelha Divina permite que os Luminares realizem atos de força física incríveis, assim como grandes demonstrações de habilidade e resistência, permitindo que ao utilizarem seus poderes eles se tornem praticamente imbatíveis. A energia divina também pode ser canalizada para magias ou ser utilizada através das armas forjadas do misterioso Metal Divino, com resultados impressionantes e muitas vezes imprevisíveis.

Mesmo sendo apenas uma minúscula fração do poder divino, a Centelha ainda é intensa demais para os mortais, e lentamente consomem os corpos daqueles que a portam. Isso obriga os Luminares a canalizar com cautela e sabedoria suas habilidades, já que cada utilização o torna próximo de exaurir seu corpo e espírito.

A descoberta da Centelha Divina alterou ainda mais a caótica realidade da Sétima Lua. Reis foram depostos por não a possuírem e linhas sucessórias foram alteradas. Novas religiões foram formadas, algumas protegendo e enaltecendo os Luminares, outras os caçando como demônios e usurpadores. O povo ainda não se acostumou com os Luminares e, dependendo da região, eles podem ser temidos ou respeitados.

Um Novo Mundo a se explorar

Isaldar é um mundo vasto, repleto de ruínas, ilhas remotas e largas extensões inexploradas que abrigam perigos, oportunidades fantásticas, e tesouros nunca antes vistos que repousam à espera de aventureiros destemidos o suficiente.

A Sétima Lua se encontra em um momento de profundas mudanças e instabilidade, com as raças ainda lutando para se adaptarem ao Novo Mundo e a uma existência sem deuses para lhes apontarem os caminhos. A Ferida marca o continente de Aldar como uma constante e dolorosa lembrança de que algo

terrível consumiu todo o panteão.

Cultistas e clérigos tentam descobrir o que aconteceu com seus deuses, enquanto outros já se decidiram a trazê-los de volta de alguma forma. Peregrinações e cruzadas para a Ferida buscam indícios do destino do panteão, ou algum sinal que possibilite que eles sejam novamente trazidos à vida.

Os Luminares ainda procuram seu lugar no mundo, e devem lidar não apenas com o desconhecido de regiões inóspitas e velhas ruínas, mas também com o mistério da Centelha Divina e suas incríveis habilidades.

A Escuridão cobre de tempos em tempos a Sétima Lua. Quando Elária bloqueia os dois sóis, a fúria do subterrâneo vem à superfície em ondas de terror e destruição.

E o Alinhamento lembra de forma dolorosa que a ameaça da Aniquilação foi apenas retardada, por algum tempo...

Estes são apenas alguns dos muitos desafios e oportunidades de Isaldar, um mundo que aguarda aventureiros e heróis capazes de explorar seus inúmeros segredos e mistérios. E com coragem suficiente para se tornarem mais do que heróis e mesmo mais do que lendas.

O mundo de Isaldar precisa de novos deuses. Torne-se um deles!

Aventuras em Isaldar

Crônicas da 7ª Lua é um cenário de campanha de RPG (Roleplaying Games) criado para a edição 3.5 do sistema D20, necessitando o uso do *Livro do Jogador*, do *Livro do Mestre* e do *Livro dos Monstros*, editados aqui no Brasil pela *Devir Livraria*. Ele também receberá adaptações para os sistemas mais jogados no mercado brasileiro, através de web-enhancements gratuitos a serem disponibilizados no portal da **REDERPG** (www.rederpg.com.br) e no site da **Conclave** (www.editora.conclaveweb.com.br).



A Queda dos Deuses vista da recém transportada cidade de Melkharis, depois rebatizada de Nova Melkharis.



Capítulo I

PERSONAGENS



Personagens

Mesmo em um mundo repleto de desafios e possibilidades como Isaldar, são os heróis que os enfrentam que dão vida ao cenário. Este capítulo apresenta as informações sobre as raças, classes, talentos, classes de prestígio e

novas mecânicas de **Crônicas da Sétima Lua**.

Criando um personagem para C7L

A primeira escolha de todo jogador de **Crônicas da Sétima Lua** será a de interpretar ou não um Luminar. Dotados com uma centelha do poder dos deuses e capazes de feitos impossíveis, os Luminares também carregam grandes fardos devido ao seu poder divino inato. Mesmo aqueles que não são Luminares possuem uma certa capacidade de alterar o destino de suas ações a seu favor, o que é representado pelos chamados Pontos de Ação, que podem ser interpretados como a sorte que sorri aos maiores heróis e vilões de Isaldar.

A Centelha Divina

A morte dos deuses para selar a Aniquilação gerou mais do que apenas a odiosa desolação conhecida como a Ferida. O próprio Plano Astral tremeu ante o súbito vazio divino que surgiu. Enquanto as moradas das deidades nos vários planos silenciaram-se e diminuíram, uma fagulha de poder transbordou dos domínios astrais para Elária e as Sete Luas.

Fora clérigos, magos e demais místicos, poucos perceberam a passagem da onda silenciosa de poder divino. Seu brilho permeou alguns locais, como na Sétima Lua. Às vezes o poder incidiu apenas sobre uma árvore, pedra, besta ou mesmo um objeto como uma espada. Outras vezes, afetou um pequeno lago, castelo, montanha ou até vale.

No entanto, todos esses eventos foram únicos ou raros demais para serem correlacionados. A maioria dos habitantes de Isaldar percebeu a Queda dos Deuses de uma maneira bem mais íntima: com o surgimento dos Luminares. Por motivos misteriosos, membros das várias raças inteligentes se viram tocados pela força divina liberada. Esses indivíduos não se tornaram capazes de chamar relâmpagos dos céus ou de mover montanhas, mas passaram a emanar uma aura, um poder sinalizando um potencial oculto infinito. Uma promessa de divindade.

É dito que esses escolhidos carregam a Centelha Divina. Em momentos críticos ou de grande desafio, um Luminar é capaz de manifestar o potencial divino de seu espírito, obtendo sucesso em feitos aparentemente impossíveis. Já existem relatos de guerreiros Luminares arremessando pedras que somente gigantes seriam capazes, de magos Luminares capazes de poder inesgotável ou mesmo de ladrões Luminares tão astutos que seriam capazes de conseguir o perdão de seus executores com seu charme e carisma. O mais incrível é que mesmo séculos após a queda do Panteão, algumas criaturas inteligentes em Isaldar nascem com o potencial de conter em si a Centelha Divina. Ao contrário de objetos inanimados e bestas irracionais, afetados somente no momento da morte dos deuses e do surgimento da Ferida, os Luminares continuam a surgir ano após ano.

Todavia, esses escolhidos ainda são uma visão rara. O toque dos deuses afetou poucos e o habitante mundano de Isaldar raramente vê sequer um portador da Centelha Divina. Na verdade, poucos Luminares clamam abertamente seus

dons, principalmente entre povos mais ordeiros como anões, ou mais supersticiosos como halflings e humanos. Dependendo da religião, nação ou interesses locais, um Luminar pode ser idolatrado, desprezado ou mesmo caçado.

Marcas da Queda

Como mencionado brevemente, os Luminares são apenas a conseqüência mais famosa e comum da Queda dos Deuses. Existem diversos locais das Sete Luas que foram afetados igualmente pela dispersão de poder divino.

Dizem que existe uma fortaleza de ferro e gelo ao norte de terras anãs de onde é possível entrar na morada da falecida deusa Nikthar ou ainda conferenciar com o lendário Oráculo dos Assassinos, um servo dessa divindade preso em Isaldar. Nas florestas élficas por sua vez conta-se a lenda do deus tigre Arabax. Dizem os sábios que ele seria uma besta mágica que recebeu uma fagulha do poder de Ashantar.

Os exemplos acima são apenas sugestões de possíveis efeitos da Queda dos Deuses. O Mestre tem total liberdade para criar outros de acordo a necessidade da sua campanha. No entanto, é importante lembrar que esse tipo de fenômeno é raro.

Luminares

Todo Luminar porta a Centelha Divina, a fagulha de poder que o torna um candidato em potencial a uma nova divindade, ou assim dizem certos sábios. No entanto, isso não faz do personagem um imortal ou quase-deus. Ele ainda é um mortal em todos os sentidos, possuindo todas as limitações de sua respectiva raça.

Não se sabe ao certo quando um Luminar ganha a Centelha Divina. Alguns afirmam que é durante seu nascimento. Outros falam que somente descendentes de grandes heróis do Mundo Primordial teriam chance de adquirir esse dom. De qualquer forma, a Centelha Divina costuma não ser detectável até o primeiro momento de perigo na vida do Luminar, normalmente durante a puberdade. A primeira manifestação da Centelha Divina normalmente é um evento dramático, com poder astral bruto envolvendo a forma do novo Luminar.

É impossível identificar um Luminar meramente por sua aparência. Apenas quando manifesta a Centelha Divina ou através de certas magias raras o legado dos deuses pode ser revelado. Antes que um Luminar manifeste pela primeira vez seus poderes, é simplesmente impossível mesmo através de magias ou itens mágicos detectar a Centelha Divina. A mesma permanece dormente.

Narrando o Despertar

Um Mestre que deseje adicionar mais drama a sua aventura pode narrar um personagem de jogador adquirindo a Centelha Divina durante uma aventura. É raro, mas não impossível que uma criatura inteligente adquira o potencial divino mais tarde em sua vida.

O melhor conselho é que o Mestre permita que o personagem do jogador alcance sucesso crítico na ação que estava realizando quando despertou. Outros efeitos sugeridos são que ele recupere qualquer magia gasta em uma ou duas rodadas anteriores ou ainda que recupere todos ou quase todos os seus Pontos de Vida.



Variante:

A Centelha Divina como um talento

Alguns Mestres e jogadores podem desejar uma abordagem mais tradicional das regras d20. Por esta regra variante, a decisão de ser um Luminar é resolvida com a aquisição do talento Centelha Divina, descrito a seguir. Caso o Mestre permita que um personagem se torne Luminar depois do 1º nível, o personagem deve adquirir o talento abaixo para efetivar a mudança do personagem.

Centelha Divina [Geral]

O personagem é um Luminar, um dos campeões portadores do poder dos antigos deuses.

Pré-requisito: Inteligência 3+, não pode ser do tipo construto, extra-planar ou elemental.

Benefício: O personagem ganha um valor de Limiar e acesso aos poderes da Centelha Divina. Ele ganha o subtipo Luminar.

Especial: O personagem perde acesso a quaisquer Pontos de Ação que tenha e nunca mais pode recuperar ou ganhar Pontos de Ação.

Subtipo Luminar

Luminares são seres que portam a misteriosa Centelha Divina, a fagulha deixada pela morte dos deuses no plano material. Apesar de mortais, Luminares carregam o potencial dos deuses e são capazes, em raras ocasiões, de realizarem grandes feitos.

Todas as criaturas deste subtipo devem possuir um valor de habilidade de Inteligência de 3 ou superior. Criaturas do tipo construto, elemental e extra-planar nunca podem possuir o subtipo Luminar. Contudo, Luminares que posteriormente se transformem nos tipos acima mantêm a Centelha Divina e demais poderes adquiridos com ela. Luminares podem utilizar propriedades especiais do Metal Divino e armas desse material são mais poderosas em suas mãos.

Esses benefícios ocorrem apenas nessa primeira manifestação e são sempre seguidos de um brilho mágico em torno do agora Luminar. Essa aura pode ser detectada tanto por detectar magia quanto pela respectiva magia de detectar tendência. Considere que nessa primeira manifestação o poder da aura equivale ao de uma divindade ou artefato, representando assim o poder que o personagem pode alcançar no futuro.

O despertar da Centelha Divina não conta para o limite de usos estabelecido pelo Limiar (veja a seguir), sendo o único caso de “uso livre” dos poderes da Centelha Divina.

Construindo um Luminar

Ao se criar um personagem para uma campanha de **Crônicas da Sétima Lua**, a primeira e mais importante decisão de um jogador é se esse personagem será ou não um Luminar. Essa decisão determina quais regras serão usadas e afeta profundamente a maneira como o personagem irá interagir com os demais habitantes de Isaldar.

Assim como na seleção de uma raça ou classe, cabe ao jogador a escolha de criar ou não um personagem Luminar. Essa decisão deve ser aprovada pelo Mestre. Um personagem Luminar possui grandes poderes, mas também grandes limitações. Por isso, ele pode ser usado sem problemas em um grupo de não-Luminares e vice-versa. Inclusive, nada impede a existência de um grupo composto inteiramente por Luminares ou não-Luminares.

Personagens Luminares seguem as regras descritas a seguir para a Centelha Divina. Os demais personagens de **Crônicas da Sétima Lua** utilizam as regras para Pontos de Ação, descritas também neste capítulo.

É possível que um personagem normal se transforme num Luminar posteriormente. Essa decisão cabe inteiramente ao Mestre, que deve utilizá-la de acordo com as necessidades de sua campanha. Contudo, um jogador deve igualmente concordar com essa mudança (afinal, alguns jogadores podem não ter interesse em transformar seu personagem em um Luminar).

Nos casos raros em que o Mestre permitir que um personagem se torne um Luminar após o 1º nível, esse personagem perde acesso a quaisquer Pontos de Ação que tenha e nunca mais pode recuperar, usar ou ganhar Pontos de Ação. Uma vez adquirida, é impossível perder a Centelha Divina.

Limiar e Pontos Divinos

Em termos de regras, qualquer membro de uma raça inteligente (com exceção de extra-planares, construtos e elementais) que possua um valor de Inteligência 3 ou superior pode ser um Luminar. Com a devida permissão do Mestre, um personagem pode sofrer essa transformação após o 1º nível, representando uma manifestação tardia da Centelha Divina. Talvez isso ocorra como resultado de uma missão na Ferida, em outros planos (como no Plano Astral) ou devido a alguma profunda iluminação sobre os segredos da criação.

O ato de se tornar um Luminar traz certas consequências para o personagem. Ele ganha o subtipo Luminar e pode adquirir talentos e classes de prestígio que envolvam os poderes da Centelha Divina.

Outra consequência é que um Luminar não utiliza as regras de Pontos de Ação. Esses representam o potencial heróico de um personagem, e um Luminar por sua vez já é uma figura de proporções heróicas bem diferentes. Ele é nada menos do que uma divindade em potencial. A vida de um Luminar NUNCA é algo banal. É como se o Destino conspirasse para que esses personagens tenham vidas cheias de grande aventura, drama e desafio.

Todo Luminar ganha um novo atributo denominado Limiar. Esta nova característica de personagem determina o limite em que um Luminar consegue manipular sua Centelha Divina sem ser consumido por tamanho poder. **O Limiar possui um valor igual ao nível do personagem Luminar + 6.** Este valor aumenta normalmente à medida que o Luminar ganha mais níveis ou dados de vida (dados de vida temporários resultantes de efeitos como algumas magias não aumentam o Limiar). Criaturas com níveis de classe e dados de vida somam ambos para determinar seu Limiar.

Por exemplo, Leires, uma maga elfa Luminar de 5º nível, possui Limiar 11 (5 + 6 = 11). Kazomur, um gigante do gelo Luminar (14 DV) possui Limiar 20 (14 + 6 = 20). O chefe da tribo Fúria Negra, um ogro Luminar (4 DV) e bárbaro de 5º nível possui Limiar 15 (4 + 5 + 6 = 15).

Personagens

A Centelha Divina concede uma variedade de poderes. Cada vez que um Luminar utiliza qualquer um desses poderes ele adquire 1 Ponto Divino. **Quando o número de Pontos Divinos de um Luminar ultrapassar seu Limiar, ele é consumido em uma aura de poder astral bruto.** O Luminar desaparece numa explosão de luz, assim como qualquer equipamento que esteja usando, com exceção de artefatos. Esse efeito acontece logo após o final da rodada de combate, em uma cena sempre dramática.

Esse efeito ocorre porque, no final das contas, o Luminar é uma criatura mortal brincando com fogo divino. Com o uso constante desse poder primordial, o corpo do Luminar cede frente às energias do Plano Astral. O ato de ser consumido por ter ultrapassado o Limiar é chamado de Ascensão Flamejante. **Um Luminar que sofra a Ascensão Flamejante não pode ser ressuscitado por QUALQUER tipo de poder, magia, tecnologia ou artefato.** Ele está, para todos os efeitos, além de qualquer força. Sua alma simplesmente se dissipa nos poços de poder do Plano Astral.

Dado o tênue equilíbrio que cada Luminar deve ter em manejar sua Centelha Divina, é impossível forçar um Luminar a usar seus poderes contra a sua vontade. Mesmo efeitos de dominação mental falham neste aspecto. Somente por uma escolha própria um Luminar pode usar seus poderes.

Os poderes de um Luminar são algo inerente ao seu espírito. Possuir o corpo de um Luminar não dá acesso aos poderes da Centelha Divina. Da mesma forma, não existe nenhuma maneira conhecida (fora lendas de artefatos e magias épicas) de roubar a Centelha Divina de um Luminar. No entanto, um Luminar que deixe seu corpo conserva todos os poderes da Centelha Divina.

Finalmente, existe uma regra que é eterna e incontornável para qualquer Luminar: **é IMPOSSÍVEL reduzir o número de Pontos Divinos.** Uma vez que um poder é utilizado e um Luminar ganha Pontos Divinos, eles estão ali permanentemente. Então, é sempre bom pensar duas vezes antes de sair por aí usando a Centelha Divina como se fossem Pontos de Ação. A única forma de se evitar ultrapassar o Limiar é usar a Centelha Divina somente em emergências ou ganhar mais níveis de personagem (que por sua vez aumentam o Limiar). Dados de vida extras, concedidos temporariamente por certas magias e habilidades (como a música de bardo Inspirar Grandeza) não aumentam o Limiar.

Poderes dos Deuses

Todo Luminar pode usar a Centelha Divina para ativar uma gama de habilidades únicas. Nada impede também que um Luminar adquira outros poderes à medida que aprende a manipular a Centelha Divina. Na maioria das vezes isso é representado pela aquisição de talentos especiais ou de habilidades concedidas por classes de prestígio. No entanto, existe um conjunto de poderes básicos aos quais todo Luminar possui acesso em menor ou maior grau.

Esses poderes representam usos divinos de habilidades mundanas, como perícias e habilidades de ataque. Canalizando o poder da Centelha Divina, um Luminar pode realizar um

golpe perfeito, impossível de ser esquivado ou desviado por meros mortais. Um Luminar ferreiro por sua vez poderia ser capaz de forjar uma nova arma usando apenas as mãos, enquanto que um Luminar perito em natação poderia subir uma cachoeira a nado!

Cada uso de um dos poderes da Centelha Divina descritos a seguir concede ao Luminar 1 Ponto Divino. Um Luminar ganha acesso a todas essas habilidades automaticamente. Esses poderes são considerados habilidades sobrenaturais, mas apenas magias épicas ou intervenção divina são capazes de impedir o seu uso ou cancelar os seus efeitos. **Usar a Centelha Divina não consome tempo, mas o Luminar será capaz de fazê-lo apenas durante a sua ação, nunca em resposta a uma ação alheia, exceto por Chama Restauradora, Defesa Infalível e Proteção Suprema.**

Ataque Sublime: Ao usar esta habilidade, é considerado que o Luminar conseguiu um acerto automático em um teste de ataque corpo-a-corpo ou ataque à distância (respeitando seu alcance máximo). Ele não só atinge o seu adversário, como seu ataque não provoca ataques de oportunidade, além de ignorar qualquer camuflagem ou cobertura (com exceção de camuflagem/cobertura total) e Redução de Dano. O Luminar deve jogar o d20 apenas para verificar se consegue confirmar um golpe decisivo. No caso de armas e ataques que dependem de um resultado especial para surtir algum efeito extra, como um '20 natural' para uma espada vorpal, o Luminar usa essa mesma jogada de d20 para verificar se consegue o resultado adicional exigido.

O ataque causa dano máximo. Caso o personagem esteja usando talentos como Ataque Poderoso, considere que ele ganha o maior bônus no dano permitido para o seu nível e a penalidade na jogada de ataque não interfere no sucesso do Ataque Sublime.

Ataque Sublime não se aplica ao dano oriundo de magias, habilidades similares a magia e sobrenaturais que dependam de uma jogada de ataque (como as diversas magias que utilizam ataque de toque ou ataque de toque à distância), apenas o benefício do acerto automático é utilizado nesses casos.

Manobras de combate que envolvam jogadas de ataque também podem se utilizar dos benefícios de Ataque Sublime. Por exemplo, na manobra Separar, o Luminar obtém sucesso automático no teste resistido para acertar a arma do adversário. No caso da manobra Agarrar, o Ataque Sublime garante sucesso também para o teste de agarrar. Nas manobras que utilizem testes de valores de habilidade, como Imobilização e Atropelar, considere que o Luminar obteve também um resultado de 40 no teste de Força ou Destreza.

Transcendendo o Limiar

Existem rumores em Isaldar de raros Luminares que teriam sobrepujado as limitações do Limiar. Em teoria, se um Luminar sobreviver até alcançar níveis épicos (nível 21+), ele conseguiria controlar melhor sua Centelha Divina e assim poderia usar seus poderes mais livremente. De fato, em tese, ele poderia começar a ascender a um status quase-divino.



Crônicas da 7a Lua

Chama Restauradora: Um Luminar pode utilizar a Centelha Divina para recuperar seus Pontos de Vida. Esta habilidade pode ser usada como resposta a um ataque ou efeito que reduziria o Luminar para 0 ou menos Pontos de Vida. Ele recupera uma quantidade de Pontos de Vida igual ao máximo dos seus Dados de Vida. Uma vez utilizada, a Chama Restauradora só poderá ser usada novamente após um dia inteiro.

Por exemplo, um paladino Luminar de 5º nível (5d10) recuperaria 50 Pontos de Vida (5 x 10 = 50). Um multiclasse Luminar ladino 3º nível (3d6) e guerreiro de 4º nível (4d10) recuperaria 58 Pontos de Vida (3 x 6 = 18, 4 x 10 = 40, 18 + 40 = 58).

Chama Restauradora também remove todos os níveis negativos e danos de habilidade temporários que o Luminar tenha sofrido; além de venenos e doenças do corpo do Luminar, excetuando-se as doenças mágicas ou sobrenaturais (como a podridão da múmia e licantria). Além disso, ela imediatamente acaba com as seguintes condições adversas: cegueira, *confusão*, paralisar, ofuscado, ensurdecido, exausto, fatigado, *enfraquecido*, nauseado, enjoado e atordoado.

Chama Restauradora **não** restaura níveis perdidos ou danos de habilidade permanentes.

Defesa Infalível: Esta habilidade pode ser ativada em resposta a um ataque corpo-a-corpo ou à distância (após o resultado da jogada de ataque, mas antes da verificação de dano), ou pode ser ativada no início da rodada. De qualquer forma, ela faz com que um único ataque contra o Luminar falhe automaticamente. Todos os demais ataques contra o Luminar feitos naquela rodada sofrem -20 de penalidade.

Nota: Caso você esteja se perguntando, sim, Defesa Infalível bloqueia mesmo um Ataque Sublime. No entanto, isso somente ocorre se o Luminar defensor indicar que o ataque do outro Luminar em específico falhou automaticamente. Afinal, o modificador de -20 de penalidade não interfere no efeito de Ataque Sublime.

Façonha Perfeita: O Luminar pode utilizar a Centelha Divina em qualquer teste de habilidade. Ele é considerado como se tivesse tirado um resultado igual a 40 + seu modificador de habilidade. Isso permite que um Luminar com Façonha Perfeita erga uma pedra colossal e a arremesse contra um castelo, ou se lembre de todo o conteúdo de um mapa (ou de uma dúzia deles), ou possa fazer com que mesmo um demônio tenha piedade dele.

O Luminar também pode utilizar a Centelha Divina em qualquer teste de perícia. Ele é considerado como se tivesse tirado um resultado igual a 40 + seu modificador de perícia. O Luminar, contudo, só pode utilizar Façonha Perfeita com perícias que não requeiram treinamento ou nas quais já possua alguma graduação.

Usos de Façonha Perfeita (tanto para habilidades quanto perícias) não precisam se limitar a uma ação isolada (como arremessar uma pedra ou se equilibrar em uma corda). Eles também podem ser usados para uma ação prolongada ou de esforço contínuo. Por exemplo: arrastar uma enorme estátua de ferro por um longo trecho, ficar acordado dias e dias seguidos, ficar montando vigia durante uma tempestade, etc. O Mestre tem a palavra final sobre o que é uma ação prolongada ou de esforço contínuo.

Note que é impossível escolher 10 ou escolher 20 quando usando Façonha Perfeita (na verdade, pode-se dizer que um Luminar está "escolhendo 40" quando usa esta habilidade, mas sem o gasto extra de tempo, como nas ações escolher 10 e escolher 20).

Magia Suprema: Um Luminar conjurador pode canalizar o poder da Centelha Divina em uma única magia, aumentando devastadoramente o seu poder. Uma Magia Suprema não consome um uso diário de magia e ignora áreas sob efeito de antimagia. Para ser afetada por uma contramágica, esta última deve também ser uma Magia Suprema. O Luminar, para efeito de testes, tem seu nível de conjurador acrescido em 10. A Magia Suprema tem sua CD aumentada em +2, ignora qualquer RM e qualquer dano que venha a causar é considerado dano divino. Finalmente, uma Magia Suprema recebe os benefícios equivalentes aos seguintes talentos: Aumentar Magia, Estender Magia e Maximizar Magia.

Uma Magia Suprema raramente é discreta (com exceção de casos como *invisibilidade*). Uma *bola de fogo* suprema normalmente surge em meio a uma grande conflagração, enquanto que uma magia de *relâmpago* é conjurada com o tremor de um poderoso trovão. Para efeitos de *detectar magia* e habilidades semelhantes, a intensidade de uma Magia Suprema sempre é avassaladora.

Poder Astral: Um Luminar conjurador pode utilizar a Centelha Divina para recuperar instantaneamente um número de níveis de magias igual ao seu nível de personagem + 3. Personagens que não precisam preparar magias, recuperam o seu nível em de uso de magias diárias. Magias de nível 0 contam como meio nível de magia (0,5).

Por exemplo, um mago Luminar de 5º nível já usou todas as suas magias para aquele dia. Digamos que ele possa conjurar, quando descansado, 4 magias de nível 0, 4 de 1º nível, 3 de 2º nível e 2 de 3º nível. Caso nosso mago Luminar realmente precisasse de mais magias, ele poderia usar Poder Astral e distribuir 8 "níveis" de magia (seu nível de personagem + 3). Ele poderia escolher 1 magia de 3º, 2 magias de 2º e 1 magia de 1º nível, ou talvez 2 magias de 3º nível e 2 magias de 1º nível.

Proteção Suprema: O Luminar passa automaticamente em qualquer teste de resistência. Ele não só obtém sucesso automático, como não sofre qualquer outro efeito (mesmo nos casos em que deveria sofrer metade do dano ou algum outro efeito, parcial ou não). Ele pode ativar esta habilidade após ter falhado no teste de resistência, mas antes que seus efeitos sejam declarados pelo Mestre.

Use a sua imaginação

O poder Façonha Perfeita foi criado para permitir que os Luminares realizem todo tipo de proeza digna de lendas e mitos. Recomendamos que o Mestre leia a seção sobre **Tarefas Praticamente Impossíveis** na página 65 no Capítulo 4: Perícias do Livro do Jogador e a variante sobre **Sucesso Decisivo e Falha Crítica** na página 34 no Capítulo 2: Usando as Regras do Livro do Mestre. Finalmente, o Livro de Níveis Épicos é outra boa fonte de idéias.

Personagens

Luminares e Aventuras

A Centelha Divina realmente concede a um personagem uma quantidade de poder absurda. No entanto, isso é proposital. Os Luminares são os herdeiros dos deuses e não devem ser algo fácil de ignorar. Mas é importante que o Mestre e os jogadores se lembrem que há incríveis limitações envolvendo o uso desses dons.

Ao contrário dos demais personagens, que podem usar Pontos de Ação sem maiores preocupações, Luminares devem ser bem mais contidos no uso de suas habilidades. Ultrapassar o Limiar é o fim permanente para esses personagens, algo que nunca deve ser tratado de forma leviana. Inclusive, o Mestre é encorajado a proibir jogadores que usem seus personagens Luminares como “heróis-bomba”, acumulando Pontos Divinos e matando vilões até se consumirem, para simplesmente depois criarem outros Luminares.

O Mestre pode inclusive recompensar uma boa interpretação por parte de jogador, permitindo que ele crie futuramente um personagem Luminar ou mesmo compre o talento Centelha Divina (isso se o jogador também aprovar a idéia). Dessa forma, personagens Luminares poderiam ser uma espécie de recompensa.

Dadas as regras de Limiar e Pontos Divinos, personagens Luminares requerem alguns cuidados extras por parte do Mestre no planejamento das aventuras. A primeira dica é que o Mestre pode ter quase certeza que na “hora H” da aventura provavelmente o personagem Luminar poderá realizar “aquele” teste vital para a história. A melhor maneira de evitar isso é colocando o resultado da aventura na mão de todo o grupo e não simplesmente no sucesso de um único teste ou golpe final. Caso o Mestre esteja conduzindo uma aventura isolada, é recomendando que ele obrigue qualquer personagem Luminar no grupo a começar com uma determinada quantidade de Pontos Divinos. Uma sugestão inicial seria um número de Pontos de Divino igual à metade do nível do Limiar do personagem (arredondado para cima), mas a decisão final fica por conta do Mestre e do tipo de história que queira narrar.

Luminares e Nível de Desafio

A Centelha Divina concede uma vantagem de uso raro, mas extremamente poderosa em combate. Sendo assim, quando os personagens enfrentarem algum PdM ou criatura que possua a Centelha Divina e que a utilize no encontro, este terá o seu ND aumentando em +2.

Da mesma forma, um personagem de jogador Luminar é potencialmente mais poderoso do que outros personagens de mesmo nível. Contudo, essa diferença não é forte o suficiente para conceder ao personagem um ajuste de nível devido à raridade de vezes em que a Centelha Divina pode ser usada. Por esta particularidade, personagens de jogador Luminares usam uma regra especial para avançarem de nível. Ao receberem XP após um encontro eles são considerados como se fossem de dois níveis acima **caso tenham utilizado a Centelha Divina naquele encontro**. Em todos os outros aspectos, eles funcionam como personagens normais do seu nível. Este ajuste de nível “fantasma” existe somente para propósitos de ganho de XP.

Para mais detalhes sobre ajuste de nível, consulte o Capítulo 6 do *Livro do Mestre*.

Limiar e Níveis Negativos

A nova mecânica do Limiar precisa de um cuidado especial frente às regras sobre Drenar Energia e Níveis Negativos do capítulo 8 do *Livro do Mestre*.

Primeiramente, o Limiar de um Luminar não é afetado por níveis negativos. Por exemplo, um Luminar de 5º nível que sofra dois níveis negativos, mantém um Limiar 11 (nível 5 + 6). Esta regra existe para impedir que o ganho rápido de níveis negativos resulte na diminuição do Limiar e assim provoque a morte de um Luminar por Ascensão Flamejante (como mencionado anteriormente).

Somente se os níveis negativos adquiridos pelo Luminar resultarem em uma futura perda de níveis, é que o Limiar e os Pontos Divinos devem ser reajustados. Esta é ÚNICA ocasião em que esses valores podem ser reduzidos.

Determinar o novo Limiar é bem simples. Basta ajustá-los ao novo nível do personagem, subtraindo normalmente o número de níveis perdidos do Limiar. Por exemplo: um Luminar de 10º nível, com Limiar 16, que perdesse 4 níveis, passaria para o 6º nível e, assim, para um Limiar 12 ($16 - 4 = 12$).

Determinar os Pontos Divinos requer o mesmo cuidado. A regra é que o novo valor de Pontos Divinos e Limiar devem possuir a mesma diferença entre si que os Pontos Divinos e Limiar originais. É bem simples. Continuando o exemplo: caso o Luminar de 10º nível e Limiar 16 acima possuía 14 Pontos Divinos, basta lembrar que a diferença dos Pontos Divinos para seu Limiar é de 2. Assim – após perder 4 níveis – ele deve manter essa mesma diferença para o seu novo Limiar. Como o novo Limiar é 12 ($16 - 4 = 12$), o novo número de Pontos Divinos do Luminar é 10.

No caso do Luminar recuperar seus níveis perdidos por meio de magias (como *restauração* ou *restauração maior*) basta manter a diferença entre Pontos Divinos e Limiar. Por exemplo: o desafortunado Luminar do exemplo anterior agora é de 6º nível, possui Limiar 12 e 10 Pontos Divinos. Imagine que ele use novamente a Centelha Divina, de forma que seus Pontos Divinos são agora 11. Caso ele recupere os seus níveis perdidos, ele voltaria a ser um personagem de 10º nível. Isso elevaria seu Limiar novamente para 16. Para descobrir seus Pontos Divinos, basta pegar a diferença entre esses e o Limiar antes da restauração (Limiar 12 e 11 Pontos Divinos resultam numa diferença de 1). Portanto, o Luminar possui agora 15 Pontos Divinos, mantendo a diferença de 1 entre seus Pontos Divinos e seu Limiar.

Sacrifício Heróico

Alguns Mestres e jogadores adoram histórias de personagens que se sacrificam pelo bem maior ou pela chance de dar uma última ajuda a seus companheiros. Para grupos que queiram usar essa opção, o Mestre pode utilizar esta regra variante para momentos que considere realmente dramáticos.

Caso um personagem Luminar ultrapasse o seu Limiar, permita que ele faça um teste de Fortitude (CD 15). Caso ele seja bem-sucedido, permita que ele tenha uma rodada extra de vida para realizar uma última ação pelo bem do grupo ou da história. Permita que ele use a Centelha Divina mais uma única vez nessa rodada extra. Com isso ele pode dar o empurrãozinho final para derrotar o vilão ou salvar o mundo.

O objetivo destas regras é duplo. Primeiro, elas impedem que a perda de níveis deixe o Limiar abaixo do número de Pontos Divinos – o que provocaria a Ascensão Flamejante, matando o personagem. A decisão de sofrer essa morte é puramente do Luminar, não podendo ser forçada, como mencionado nas regras. O segundo objetivo desta regra é impedir que qualquer alteração no Limiar e nos Pontos Divinos modifique o número de vezes que o Luminar pode usar seus poderes. Com a regra acima, a proporção é mantida, de forma que o Luminar não sofre prejuízos adicionais, nem adquire quaisquer benefícios.

Luminares e Demais Transformações

A regra acima de manter a diferença dos Pontos Divinos para o Limiar pode ser usada também para situações em que o Luminar ganhe ou perca Dados de Vida. O Luminar pode ter sua raça modificada, ganhando (ou perdendo) Dados de Vida raciais. Isso ocorreria, por exemplo, em um Luminar humano que fosse transformando em centauro.

Um caso especial é quando o Luminar é drenado até a morte por um vampiro ou espectro. Quando isso ocorrer ele retorna como o tipo de morto-vivo apropriado. Caso ainda possua um valor de Inteligência de 3 ou superior – e portanto ainda seja parte do subtipo Luminar – existem duas hipóteses. Na primeira, o Luminar simplesmente adquire um modelo – como o modelo vampiro – e mantém os valores de Limiar e Pontos Divinos que possuía antes da transformação. Na segunda hipótese o Luminar retorna como uma criatura própria (sem um modelo, como no caso de uma cria vampírica ou aparição). Neste último caso, basta manter a mesma diferença entre Pontos Divinos e Limiar, usando como referência os Dados de Vida da nova criatura. Por exemplo: um Luminar de 8º nível, com Limiar 14 e 10 Pontos Divinos é transformado em uma aparição. A diferença dos Pontos Divinos para o Limiar é de 4. Uma aparição possui 5 Dados de Vida, de forma que seu novo Limiar é 11 ($5 + 6 = 11$) e seus novos Pontos Divinos são 7 ($11 - 4 = 7$).

Nos casos em que a diferença entre Pontos Divinos e Limiar for maior que o novo Limiar, considere que a nova criatura possui apenas 1 Ponto Divino.

Pontos de Ação

Os maiores heróis e vilões de Isaldar não são meros aventureiros. Verdadeiros campeões, suas vidas são cheias de desafios, grandes vitórias e trágicas derrotas. Em **Crônicas da Sétima Lua** os personagens dos jogadores (e também alguns PdMs) são figuras dramáticas, capazes de feitos maiores do que esperado por aventureiros. Esse pequeno “empurrão do destino” é representado em termos de regras pelos chamados Pontos de Ação.

Pontos de Ação permitem que os personagens tenham um controle maior sobre suas ações, melhorando as chances de sucesso em testes importantes ou acionando habilidades especiais.

Pontos de Ação e Luminares

Pontos de Ação adicionam um nível extra de poder e emoção ao jogo, permitindo aventuras mais cinematográficas. Eles também servem como uma espécie de “fator de equilíbrio” frente à Centelha Divina, além de uma opção para jogadores que não desejem construir personagens eternamente ameaçados pelas rígidas regras de Limiar.

Um Luminar, quando necessário, é mais poderoso do que um personagem que utiliza Pontos de Ação. Por sua vez, um personagem que utiliza Pontos de Ação pode usá-los com maior frequência, mesmo que com efeitos menos espetaculares. Pontos de Ação também não acarretam nenhuma penalidade quando esgotados.

Finalmente, possuir Pontos de Ação não é nenhum dom sobrenatural (ao contrário dos poderes claramente divinos dos Luminares). Na verdade, Pontos de Ação são puramente regras, sem qualquer efeito dentro do cenário. Personagens com Pontos de Ação são como os personagens principais de um filme ou livro, apenas isso.

Escolha aquele que lhe agrada mais e prepare-se para grandes aventuras.

Adquirindo Pontos de Ação

Um personagem iniciante (1º nível) começa o jogo com 5 pontos de ação. Um personagem acima do 1º nível começa o jogo com um número de Pontos de Ação igual a $5 + \frac{1}{2}$ do seu nível de personagem, arredondado para baixo.

Cada vez que um personagem avançar de nível, ele ganha um número de Pontos de Ação igual a $5 + \frac{1}{2}$ do seu nível de personagem, arredondado para baixo. Pontos de Ação não utilizados são perdidos quando o personagem avança de nível: eles não se acumulam. Algumas classes de prestígio podem permitir uma taxa de recuperação mais acelerada.

Quem utiliza Pontos de Ação?

Pontos de Ação servem para marcar os grandes personagens de uma história. Isso com certeza inclui os personagens dos jogadores. Todo personagem de jogador que não um Luminar, utiliza as regras de Pontos de Ação.

A maioria dos PdMs provavelmente não deveria possuir Pontos de Ação. No caso de vilões importantes e outros personagens significativos, entretanto, é aconselhado uma quantidade de Pontos de Ação igual a $\frac{1}{2}$ do nível do PdM.

Usando Pontos de Ação

Um personagem pode gastar um Ponto de Ação para alterar o resultado de uma jogada de ataque, testes de resistência, habilidades e perícias, ou para realizar uma ação especial. Ele somente pode gastar um Ponto de Ação por rodada; exceto por determinadas ações especiais, talentos e habilidades de classe, como a ação especial Ativar Habilidade de Classe e o talento Recuperar Magia (veja adiante em **Ações Especiais** e em **Talentos**).

Caso use o Ponto de Ação para realizar uma ação especial, ativar um talento ou habilidade de classe, o personagem não pode gastar outro ponto de ação na mesma rodada para alterar o resultado de uma jogada e vice-versa.

Personagens

Melhorar o resultado dos dados

Quando um personagem gasta um Ponto de Ação para alterar uma jogada de d20, some 1d6 ao resultado da jogada (incluindo jogadas de ataque, testes de resistência, perícias e qualquer outro teste que utilize um d20) para ajudar a alcançar a classe de dificuldade necessária. O personagem pode declarar o uso do Ponto de Ação para alterar uma jogada de d20 após ele ter sido feita, mas antes do Mestre revelar o resultado daquela jogada. Ele não pode usar 1 Ponto de Ação para alterar o resultado de uma jogada de d20 quando está escolhendo 10 ou 20. **O uso do Ponto de Ação não é capaz de alterar uma falha automática no resultado de "1" natural para ataques ou testes de resistência.**

Dependendo do nível do personagem (veja a tabela a seguir), ele pode conseguir jogar mais que um d6 quando gasta um Ponto de Ação. Neste caso, considere apenas o resultado mais alto e ignore os outros dados. Um personagem de 15º nível, por exemplo, consegue jogar 3d6 e pegar o melhor resultado dos três. Portanto, se ele consegue 1, 2 e 4, ele somaria o 4 a sua jogada de d20.

Tabela de Pontos de Ação

Nível do Personagem	Dados jogados por Ponto de Ação
1º a 7º	1d6
8º a 14º	2d6
15º a 20º	3d6

Ações Especiais

Um personagem pode realizar certas tarefas com o uso de Ponto de Ação. Além das descritas a seguir, algumas classes de prestígio ou talentos podem permitir o gasto de pontos de ação para ganhar ou ativar habilidades específicas.

Ativar Habilidade de Classe: Um personagem pode gastar dois Pontos de Ação para ativar uma habilidade de classe de uso diário limitado. Por exemplo, um monge pode gastar dois Pontos de Ação para adquirir outro uso de sua habilidade de ataque atordoante, ou um paladino pode gastar dois Pontos de Ação para realizar um ataque de *destruir o mal* adicional.

Melhorar a Classe de Armadura:

Um personagem pode gastar um Ponto de Ação como uma ação livre quando estiver lutando defensivamente ou em defesa total. Ele recebe pelo resto da rodada o dobro dos benefícios normais por lutar defensivamente (+4 de bônus de esquiva na CA, +6 caso possua 5 graduações ou mais em Acrobacia; +8 de bônus de esquiva no caso de defesa total).

Melhorar uma Magia: Um personagem pode gastar um Ponto de Ação como uma ação livre para aumentar o nível de conjurador de uma de suas magias em 2. Ele deve decidir se vai gastar ou não o Ponto de Ação antes de conjurar a magia.

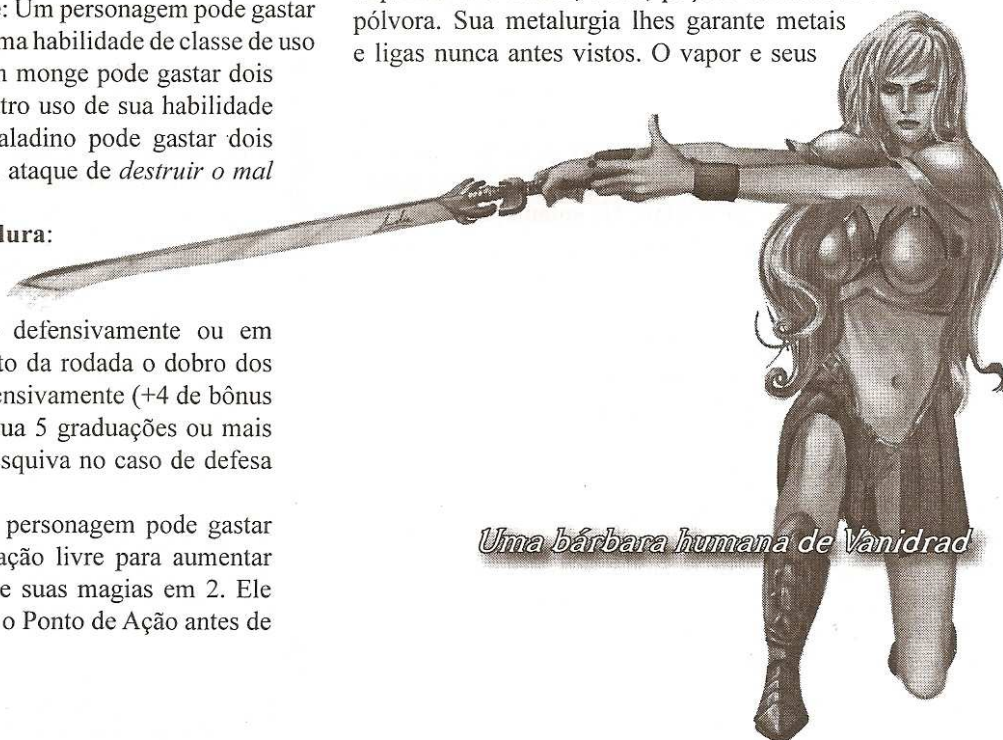
Raças

Apesar de um pouco menor do que o Mundo Primordial, Isaldar serve de morada para uma enorme variedade de povos e nações. Cada raça, com o passar de pouco mais de dois séculos desde a Queda dos Deuses, encontrou na Sétima Lua um novo lar pelo qual estariam dispostos a lutar tão fervorosamente quanto por suas antigas terras, perdidas para todo sempre sob o julgo da Aniquilação. No entanto, a situação é levemente diferente em Isaldar, pois um de seus povos – os orcs – nunca conheceu o mundo de Elária. Essa rude raça nativa do Novo Mundo teve suas terras devastadas e hoje luta para manter como seu o único lugar do mundo desprezado por todos os outros seres: a assustadora Ferida.

Humanos

Conhecidos pejorativamente como Deicidas ou Assassinos de Deuses, os humanos são muitas vezes vistos pelos outros povos como se fossem uma praga sobre a superfície da Sétima Lua. Infelizmente, eles também são o povo mais numeroso e por isso as outras raças são forçadas a tolerá-los. De qualquer forma, os humanos são o símbolo do passado perdido do Mundo Primordial. Quando os deuses criaram o Selo das Seis Luas e lacram a Aniquilação, eles usaram suas últimas forças para transportar os humanos para o Novo Mundo. A consequência foi a Queda do Panteão e a criação da Ferida. Desde então, os humanos não são bem vistos pelas demais raças em Isaldar, como se a salvação deles fosse a causa da ruína dos deuses.

As nações humanas podem não ter a magia pujante e antiga dos elfos, o conhecimento dos gnomos, o poderio militar e organizacional dos anões ou mesmo a sutileza e letalidade dos halflings. Contudo, existe uma arte que os humanos estão aos poucos dominando: a tecnologia. Os humanos do Império Melkhar são os mestres do fogo, ferro e fumaça. Sua alquimia cria ácidos, colas, poções fantásticas e a pólvora. Sua metalurgia lhes garante metais e ligas nunca antes vistos. O vapor e seus



Uma bárbara humana de Vanidrad



Crônicas da 7ª Lua

conhecimentos mecânicos lhes presenteiam com canhões, balões e outras máquinas de guerra. E, finalmente, a tecnomagia transformou o Império na maior potência de Isaldar. Apesar do Império ser zeloso de sua tecnologia, aos poucos esses ofícios se espalham pelos Principados Brilhantes e pelo resto do continente de Aldar.

A única coisa a manter as outras raças em cheque é a ingenuidade e tenacidade humanas. Nenhum povo até hoje se mostrou tão intrépido e imprevisível quanto os Assassinos de Deuses. A prova é que foram arcanistas desse povo fizeram a mescla de magia e tecnologia.

A presença humana também é sentida, ironicamente, no sagrado. Eles consideram que os deuses se sacrificaram pelo bem da humanidade. Assim, em uma visão totalmente oposta ao resto de Isaldar, os humanos se vêem como Escolhidos. Não é por menos que seus sumo-sacerdotes anseiem pela glória de erguer o velho panteão ou que humanos portadores da Centelha Divina estejam entre os primeiros a se proclamarem “novos deuses”. Dezenas de cultos surgem ao longo de nações humanas a cada dia. Muitos deles, no entanto, não falam de novos deuses, mas do fim dos tempos, da quebra do Selo.

As nações humanas de Isaldar são variadíssimas, mas possuem alguns traços comuns. Humanos são partes de uma cultura caótica e conturbada, possuindo regras de etiqueta e classes sociais complexas e desnecessárias. Em algumas cidades, os tecnólogos governam, em outras são os sacerdotes, magos, ladrões, autocratas ou mesmo ninguém. Há inclusive ocasiões em que os humanos são governados por criaturas sobrenaturais poderosas. Um exemplo conhecido é a terra de Haradath, sob o punho tirânico do arquilich Demetiel, o Perpétuo. Legiões de mortos-vivos e humanos, munidos de aço e magia marcham sob o seu comando. No entanto, há ainda rumores de uma ilha controlada por uma esfinge ao sul e de um exótico reino isolado pela Ferida e manipulado por dragões.

Humanos de Isaldar aparecem em vários tamanhos e cores. A maioria gosta de roupas extravagantes e possui estilos variados demais para serem resumidos aqui. Apreciam a arte e o conhecimento como formas de exibir poder. São gananciosos e nunca se dão satisfeitos pelo que têm. Da mesma forma, suas culturas normalmente os forçam a perder tempo com mentiras e jogos sociais. No entanto, humanos são extremamente fiéis e leais para aqueles com que consideram amigos. O problema é descobrir quando um humano considera alguém seu amigo.

Contraditoriamente, apesar das restrições das demais raças, os humanos também são vistos como a esperança de Isaldar. Ignorando todas as adversidades, eles buscam conhecimentos com as outras raças na esperança de lutar contra a Escuridão, impedir guerras ou mesmo reverter a Aniquilação. Nem mesmo os gnomos ou elfos são tão otimistas. Humanos também são os maiores exploradores de Isaldar e alguns de seus magos e tecnólogos já clamam ter alcançado as profundezas dos mares, as cavernas mais sombrias ou mesmo outras das Sete Luas.

Humanos de Isaldar possuem a mesma aparência e características raciais dos descritos no *Livro do Jogador*.

Anões

Os anões parecem, à primeira vista, ser um povo de contradições. São membros de uma sociedade rígida e organizada, mas amam o caos da guerra; são guiados por um código de honra sagrado, mas vendem seus serviços por dinheiro; afirmam ser um exemplo de civilização, mas andam pelas cidades exibindo armas e apavorantes tatuagens em seus corpos.

Os anões de Isaldar formam uma antiga sociedade extremamente estratificada e se dividem em enormes e antigos clãs. Cada clã por sua vez se divide em castas: guerreiros, clérigos, artífices, provedores e prisioneiros. A casta suprema é a guerreira, o que representa bem o amor e devoção que todo anão nutre pelo combate. Todo clã é liderado por um *Tâne*, ou Lorde Guerreiro. Abaixo deste há uma complexa hierarquia de lutadores, variando de acordo as tradições de cada clã.

Os clérigos são os conselheiros espirituais do *Tâne* e seus soldados, sendo também conhecedores do intrincado e paradoxal Código de Honra Anão, chamado de *Kharnadon*. Este código, dizem as lendas, foi dado ao povo anão pelos deuses do Mundo Primordial. Aqueles que viverem pelo *Kharnadon* são merecedores de entrarem nas Hostes Eternas, as fileiras celestiais (e infernais) dos ancestrais.

Os artífices possuem uma posição quase religiosa por serem os responsáveis pela criação dos itens mais sagrados da sociedade anã – armas. Todo anão é desde cedo ensinado no manejo de armas, pois acredita-se que o valor e a força de espírito de qualquer ser só pode ser medido pela luta, seja física, mágica ou mental. Por isso anões de todas as castas (com exceção dos prisioneiros), portam uma *Dakh-Kashak*, sua “Arma de Sangue”. A maioria dos magos anões é artífice.

Dakh-Kashak

A Dakh-Kashak é a “Arma de Sangue” de um anão. Mesmo anões que não sejam guerreiros, portam uma arma que lhe serve como Dakh-Kashak, ainda que meramente simbólica (como uma adaga para um mago anão). A Dakh-Kashak é a arma predileta de um anão e a primeira que utiliza na maioria dos combates. Nada proíbe que ele porte outras. No entanto, quando enfrentando outro anão, ou duelando, ele só pode utilizar ataques desarmados, magia ou sua Dakh-Kashak.

De acordo o *Kharnadon*, nenhum anão deve permitir que sua Dakh-Kashak seja tocada por outros. Tal ofensa requer um duelo (nem sempre mortal, variando com cada clã). Igualmente, ele nunca deve perdê-la, caso contrário deve pagar uma penitência perante um clérigo de seu clã, que lhe dará uma visão que indique como reaver sua honra perdida.

O *Kharnadon* ensina também que caso um anão queira trocar sua Dakh-Kashak por outra arma (como quando encontra uma arma mágica mais poderosa), ele deve realizar o Ritual das Chamas. Nesse rito, o anão usa uma forja abençoada por um clérigo para destruir sua antiga Dakh-Kashak, consagrando a arma recém-adquirida.

A única limitação na escolha de uma Dakh-Kashak é que ela não pode ser uma arma de ataque à distância, como um arco ou besta. Armas de arremesso que podem ser usadas em combate corpo-a-corpo são permitidas.

Personagens

Os provedores compõem os agricultores, mercadores e demais profissionais da sociedade anã, que são divididos em um número gritante de subcastas e especializações, capazes de enlouquecer qualquer outra raça. Os provedores mais valorizados são os domadores, os anões responsáveis por guiar as gigantescas *bestas tharr*. Esses quadrúpedes colossais conseguem carregar uma dúzia de anões em suas costas e consomem pouquíssimo alimento, sendo perfeitos para grandes travessias. No entanto, os provedores se recusam a entrar na Ferida, pois as *bestas tharr* ficam descontroladas e são alvos fáceis do clima e dos predadores.

Os prisioneiros não são bem uma casta, mas sim criaturas capturadas nas várias guerras anãs. Apesar do nome, os prisioneiros são bem tratados desde que não ofendam seus senhores. É proibido matá-los levemente. O fato mais curioso é que a maioria deles são anões; algo justificável devido aos clãs lutarem constantemente entre si. Outra curiosidade é que um prisioneiro só pode ser mantido como tal durante um *kadanke*, uma medida de tempo equivalente a cerca de três anos (significa “longa barba” e representa aproximadamente o tempo que leva para a barba de um anão tocar o chão).

O *Kharnadon*, o Código de Honra Anão, exige que todo membro de um clã se comporte com extrema honra e autocontrole. Um anão nunca deve admitir fraqueza ou medo, nem sofrer humilhação. Qualquer descontrole emocional é igualmente mal visto, com exceção de fúria durante um combate ou exaltação durante uma vitória. Nas demais relações sociais um anão deve manter sempre “A Face de Pedra”, ou seja, ser sereno e forte como as rochas. O *Kharnadon* também exige retribuições por um sem número de ofensas, como provocações à família ou clã, convocações de guerra ou profanação de solo anão (isso abre caminho para um número infinito de cláusulas sobre o que vem a ser exatamente “profanação” e “solo anão”).

O *Kharnadon* descreve ainda vários rituais de etiqueta, partes da extremamente ordeira sociedade anã. Eles vão desde a ordem de apresentação entre anões, até assuntos próprios para se discutir dependendo de fatores como dia, local, sexo do ouvinte etc. Algumas regras básicas conhecidas por outros povos envolvem o fato de anões só entrarem em casas se convidados, de nunca comerem na primeira refeição dentro da casa de um aliado, e ainda de defenderem qualquer criança, velho ou mulher indefesa.

Ironicamente o *Kharnadon* não só permite como encoraja guerras entre clãs anões – desde que “honradas”. Tal tradição mantém os reinos anões em constante conflito, apesar de tais batalhas nunca serem levadas para “o lado pessoal” (inclusive não existe esse conceito até onde um anão pensa). O resultado é que os anões são talvez os guerreiros mais organizados e ferozes de Isaldar, mestres renomados tanto no uso de armas quanto em combates desarmados (existem várias escolas de monges dentre os clãs).

Outra tradição do *Kharnadon* é a chamada *Thordakar*, ou “lição de guerra”, onde os anões ensinam outras raças na pureza do combate. Isso é feito através de contratos assinados entre clérigos anões de um clã e a parte interessada. Tais acordos são considerados sagrados para os anões. Para os outros povos, trata-se de mero serviço mercenário. Por isso, nada é mais comum do que ver anões nos mais variados reinos. Não é por menos que os anões são chamados também de Povo Mercenário.



Um bárbaro anão de uma companhia mercenária com a sua dakh-kashak

Finalmente, o *Kharnadon* diz que todo anão deve portar a tatuagem com a insígnia de seu clã. Anões renegados, portanto, são reconhecidos prontamente por suas horrendas cicatrizes, usadas para remover a tatuagem de seu clã. Esses renegados costumam formar companhias mercenárias com membros de outras raças. De fato, historiadores ligam o surgimento de mercenários em outros povos a esses renegados.

Anões de Isaldar possuem a mesma aparência e características raciais dos descritos no *Livro do Jogador*.

Elfos

Os elfos de Isaldar são uma raça de místicos. Afirmam ter sido o primeiro dos povos humanóides do Mundo Primordial a codificar os segredos da magia arcana. A longa vida dos elfos lhes dá uma visão única do mundo, mais contemplativa e profunda, tornando-os muitas vezes distantes ou fugazes aos olhos de outras raças. Manipulações élficas podem levar décadas ou séculos para serem concluídas. Uma das conseqüências peculiares dessa mentalidade é a visão élfica perante as divindades. Os elfos os vêem como seres de imensos poder e conhecimento, capazes de manipular as energias adormecidas do Plano Astral, mas não como “deuses” a serem idolatrados. Por isso os elfos desenvolveram as artes do druidismo, uma magia divina capaz de manipular os próprios elementos da vida.



Crônicas da 7a Lua

A mescla de magia arcana e divina molda todos os aspectos da vida élfica. Eles não precisam cultivar terras para se sustentar, mantêm seu povo quase imune a doenças e possuem moradas moldadas diretamente na rocha ou nas árvores. Os maiores refúgios élficos – pois esse povo não constrói cidades – ficam no coração das florestas isaldarianas, moldadas até atingirem proporções titânicas. Os elfos afirmam que elas são um espelho das florestas perdidas do Mundo Primordial. Tais refúgios são guardados por rangers, magos, druidas e magias. Muitos temem se aproximar desses locais lendários, pois há rumores de que a presença de animais atroz, bestas mágicas, plantas falantes e inteligentes é comum em seus arredores. Os elfos mantêm ainda alianças com espíritos de Isaldar, fadas e elementais.

Elfos de Isaldar são espontâneos, plácidos, perspicazes e extremamente vivazes. Apreciam viajar, se isso não coloca suas vidas em risco, e são amantes dos saberes místicos de toda natureza.



*A elite das tropas de Onires:
um arqueiro arcano elfo*

Ao contrário do que muitos pensam, elfos adoram cidades. Apesar de considerá-las desnecessárias, amam visitar as cidades e ficam fascinados pela criatividade, ingenuidade e estranheza desses locais artificiais construídos pelas várias raças.

Elfos possuem âmagos profundos. Raramente mostram uma emoção ou reação forte, mas quando o fazem são temíveis e memoráveis. Um elfo realmente furioso não mede esforços contra seu nêmesis, enquanto que um elfo preso por uma paixão usa de todo subterfúgio que conhece para ter aquilo que deseja (elfos de alma mais negra não tem escrúpulos quanto a matar e usar magias de encantamento nessas horas).

Dado o aparente poder mágico dos refúgios élficos, muitos se perguntam como eles não dominaram Isaldar. O caso é que as terras élficas são pouco povoadas e esparsas, fora que seu poder foi construído lentamente ao longo dos anos. Há que se considerar também que o poderio de um refúgio não pode rivalizar uma nação inteira, apesar de ser mais do que suficiente para defender os seus habitantes. Na verdade, nas vezes em que marcharam contra os elfos, outros povos tiveram suas tropas afugentadas por bestas, pelo clima e por estranhos encantamentos. É como se a própria natureza se voltasse contra eles. No entanto, é importante lembrar que os elfos não têm hesitação quanto a enfrentar um inimigo, mas preferem muito mais usar de recursos como manipulação, subterfúgio, magia e tropas mercenárias anãs, antes de serem forçados a um confronto direto.

Outra característica dos elfos de Isaldar é misteriosa tradição do *Daishin*. O chamado Rito das Estações, ou *Daishin*, é um voto onde um jovem elfo deixa suas terras para conhecer o mundo. O aventureiro leva consigo apenas alguns itens estritamente necessários, deixando qualquer arma mágica ou herança de família para auxiliar na defesa de seu respectivo refúgio. O *Daishin* pode durar várias décadas e mostra como os elfos escondem seu poder das outras raças. Ao verem um elfo viajante, poucos se dão conta de até onde vai as capacidades desse povo de quase imortais.

Os elfos de Isaldar não habitam apenas florestas, mas todos os locais tocados pelas forças naturais. Apesar dos refúgios florestais serem os mais comuns, há relatos de altivos elfos em montanhas sagradas, de misteriosos druidas desse povo guardando localidades fabulosas em desertos, de elfos de pele escurecida ou cinzenta (as referências divergem) em belíssimas cavernas de cristais subterrâneas e mesmo de elfos vivendo abaixo das ondas. A única parte de Isaldar intocada pelo povo élfico é a desolada Ferida. Nenhum elfo entrará nesse lugar maldito sem um motivo bem importante. Os elfos em geral abominam lidar com seres não naturais da Ferida, mas que habitam sua desolação, como orcs e meio-orcs.

As tradições arcanas e druídicas são fortes entre os elfos, assim como escolas de rangers. Os mais antigos círculos druídicos de Isaldar (considerandos por seus membros como os únicos "círculos verdadeiros") possuem elfos como líderes. Alguns elfos são tão ligados às energias naturais, que parecem mais fadas do que humanóides, com sua tonalidade de pele e cabelos mudando junto com as estações. Os mestres destas artes, conhecidos como arquidruidas, são seres antigos, que hoje pouco se assemelham a elfos. Passam a maior parte do tempo em meditação ou contemplação, hibernando e vagando pelo poder divino do Plano Astral. Quando despertam, grandes coisas sempre ocorrem.

Personagens

Elfos magos são igualmente vistos como os mestres dos segredos arcanos, representando uma boa parte dos elfos com que outros povos têm contatos. Arquimagos élficos possuem séculos de experiência e parecem ver e pertencer a outros mundos além do físico. Muitos fundiram sua essência com os quatro elementos ou com forças planares definidoras do universo, como Caos, Luz e o Bem.

Um elfo dos refúgios florestais – o tipo mais visto – costuma ser alto e esguio, com longas orelhas pontudas. Sua pele varia do branco pálido à tez de uma casca de árvore, enquanto que seus olhos possuem cores metálicas. Seus cabelos longos vão do negro ou loiro a cores únicas, só vistas na tonalidade de certas folhas e flores. Sempre exalam um aroma de orvalho e possuem a pele levemente mais fria ao toque. Elfos nunca parecem envelhecer, não como outras raças, e mesmo os anciões possuem pouco mais do que algumas rugas. Daí vem o ditado de que a idade de um elfo é medida no peso de seu olhar.

Dizem que um elfo ao morrer não se decompõem como outras raças. Seu corpo resseca até ficar com a aparência e consistência de folhas secas, quando uma leve relva surge ao seu redor.

Elfos de Isaldar possuem as mesmas características raciais dos descritos no *Livro do Jogador*.

Gnomos

Os gnomos de Isaldar são um povo conhecido pelo seu amor ao conhecimento e sua devoção à mítica Canção. As outras raças têm dificuldades em entender a paixão dos gnomos para com essa estranha mistura de magia e religião. Os gnomos acham isto completamente normal, uma vez que todas as raças de Isaldar – com exceção deles – nascem “separadas” dessa fonte mística.

Os gnomos possuem um conjunto de lendas conhecidas como *Odes da Criação* que narram a descoberta feita pelos deuses da Canção, a ferramenta pela qual foram forjados o Mundo Primordial e as Sete Luas. As *Odes* são poemas absurdamente extensos, nunca completamente unificados, que narram uma quantidade igualmente grande de lendas e contos a respeito dos vários episódios envolvendo a criação do cosmo. Nelas é dito que os deuses abusaram da Canção de forma que removeram sua harmonia e a reduziram a meros ecos. Por isso as divindades nunca conseguiram recriar a existência ou mudar a ordem dos planos, sendo fadados a simplesmente tomar conta do Mundo Primordial e arredores. No entanto, ecos da Canção ainda restavam espalhados no vazio entre as estrelas. Quando essas pequenas notas de música celestial tocaram o Mundo Primordial teriam surgido os primeiros gnomos.

Muitos povos olham com desconfiança para essa lenda, mas é difícil negar a ligação nata dos gnomos com a Canção. O Povo Erudito, como são também conhecidos, afirma que sua língua é uma derivação pálida da antiga música dos deuses. A primeira prova seria o fato de todos os gnomos nascerem já conhecendo seu próprio idioma. É incrível como em poucos meses após o nascimento um jovem gnomo é capaz de falar (sem parar, diga-se de passagem) fluentemente seu idioma. A segunda prova é o fato da língua gnômica guardar semelhanças assombrosas com a senha mística empregada pelos vários conjuradores em seus grimórios e pergaminhos. Gnomos inclusive são conhecidos por lerem pergaminhos arcanos e

divinos sem dificuldade. Os gnomos também são os criadores da magia bárdica e clamam que ela é uma mistura dos poderes divinos e arcanos e a manifestação mais pura da Canção desde os primórdios da existência.

Os gnomos não possuem reinos próprios, mas sim belas cidades construídas entre reinos mais importantes. Por serem grandes acumuladores de conhecimentos e praticantes das mais variadas artes, gnomos são bem-vindos em qualquer parte de Isaldar. Elfos, anões, humanos, halflings e até mesmo orcs da Ferida pagam de bom grado por um bardo gnomo para animar suas noites. Da mesma forma, quando algum sábio é necessitado ou algum estranho artefato é encoberto, os gnomos são o primeiro povo consultado. Os vários colégios de bardo dos gnomos são o ponto de encontro das criaturas e raças mais diferentes, muitas mesmo de outros planos (afinal, diriam os gnomos, o conhecimento é importante não importa o mundo).

Gnomos são um povo extremamente social. Uma taverna com gnomos nunca parece fechar e um gnomo desanimado é algo tão raro quanto um anão sem barba. São também curiosos e nunca perdem a chance de ouvir uma nova lenda ou história, pois sempre há chance de se captar algum fragmento perdido da Canção.

Todo gnomo porta consigo o seu Diário de Vida, um livreto onde anota (às vezes por meio de códigos) tudo o que vivencia e ouve. Quando retorna para sua cidade natal, é obrigação apresentar o Diário de Vida à biblioteca ou colégio bárdico mais



Um ladino gnomo

Crônicas da 7a Lua

próximo. Isso mostra a quantidade de informação acumulada pelo Povo Erudito ao longo dos séculos.

Outra utilidade dos gnomos que não passa despercebida pelas outras raças é a chamada Prosa. Não, não se trata de outra fonte de energia mística, mas sim de uma extensa rede de informações mantida por gnomos bardos, magos e clérigos através de magias simples de comunicação. Através dela é possível que fatos ocorridos há dias de distância sejam conhecidos em poucas horas. É comum a presença de casas bárdicas de gnomos ao longo de vilas que fiquem nas estradas mais importantes de forma que um bardo possa avisar por magia outros de seu povo. Existem várias histórias de como as cidades gnômicas venceram várias guerras pagando anões para atacar seus inimigos antes que os mesmos nem sequer tivessem reunido seus exércitos. Gnomos mensageiros e informantes são prezados como valiosos recursos por humanos e halflings.

Gnomos de Isaldar possuem a mesma aparência dos descritos no *Livro do Jogador*.

Características Raciais dos Gnomos de Isaldar

- -2 Força, +2 Carisma: Os gnomos são pequenos e mais fracos, mas possuem grande simpatia.
- Tamanho Pequeno.
- O deslocamento de um gnomos é de 6 metros (4 quadrados).
- Visão na Penumbra.
- Familiaridade com Armas: Os gnomos consideram o martelo gnomos com gancho como uma arma comum, em vez de uma arma exótica.



Uma ranger halfling

Filho da Canção (Sob): Um gnomos é imune à condição enurdecido, se esta for causada por magias ou por habilidade sobrenatural. Além disso, sua ligação com a Canção o fortalece contra efeitos que tentem sua capacidade de falar, concedendo +2 de bônus racial em testes de resistência contra efeitos de silêncio.

• +2 de bônus racial em testes de resistência contra efeitos que envolvam símbolos ou runas. A ligação dos gnomos com a língua mágica dos conjuradores permite que resistam a efeitos ligados a runas e demais marcas místicas.

• Língua Gnômica (Ext): Todo gnomos nasce sabendo ler e escrever o idioma gnômico. Mesmo gnomos bárbaros são letrados.

• +4 de bônus racial em testes de Usar Instrumento Mágico envolvendo pergaminhos. Gnomos podem usar essa perícia com pergaminhos mesmo sem treinamento. A Língua Gnômica dá a esse povo uma facilidade nata para com palavras mágicas.

• +2 de bônus racial em testes de Ouvir. Gnomos possuem uma audição aguçada.

• +2 de bônus racial em Atuação e Diplomacia. Gnomos, como mestres das artes da fala, são criaturas extremamente sociais.

• Poliglota: Falar idioma é sempre uma perícia de classe para gnomos.

• Idiomas Básicos: Comum e Gnomos. Idiomas Adicionais: Qualquer um (exceto os idiomas secretos, como o Druidico). Os gnomos são os grandes diplomatas e viajantes de Isaldar, possuindo contato com diversas raças e nações.

• Habilidades Similares à Magia: Um gnomos com Carisma 10, no mínimo, possui as seguintes habilidades similares à magia: 1/dia – *canção de ninar*, *compreender idiomas*, *prestidigitação*, *som fantasma*. Estas magias são conjuradas como um bardo de nível equivalente ao nível de personagem do gnomos (CD do teste de resistência 10 + o nível da magia + o modificador de Carisma).

• Classe Favorecida: Bardo.

Halflings

Chamados de Povo dos Segredos, os halflings de Isaldar são um povo extremamente reservado e desconfiado das outras raças. Por serem pequenos e fisicamente fracos, os halflings sempre foram extremamente cautelosos e discretos em suas atividades. Eles aprendem desde cedo a não chamar atenção e a nunca estarem no lugar errado, na hora errada. O maior exemplo desse pensamento é a sua língua. Halflings sempre falam entre si em sussurros quando estão na presença de outras raças. A língua halfling é o maior segredo de seu povo. Os poucos que a desvendaram não viveram muito para se gabar do feito. Isto nos leva à segunda maior tradição dos pequenos: espionagem e assassinato.

Os halflings não possuem terras próprias, pois após chegarem a Isaldar perderam terreno para as outras raças. Por isso eles se organizam em pequenos clãs familiares que viajam em caravanas pela Sétima Lua. Uma caravana halfling é reconhecida por suas elaboradas, luxuosas e coloridas carroças, capazes de serem transformadas em pequenas fortalezas com o mexer de algumas alavancas. As bestas de carga dessas caravanas variam conforme a região, indo de enormes cavalos a exóticos animais de tração, como elefantes.

Personagens

Os pequenos trabalham como exímios artesãos, criadores de rebanhos ou vendedores de guloseimas (um queijo halfling legítimo vale fortunas). No entanto, aqueles que desejam os “serviços mais caros” dos halflings, os procuram na borda de seus acampamentos ao anoitecer. Halflings são grandes ladrões, infiltradores e assassinos, sendo usados largamente pelos reinos humanos em suas querelas. Isso gera uma certa desconfiança do povo halfling, principalmente durante guerras, quando caravanas dos pequenos são barradas nas fronteiras de reinos inimigos. Os anões em particular desprezam a “maneira suja” com que um halfling típico luta.

Apesar da fama, os halflings são um povo extremamente acolhedor. Se um viajante não for xereta ou grosso, ele pode aproveitar a lendária tradição de hospitalidade dos halflings. Por algum motivo ligado a sua vida nômade, uma família halfling concederá comida e teto durante três noites para qualquer viajante que se identifique como amigo e peça “por abrigo”. Claro, os pequenos não são tolos e ficam de olho em seus hóspedes. Da mesma forma, poucos andarilhos são estúpidos o suficiente para tentar algo contra um povo renomado por sua perícia como assassinos. A única exceção dessa tradição é durante a temida Escuridão, quando os halflings se recusam a ajudar estranhos (pois muitos podem ser monstros disfarçados).

Apesar de manterem sua cultura secreta a outros povos, os halflings possuem algumas tradições já bem conhecidas. Primeiramente, adoram chá e bebem os mais variados tipos da bebida todos os dias. Da mesma forma são sempre honestos, pacientes e solícitos para com um não-halfling. Um pequeno em uma caravana não irá mentir, trapacear ou roubar. No entanto, um halfling “em serviço” ou separado de sua caravana pode não só mentir descaradamente, como ainda enfiar uma adaga nas costas do desavisado. Outra tradição é o chamado “apadrinhamento”. Um halfling que considere um aliado como “da família”, irá ajudá-lo sempre que possível e com sinceridade. Ele pode chegar a dar a própria vida pelo amigo. Da mesma forma, a família do halfling fará o possível por esse aliado.

Halflings se dão muito bem com humanos e mais ainda com gnomos. Costuma-se dizer que os gnomos fornecessem as informações e os halflings executam o trabalho. Há um ditado que diz que “*Halfling e gnomos na esquina/Feitos sobornos na surdina*”.

Halflings de Isaldar possuem a mesma aparência e características raciais dos descritos no *Livro do Jogador*.

Meio-Elfos

Os meio-elfos de Isaldar são um acontecimento raro. Alguns afirmam que pelo fato de elfos e humanos terem vidas e visões de mundo tão diferentes, mesmo o conhecimento da possibilidade da existência de meio-elfos já seria um milagre. Não é fácil para um elfo viver com uma pessoa amada, sabendo que a verá envelhecer e morrer “em pouco tempo”. Muito menos é fácil para um humano acompanhar os misteriosos caminhos do pensamento élfico, nunca presos no presente e vacilando entre paixões profundas e uma dolorosa indiferença. Não é por menos que meio-elfos nasçam durante períodos conturbados e marcados por eventos estranhos. O número relativamente grande de meio-elfos que nascem durante cada Escuridão é a uma prova cabal disso.

Meio-elfos de Isaldar são chamados de Filhos das Luas, Povo da Noite ou, pejorativamente, de Lunáticos. O caso é que um meio-elfo parece herdar o fogo de seu parente humano com o misticismo de seu parente élfico. O resultado é uma raça de seres sobrenaturais caóticos com dons mágicos imprevisíveis. Para tornar a mistura mais dramática, a dança das seis luas parece influenciar o sangue desses mestiços. Alguns astrólogos afirmam que a lua em proeminência durante o nascimento de um meio-elfo irá indicar qual de seus humores irá prevalecer durante sua vida. Se nascido sob a ardente Samerash, o meio-elfo será conhecido por explosões de fúria ou paixão; mas se for sob a sombra da fria Urásia, o mestiço será uma alma gélida o suficiente para matar seu mais fiel amigo sem ter um pinga de remorso.

Fora o temperamento indomável e irascível, meio-elfos são renomados por toda face de Isaldar como poderosos feiticeiros. O dom da feitiçaria é raro e poucos podem clamar tal poder, mas um em cada dois meio-elfos possui a chama do feiticeiro. Fora o fato de que uma parte significativa dos feiticeiros meio-elfos atinge níveis de poder excepcionais em sua arte. Muitos destes enlouquecem, se transformando em grandes ameaças. Não é de se espantar que os refúgios élficos exilem mestiços tão logo nasçam. Ninguém sabe explicar o porquê desse fenômeno, mas é unânime que a magia corre nas veias de qualquer meio-elfo.

Meio-elfos de Isaldar não possuem uma cultura própria, vivendo normalmente nas cidades e nações humanas. Cada mestiço é um lobo solitário e sabe muito bem disso. Sua raridade e traços exóticos sempre os destacam em meio a multidão, mas sua personalidade caótica os leva a vidas intensas, mas curtas. Meio-elfos invariavelmente estão envolvidos com as margens de uma sociedade. Eles costumam falar que são peças do destino, e que os deuses, de seus túmulos, brincam com suas vidas.



Um feiticeiro meio-elfo



Crônicas da 7a Lua

Meio-elfos se parecem com humanos à primeira vista, mas possuem os olhos metálicos e os cabelos de seus parentes elfos. Contam as lendas que a cor dos olhos de um Lunático reflete a cor da lua que o controla. Suas orelhas são levemente pontudas, podendo ser facilmente ocultadas. No entanto, meio-elfos são rodeados por uma aura mística palpável e mesmo aqueles que ainda não despertaram seu dom de feitiçaria possuem uma aparência hipnótica, sensual e tendem a chamar atenção.

Características Raciais dos Meio-Elfos de Isaldar

- +2 Carisma, -2 Sabedoria: Os meio-elfos são indivíduos magnéticos, mas de pouco bom senso.
- Tamanho Médio.
- O deslocamento de um meio-elfo é de 9 metros (6 quadrados).
- Imunidade à condição *confuso* (o que permite que ignorem os efeitos das magias *confusão* e *insanidade*). Meio-elfos já são, de uma certa forma, loucos.
- Tocados pelas Luas (Ext): A mente de um meio-elfo é um labirinto intransponível e sua personalidade forte torna qualquer forma de manipulação externa um grande desafio. Em testes de resistência de Vontade que sejam causados por efeito de ação mental, o meio-elfo pode optar usar o modificador de Carisma ao invés do modificador de Sabedoria. O bônus concedido pela habilidade de classe do paladino Graça Divina acumula-se com esta característica racial.
- Visão na Penumbra.
- +1 de bônus racial em Observar, Ouvir e Procurar. Meio-elfos possuem parte dos sentidos aguçados de seus parentes élficos.
- +2 de bônus racial em testes de Conhecimento (arcano) e Identificar Magias. A mente de um meio-elfo tem um dom

natural para o funcionamento das estranhas energias arcanas.

- Sangue Mestiço: Para todos os efeitos relacionados a raça, um meio-elfo é considerado um elfo e um humano.
- Idiomas Básicos e Adicionais: Iguais aos dos descritos no *Livro do Jogador*.
- Visão Mística: Um meio-elfo possui um sexto sentido para sentir energias mágicas. Ele pode usar a seguinte habilidade similar à magia: 3/dia – *detectar magia*. Esta magia é conjuradas como um feitiçeiro de nível equivalente ao nível de personagem do meio-elfo (CD do teste de resistência 10 + o nível da magia + o modificador de Carisma).
- Classe Favorecida: Feitiçeiro.

Os Filhos da Lua Perdida

Uma pergunta feita há anos por vários sábios curiosos é sobre o destino dos meio-elfos que nasciam tendo como lua ascendente a própria Isaldar. Afinal, quando as várias raças salvas pelos deuses ainda habitavam Elária, havia meio-elfos que nasciam sob a influência da Sétima Lua. Esses mestiços eram conhecidos como os Viajantes, pois todos nasciam com um vazio inexplicável dentro de si e uma necessidade de vagar sem rumo pelo mundo. Era dito que assim como a Sétima Lua vaga distante de suas irmãs - um belo brilho azul nas profundezas do horizonte - também esses meio-elfos eram amaldiçoados a perambular pelas vastidões de Elária. Fadados a procurar eternamente por algo que não sabiam definir, eles eram famosos por sua curiosidade e ânsia por preencher seu vazio interior. Alguns se entregavam a vícios, outros ao poder, outros ainda a tórridos romances, mas nenhum descobria o que realmente queria em vida.

As Seis Luas

Os céus de Isaldar não são dominados apenas pela triste sombra do Mundo Primordial, mas também pela Dança das Luas. Os vários povos do mundo sempre deram muita importância ao movimento e possíveis influências desses astros. Alguns acreditam que eles não apenas incidem sobre os mares e ciclos mágicos, mas igualmente sobre a alma de cada ser vivo. Adivinhos e sábios raramente aconselham seus senhores ou chefes tribais sem antes verificarem a posição das luas. Fora que o Alinhamento pode ser previsto observando as Seis Luas, o que pode significar a diferença entre a vida e a morte para certas cidades e povoados.

Nenhum povo de Isaldar, no entanto, é mais preso à Dança das Luas do que os meio-elfos. Esse laço íntimo único talvez explique o tremendo poder arcano escondido no sangue dos meio-elfos e seu fascínio pelos céus. É dito que a Lua ascendente durante o nascimento de um desses mestiços determina sua índole.

As Seis Luas e sua influência seguem abaixo, descritas em ordem:

Calázia – A lua mais próxima de Elária, é conhecida por seu brilho púrpura. É chamada de “A Efêmera”, pois muitas vezes parece sumir nas garras da Aniquilação. É associada com magia, mistério, caos e corrupção. Meio-elfos de Calázia são insondáveis e incompreensíveis, parecendo ver coisas que ninguém mais vê.

Radras – No Mundo Primordial era conhecida por sua face prateada e bela, um símbolo de ordem e beleza. Em Isaldar, as raças descobriram o segredo de Radras e sua outra face, que

é negra e distorcida. Meio-elfos que nascem sobre Radras são considerados os verdadeiros Lunáticos, pois portam duas faces.

Manis – A Lua Esmeralda sempre foi fonte de lendas sobre os povos das fadas de Elária. Era dito que esses espíritos não morriam, mas ascendiam para os céus, onde os deuses ergueram Manis. Assim, as fadas sempre poderiam ver o mundo que amavam. É considerada sagrada para os druidas. Meio-elfos de Manis são eternos sonhadores, nunca fixos no presente. São os mais tolerados pelos elfos.

Urásia – Essa cristalina lua azul percorre a rota que mais se afasta do Mundo Primordial, sendo raramente vista nos céus de Isaldar. Urásia é narrada em excêntricas lendas humanas como o olho de um ancestral deus de outro mundo, habitada por criaturas sinistras vindas do vazio entre as estrelas. Meio-elfos que nascem sobre seu pálido brilho são frios e insensíveis, mas também melancólicos e tristes.

Zaman – A Destroçada é uma lua cinzenta que teria sido morada dos lendários titãs. No entanto, ao desafiarem os deuses esses seres foram expulsos. Zaman é coberta de colossais rachaduras, sendo seguida por vários fragmentos, alguns dos quais acredita-se serem partes das torres e castelos dos titãs. Meio-elfos de Zaman são seres ativos e orgulhosos, consumidos por uma forte personalidade.

Samerash – A lua mais próxima de Isaldar é uma esplendorosa esfera dourada. Sábios e magos afirmam que dragões guardam essa lua e que ela seria o local onde os deuses depositaram seus segredos. Meio-elfos que nascem sobre o brilho de Samerash são passionais e emotivos, portadores de um fogo inesgotável.

Personagens

Muitos clérigos afirmam que na verdade os hoje chamados "Filhos da Lua Perdida" eram portadores vivos da profecia da Aniquilação. Seu desejo de vagar pelo mundo representava a busca de um meio capaz de deter o impossível, ou seja, de deter o fim do mundo. Outros afirmam sobriamente que esses mestiços procuravam inconscientemente trazer a própria Aniquilação.

Lendas mais recentes falam do Último Viajante, um meio-elfo de Elária de idade extremamente avançada, conhecedor de muitos segredos terríveis. Ele seria o último mestiço a nascer sob a ascendência de Isaldar no Mundo Primordial, trago para a Sétima Lua junto com as outras raças.

Finalmente, alguns feiticeiros meio-elfos de sanidade duvidosa afirmam que qualquer um de sua raça que nasça sobre um "um céu sem luas" será um verdadeiro "Filho de Isaldar".

Meio-Orcs

Antes da Aniquilação. Antes da Morte dos Deuses. Antes da vinda das raças do Mundo Primordial, Isaldar já era habitada por seus próprios povos. Entre os antigos mestres da Sétima Lua estava ninguém menos do que os orcs, reduzidos hoje à barbárie. Suas cidades e civilização foram destruídas pela chegada das outras raças, com a criação da devastação conhecida como a Ferida. Mas mesmo com o cataclismo divino, os orcs sobreviveram. "Os orcs sempre sobrevivem" é o que dizem seus anciões. Após alguns encontros mais violentos, eles perceberam que não ganhariam nada lutando contra os humanos e outros povos e por isso aceitaram relutantemente a presença dos invasores. No entanto, os orcs nunca renegaram seu legado e ainda consideram a Ferida e suas ruínas como seu "reino", vigiando e lutando contra seus horrores.

Como dito, os orcs são antes de tudo sobreviventes. Com o passar dos anos, portanto, começaram a surgir os primeiros meio-orcs. Nascidos da violência ou, mais raramente, da convivência pacífica entre humanos e orcs, esses mestiços se tornaram logo uma necessidade. Poucos se dão conta, mas a Escuridão já é um perigo antigo. Os orcs há milênios enfrentavam os horrores que atacavam ciclicamente a Sétima Lua. No entanto, com a tarefa de vigiar e vasculhar a Ferida, essa missão foi sendo passada para os meio-orcs, que possuem uma cultura própria voltada para destruir as trevas. Não é por menos que são chamados de Caçadores das Sombras. São os mais respeitados quando o assunto é a caça e a destruição de seres da Escuridão. Da mesma forma, meio-orcs são sempre procurados quando alguma expedição deve ser montada para os sinistros subterrâneos da Sétima Lua, onde a Escuridão nunca cessa. Aberrações, raças malignas e mortos-vivos são seus inimigos principais.

A vida de um meio-orc nunca é fácil. Apesar de sua óbvia utilidade, os povos de Isaldar ainda os vêem como bestas apenas levemente mais civilizadas do que seus parentes na Ferida. É esperado de um meio-orc que ele apenas lute e morra enfrentando horrores que ninguém mais deseja confrontar. Fora isso, um mestiço encontrará apenas serviços miseráveis e preconceito.

Muitos dos meio-orcs nascidos ainda são devido à violência. Normalmente as vítimas são exploradores incautos da Ferida e seus arredores. Por isso, aqueles que não são mortos, acabam entregues ainda jovens a outros meio-orcs para serem educados

na arte de caça às sombras. A maioria dos mestiços acaba sendo filho de um pai ou mãe meio-orc.

Um meio-orc ainda criança já é apresentado a outro meio-orc, que se torna seu *rouken*, ou "mestre" na língua orc. Um *rouken* ensina respeito ao legado orc enterrado sob a Ferida, assim como respeito aos antigos espíritos e demônios da Sétima Lua, principalmente aqueles que surgem durante a Escuridão. Dependendo do mestre, um meio-orc aprende a lutar com várias armas ou magia. Os vários *roukens* mantêm um contato leve entre si através de seus pupilos. É esperado que um meio-orc sempre se apresente citando seu nome e depois o nome de seu mestre. O maior pecado que um mestiço pode cometer é trair ou matar seu *rouken*. Esses meio-orcs renegados são caçados com um fanatismo extremo e pobre daquele que esteja no caminho dos Caçadores das Sombras.

Um fato curioso é que mesmo sendo considerados monstros violentos feitos apenas para matar outros monstros, os meio-orcs de Isaldar caminham com um orgulho próprio raro entre



Os Orcs de Isaldar

No cenário de *Crônicas da Sétima Lua*, os orcs são uma raça nativa da lua de Isaldar. Até poucos séculos atrás, nenhum humano, elfo, yaksha, anão, halfling ou gnomio havia sequer visto um orc. A chegada destas raças no Novo Mundo, junto com a Queda dos Deuses, destruiu a florescente civilização orc. No passar de meros dias, os orcs se viram rebaixados de senhores de Isaldar a um povo bárbaro, suas cidades e relíquias ficaram tão destroçadas quanto as misteriosas ruínas do Império Aldariano (um povo mais antigo que os orcs e ainda mais misterioso).

Os poucos orcs que restaram concentraram seus esforços em preservar os aspectos de sua sociedade essenciais para sua sobrevivência. Desta forma, suas tradições bélicas, seu conhecimento da Escuridão e seus conhecimentos a respeito de Isaldar se tornaram os campos mais importantes da "cultura bárbara" orc. Mas rebaixar os orcs a selvagens incultos é um erro. Os orcs não ocupam a Ferida por não terem poder para dominar outras

terras (muito pelo contrário, diriam os orcs). Eles ocupam a Ferida por orgulho, para proteger os restos de seu antigo legado.

Os orcs de *Crônicas da Sétima Lua* são de tendência caótica e neutra e possuem as seguintes características raciais adicionais:

- **Filhos da Ferida (Ext):** Orcs ganham +2 de bônus racial em testes de perícias e testes de resistência envolvendo a Ferida e suas respectivas criaturas e ameaças. Eles podem usar a perícia Conhecimento sem treino quando envolvendo a Ferida.
- +2 de bônus racial em testes de Sobrevivência. Orcs aprendem desde cedo a se virarem sozinhos.
- +2 de bônus racial em testes de Intimidação. Orcs são criaturas brutais e apavorantes para outros povos.

Em todos os demais aspectos, eles são iguais aos descritos no Livro dos Monstros 3.5. Apesar da diferença de tendência, os orcs ainda são um povo extremamente violento, que resolve seus problemas com o punho, não com as palavras.

raças mestiças. Cada meio-orc sabe que foi treinado para algo que nenhuma outra raça é capaz de fazer, e outros povos de Isaldar sabem disto. Esse paradoxo caracteriza bem a estranha vida dos meio-orcs.

Meio-orcs de Isaldar possuem a mesma aparência dos descritos no *Livro do Jogador*.

Características Raciais dos Meio-Orcs de Isaldar

- +2 Força, -2 Inteligência, -2 Carisma: Os meio-orcs são fortes, mas sua herança orc os torna criaturas brutas e simplórias. O valor de Inteligência inicial de um meio-orc será sempre no mínimo 3. Se este ajuste diminuir o valor do personagem a 1 ou 2, seu valor aumentará até 3.
- Tamanho Médio.
- O deslocamento de um meio-orc é de 9 metros (6 quadrados).
- Visão no Escuro: Meio-orcs podem enxergar no escuro até 18 m. Visão no escuro é somente em preto e branco, mas no restante é como a visão normal, e os meio-orcs podem enxergar bem mesmo sem nenhuma luz.
- Sangue Orc: Para todos os efeitos relacionados à raça, um meio-orc é considerado um orc.
- Meio-orcs ganham Tolerância como um talento adicional. Um ranger meio-orc de Isaldar, ao atingir o 3º nível, recebe o talento Vitalidade como talento adicional no lugar de Tolerância.
- +2 de bônus racial em testes de Sobrevivência. Meio-orcs aprendem desde cedo a se virarem sozinhos.
- +2 de bônus racial em testes de Intimidação. Meio-orcs são criaturas brutais e apavorantes para outros povos.
- Legado Orc: Meio-orcs ganham +2 de bônus racial em testes de perícias envolvendo a Escuridão e a Ferida e suas respectivas criaturas e ameaças. Ele pode usar a perícia Conhecimento sem treino quando envolvendo estes tópicos.
- Caçador das Sombras (Ext): Meio-orcs aprendem a desenvolver um sexto sentido envolvendo predadores da Escuridão. Toda vez que alguma criatura que pertença às hordas da Escuridão estiver a menos de 9 metros do meio-orc, este tem direito a um teste de Sabedoria (CD 15). Caso seja bem-sucedido, ele sabe que há uma cria da Escuridão por perto. O meio-orc só sente sua presença, sendo incapaz de localizá-la. O teste é feito

em segredo pelo Mestre, sendo que o resultado não é revelado no caso de falha (para maiores detalhes veja adiante em *A Escuridão*, no capítulo 3).

• Idiomas Básicos: Comum e Orc. Idiomas Adicionais: Anão, Gigante, Gnoll, Goblin e Yaksharin. Os orcs conhecem os idiomas de seus inimigos, como os ogros, e de raças vizinhas, como os yakshas e anões.

• Classe Favorecida: A classe do 1º nível de um personagem meio-orc passa a ser sua classe favorecida. Isso reflete o treinamento dedicado que todo meio-orc recebe desde cedo de seu mentor em determinando campo.

Yakshas

Os misteriosos e distantes yakshas são um dos povos originais de Elária que foram trazidos pelos deuses caídos para a lua de Isaldar. Aliás, eles foram os primeiros a serem salvos da Aniquilação.

A razão para esse aparente favoritismo é a profunda espiritualidade dos yakshas perante os deuses. Considerados os mais sábios dentre todos os povos, eles são conhecidos por sua religiosidade e devoção, compensando uma certa fragilidade física com uma grande força de vontade interior. Isso os tornou, através das eras, como o povo mais abençoado pelos deuses, de forma geral.

Personalidade: Os yakshas são acusados de serem frios e indiferentes ao mundo. Muitos os acusam de peões dos deuses mortos. Embora dêem a impressão de serem resignados com os desígnios divinos, são implacáveis como agentes de uma causa religiosa ou de fortes princípios. No entanto, os yakshas expressam esses sentimentos de forma equilibrada e comedida.

A mente desse povo filósofo é labiríntica e por demais turva para os povos de Isaldar. Um yaksha nunca aborda diretamente um ponto de vista ou mesmo uma pessoa. Eles falam por meio de metáforas, analogias ou abstrações. Observar uma conversa entre dois yakshas é um exercício em futilidade para a maioria das outras raças, especialmente elfos. Os yakshas, por sua vez, consideram um ponto de etiqueta e o sinal de um espírito iluminado a capacidade de se comunicar por meio de enigmas. Apenas os brutos, bárbaros e limitados se dirigem diretamente às obras dos deuses é o que diria um yaksha.

Personagens

Descrição Física: Yakshas são humanóides esbeltos e altos, medindo cerca de 1,90 m. Entretanto são fisicamente menos constituídos que os humanos. Essa combinação os torna graciosos, mas ao mesmo estranho aos olhos humanos e elfos.

O traço mais marcante de um yaksha é sua pele metálica dourada e os olhos, cujas íris são uma seqüência hipnotizante de discos de prata e cobre. Seus cabelos são lisos e esvoçantes, dotados de uma cor opaca sempre de tom vermelho ou branco. Yaksha possuem pequenas garras nas mãos e pés, inúteis em combate. É um costume desse povo escurecê-las e pintar estranhos traçados ao longo das mãos e pés.

Yakshas parecem estar em harmonia com os elementos. Ignoram a maioria das intempéries do clima. Uma yaksha pode andar nu no meio de um deserto ou de uma geada sem sentir desconforto. Isso é refletido nas roupas leves apreciadas por esse povo, como togas e mantos de seda.

Relações: Por sua notória sabedoria, os yakshas são freqüentemente requisitados como conselheiros e senescais. Yakshas não gostam muito da presença ruidosa que anões e meio-orcs fazem. Achem os elfos “interessantes” por sua afinidade com as forças naturais, mas consideram que eles “perderam-se” em algum momento ao negarem os deuses. No entanto, são os humanos que mais os desagradam... Originalmente por sua ganância e impulsividade, mas a Queda dos Deuses aumentou em muito esse desagrado. Por causa dessa antipatia, yakshas acabam sendo mais comuns em cidade gnômicas e reinos humanos onde a religião seja um fator importante.

A antipatia dos yakshas, todavia, não se estende para a hostilidade. Eles aceitam normalmente humanos em seus pequenos principados.

Tendência: Yakshas tendem para a Neutralidade. O espírito contemplativo e equilibrado faz com que eles tendem a evitar os extremos. A visão dos yakshas de iluminação e elevação do espírito para a glória final entre os deuses também contribui para uma posição neutra.

Terras dos Yaksha: Por conta de sua religiosidade, devoção e forte ligação com o Panteão Morto, a maior parte dos pequenos reinos e cidades-estado dos yakshas se localiza em regiões próximas da Ferida. Boa parte dessa raça acredita na ressurreição dos velhos deuses, dada a crença yaksha no ciclo eterno de reencarnações.

As terras dos yakshas são famosas por seus templos e monastérios. Os yakshas são os criadores das artes do monge, sendo renomados pelo domínio desses estranhos poderes.

Religião: Religião para os yakshas é mais que uma escolha pessoal: é um aspecto intrínseco da psique dessa raça e o principal pilar de sua cultura e sociedade. Para os yakshas tudo descende da glória divina e tudo há de retornar para o abraço dos deuses.

Os yakshas são renomados por prestarem homenagem para todos os deuses do Panteão Morto, apesar de seus maiores sacerdotes servirem

Adharmoloch, Ashantar e Melkhar. Essas três divindades são chamadas na mitologia yaksha de Tríade Eterna, sem as quais o próprio mundo não poderia existir. No entanto, os yakshas reconhecem a necessidade mesmo de entidades malignas no equilíbrio cósmico do universo.

Muitos se perguntam como a crença yaksha pode permanecer inabalada após a Queda dos Deuses. Para compreender isso é necessário ter conhecimento da visão única desse povo frente os deuses. Os yakshas vêem as divindades como encarnações de verdades cósmicas que apenas mestres iluminados podem contemplar diretamente. Sem uma divindade do fogo, portanto, não haveria como existir fogo. Daí ser impossível que os deuses tenham sido realmente destruídos. Por isso que todo yaksha crê que é apenas uma questão de tempo até os deuses se manifestarem de novo.

Claro, há inúmeras correntes religiosas dentro da sociedade yaksha. As vertentes mais tradicionais crêem que os deuses antigos hão de voltar e buscam auxiliar nesse processo. Já outra vertente pensa que, como os deuses representam verdades absolutas, eles certamente hão de voltar, mas provavelmente o farão em novas aparências e alcunhas. Afinal, provavelmente Adharmoloch não foi o deus primordial dos elementos. Deve ter existido uma outra “encarnação” dessa divindade. O nome ou aparência de um deus portanto muda com as vicissitudes do ciclo das reencarnações, mas sempre existirão divindades. Há ainda outras correntes mais obscuras. Essa confusão mantém os sábios yakshas em constante debate sobre os segredos da existência.

Idioma: Os yakshas possuem o seu próprio idioma, o Yaksharin. Eles também falam o Comum e os idiomas das divindades, como o Celestial, o Abissal e o Infernal.

Nomes: Yakshas têm nomes sonoros e sobrenomes de família em seu idioma.

Nomes Masculinos: Akash, Anagh, Devdas, Dharmesh, Tamish, Uday, Yogesh.

Nomes Femininos: Devashri, Hema, Jalbala, Lajvati, Maheshi, Salila, Tara, Vinaya.

Nomes de Família: Chandra, Dev, Krishna, Naga, Rao, Singh, Sukh.

Aventuras: Em um mundo onde a luz dos deuses se perdeu para a maioria das raças, as principais motivações de um yaksha para se aventurar são as buscas religiosas ou de possíveis meios de acelerar a volta dos deuses. Peregrinações, penitências, buscas por artefatos divinos caídos no plano material por ocasião da Queda e todo tipo de motivação religiosa levam um yaksha a se aventurar. Muitos buscam pelos portadores da Centelha Divina, prováveis “portadores” do retorno da glória divina. Os yakshas que por sua vez portam esse dom se vêem na obrigação de descobrir o segredo final e atingir a iluminação suprema.



Uma clériga yaksha da deusa Dethne

Crônicas da 7ª Lua

Características Raciais dos Yakshas

- +2 em Sabedoria, -2 em Constituição. Yaksha possuem grande sabedoria, mas são mais frágeis fisicamente.
- +1 de bônus de armadura natural. A pele dourada de um yaksha é mais resistente, lhes fornecendo um pouco de proteção.
- +2 de bônus racial em testes de Sentir Motivação. Yaksha são famosos por perscrutarem mentiras e falsidades.
- +2 de bônus racial em teste de Concentração e Conhecimento (religião). Todo yaksha domina as artes da meditação e sabe um pouco a cerca dos deuses. Um yaksha pode realizar testes de perícia de Conhecimento (religião) mesmo sem treinamento.
- +2 de bônus racial em testes de resistência contra magias da escola de Ilusão. A tradição de contemplação yaksha os torna resistentes a essas magias.
- Mente sobre o Corpo (Ext): Yakshas são renomados por resistirem a extremos de frio e calor que matariam outras raças. Eles são considerados como se estivessem constantemente sobre os efeitos da magia *suportar elementos*.
- Empatia Divina (Sob): Por sua profunda ligação com os deuses e as forças divinas, um yaksha pode sentir com o toque quando uma criatura porta algum espécie de dom divino. Após tocar na pele de uma criatura durante uma 1 rodada, um yaksha pode fazer um teste de Sabedoria (CD 20) para perceber se o alvo é capaz de conjurar qualquer magia ou habilidade de natureza divina, se o mesmo é um extraplanar ou ainda se porta a Centelha Divina.
- Idiomas Básicos: Comum e Yaksharin. Idiomas Adicionais: Gnomo, Gnoll, Robgoblin, Celestial, Abissal e Infernal.
- Classe Favorecida: Clérigo ou Monge. Yaksha dominam todas as artes espirituais. Eles devem escolher, no entanto, se vão se dedicar mais aos conhecimentos divinos (representados pela classe clérigo) ou a sua própria iluminação (representado pela classe monge). Uma vez feita essa escolha, ela não poderá ser mudada.

Idade Inicial Aleatória

Raça	Idade Adulta	Bárbaro, Ladino, Feiticeiro	Bardo, Guerreiro, Paladino, Ranger	Clérigo, Druida, Monge, Mago, Tecnomago
Yaksha	25 anos	+2d4	+3d6	+4d6

Efeitos do Envelhecimento

Raça	Maturidade*	Velho**	Venerável#	Idade Máxima
Yaksha	50 anos	150 anos	250 anos	+3d% anos

* -1 em For, Des e Con; +1 em Int, Sab e Car.

** -2 em For, Des e Con; +1 em Int, Sab e Car.

-3 em For, Des e Con; +1 em Int, Sab e Car.

Altura e Peso Aleatórios

Raça	Altura Base	Mod. de Altura	Peso Base	Mod. de Peso
Yaksha, homem	1,75m	+2d10 x 2,5cm	65Kg	x (1d10 x 0,5) Kg
Yaksha, mulher	1,75m	+2d10 x 2,5cm	65Kg	x (1d10 x 0,5) Kg

Classes

Isaldar é um mundo singular e isso se reflete em seus heróis. As classes de personagens apresentadas no *Livro do Jogador 3.5* estão presentes em **Crônicas da Sétima Lua**, algumas com modificações de regras para se adequarem melhor ao clima do cenário. Outras trazem detalhes específicos sobre o papel dos membros da classe no cenário. Além disso, apresentamos uma nova classe básica, o tecnomago, um especialista na fusão entre tecnologia e magia arcana, que possui um papel essencial em vários reinos da Sétima Lua.

Clérigos e Druidas em Isaldar

Antes os porta-vozes dos deuses, após o cataclismo os **clérigos** começaram a questionar se estão mesmo adorando as velhas divindades ou somente um eco deixado pela Queda dos Deuses. Novas religiões e cultos surgem a cada dia, porém até o momento apenas os clérigos dos velhos deuses mantêm seus poderes. No entanto, existem rumores sobre as habilidades divinas dos clérigos de Demetiel, o Perpétuo, mas a verdade dessa afirmação ainda está para ser comprovada.

Os clérigos sentem em seu âmagio que a cada ano a luz divina dos velhos deuses diminui. Alguns recebem visões confusas, outros tentam adivinhações complexas de resultados incertos. Certas igrejas buscam ressuscitar os deuses, enquanto outras buscam endeusar seus sacerdotes supremos ou deter a "ameaça" dos Luminares. Antes acostumados à liderança e fé em suas divindades, os clérigos agora se vêem perdidos em um mar de incerteza cada vez maior.

Afrontados pelo desafio de explorar e proteger um novo mundo, aqueles **druidas** que não se deixaram consumir pela Aniquilação junto com seus santuários sagrados perceberam que mesmo em um mundo diferente, os espíritos e elementos da natureza ainda lhes favoreciam e precisavam de proteção. Druidas orcs decidiram deixar de lado rixas raciais e políticas entre os povos, e aceitaram os membros de outras raças e tradições em seus conclaves, e com o passar das décadas ressurgiram em Isaldar não apenas como um grupo extremamente unido e coeso, mas também como respeitados porta-vozes e mediadores de conflitos tribais e raciais.

Feiticeiro

Capazes de manipular a realidade através apenas de sua vontade, os feiticeiros vêm intrigando magos e estudiosos da magia arcana através dos séculos. Incompreendidos e muitas vezes hostilizados pelas duas maiores correntes de praticantes de magia – os tecnomagos e os magos tradicionais –, os feiticeiros vivem em uma constante jornada em busca de um maior entendimento sobre a origem de suas habilidades, e a maneira de elevar seu domínio sobre elas a um patamar ainda mais impressionante.

Em **Crônicas da Sétima Lua**, os feiticeiros têm uma presença importante na composição das cinco casas que governam Deydhor, o reino dos cavaleiros-magos. Em outras regiões eles também são relacionados à insanidade e descontrole, principalmente pela capacidade de se sobrecaregarem mentalmente após uma grande façanha mágica, e a alta incidência de meio-elfos que, na busca por um maior poder arcano, encontraram apenas a loucura.

Personagens

Características da Classe

Os feiticeiros em Isaldar apresentam as mesmas características dos descritos no *Livro do Jogador*, com os seguintes acréscimos:

Ignorar Componentes Materiais (Ex): No 1º nível, um feiticeiro recebe o talento Ignorar Componentes Materiais como talento adicional, representando sua aptidão de invocar as magias de maneira espontânea e sem necessitar de componentes materiais para a maioria delas.

Sobrecarga: A partir do 5º nível, os feiticeiros se tornam capazes de acessar todo o poder bruto de sua força de vontade, utilizando-o para fortalecer suas magias através de uma sobrecarga. Durante a sobrecarga, o feiticeiro é capaz de conjurar suas magias como se possuísse um nível de conjurador mais elevado do que realmente tem. Uma vez por rodada, o feiticeiro pode escolher utilizar a sobrecarga como uma ação livre ao conjurar uma magia, adicionando ao nível de conjurador um número igual ou inferior ao valor indicado na tabela abaixo, de acordo com o seu nível de classe:

Nível do Feiticeiro	Habilidade	Aumento máximo do nível de conjurador	CD
5	Sobrecarga I	+1	10
10	Sobrecarga II	+2	15
15	Sobrecarga III	+3	20
20	Sobrecarga IV	+4	25

Como a sobrecarga cria uma instabilidade na conjuração, é preciso que o feiticeiro tenha sucesso em um teste de Carisma cuja Classe de Dificuldade depende do grau da sobrecarga que ele pretende utilizar. Falha no teste significa que a magia não tem efeito e é perdida. Se o feiticeiro desejar, ele pode “queimar” um (e apenas um) uso diário de magia adicional a sua escolha, recebendo um bônus no teste igual ao nível da magia adicional “queimada”.

Monge

Ainda que divididos em incontáveis estilos e monastérios, os monges de *Crônicas da Sétima Lua* têm em comum a obsessão pelo treinamento contínuo e a busca não apenas pela perfeição física, mas também espiritual. Capazes de fazer frente a cavaleiros e soldados armados usando apenas seus punhos, os monges são vistos com um misto de admiração e incredulidade pela maioria dos aventureiros e guerreiros.

Em Isaldar, além das raças já mencionadas no *Livro do Jogador*, os monges também são comuns entre os anões, extremamente devotados à arte do combate – seja ele desarmado ou não –, e entre os yakshas, cujos reinos são repletos de monastérios e templos dedicados ao treinamento das habilidades monásticas.

Características da Classe

Os monges em Isaldar apresentam as mesmas características dos descritos no *Livro do Jogador*, com os seguintes acréscimos e mudanças:

Talento Adicional: No 2º nível, além do talento concedido pelo estilo de combate (veja adiante em *Estilos de Combate*), um monge recebe mais um talento adicional que deve ser

escolhido entre Acuidade com Arma ou Foco em Arma, mesmo que não atenda os pré-requisitos necessários desses talentos.

Pontos Secretos: A partir do 5º nível, um monge aprende os pontos de pressão das criaturas vivas, sabendo onde infligir mais dano. Ele aplica o seu modificador de Sabedoria (mínimo 1) como bônus nas jogadas de dano (adicionalmente ao modificador de Força que ele possuir). Alvos imunes a ataques furtivos ou a sucessos decisivos são imunes ao benefício desta habilidade. Em caso de sucesso decisivo, esse dano será multiplicado.

O monge pode usar o benefício desta habilidade em ataques à distância em alvos a até 9 metros. O monge precisa enxergar seu alvo com clareza suficiente para reconhecer um ponto de pressão e atingi-lo. Ele não é capaz de usar o benefício desta habilidade em criaturas camufladas.

Pureza Corporal (Ext): Os monges de Isaldar elevam seu corpo à perfeição absoluta. Em *Crônicas da 7ª Lua*, esta habilidade de 5º nível torna os monges imunes também a doenças mágicas e sobrenaturais.

Idiomas do Sol e da Lua (Ext): Os monges passam a receber a habilidade de se comunicarem com quaisquer criaturas vivas no 13º nível.

Ex-Monges

Um monge que abandone a tendência Leal não conseguirá adquirir níveis adicionais nessa classe, mas conserva todas as habilidades de monge anteriores.

Multiclasse

Em *Crônicas da Sétima Lua* os monges podem se tornar personagens multiclasse livremente, assim como personagens das demais classes básicas.

Estilos de Combate

Os monges de *Crônicas da Sétima Lua* são mais exóticos e variados entre si do que o monge típico apresentado no *Livro do Jogador*, sendo divididos em inúmeras escolas e estilos que privilegiam diferentes aspectos do combate e da filosofia. No mundo de Isaldar o estilo praticado por um monge diz tanto sobre ele quanto as armas que o guerreiro leva consigo ou a seleção de magias que um mago conhece.

No 1º nível de monge, o personagem deve escolher um dos estilos de combate apresentados abaixo. Cada estilo define os talentos adicionais que o monge recebe no 1º, 2º e 6º níveis, ao invés dos talentos sugeridos no *Livro do Jogador*, mesmo que não atenda os pré-requisitos necessários desses talentos. O estilo escolhido também define a habilidade extra recebida no 9º nível, que representa a maestria adquirida naquele estilo.

Um monge pode abandonar seu estilo de combate ao escolher um talento de outra escola como talento adicional no 2º ou 6º nível. Porém, ao fazer isso, ele nunca irá receber a habilidade extra de 9º nível de nenhum dos estilos, representando seu treinamento interrompido e incompleto em ambas as técnicas.

Os estilos apresentados a frente não são os únicos existentes em Isaldar, e o Mestre pode facilmente criar estilos para os personagens de seus jogadores e PdMs. Os estilos de combate servem como auxílio para dar a cada monge e monastério uma cor única, além de permitir ao Mestre criar rivalidades e alianças entre os praticantes de cada estilo.

Crônicas da 7a Lua

Caminho do Vento

Um estilo muito comum nos monastérios élficos, o Caminho do Vento tem suas origens relacionadas a uma cadeia de montanhas de Elária chamada **Kathirlas**. O Caminho do Vento preza a defesa antes de tudo, desenvolvendo a agilidade e vigilância absoluta. Em Isaldar, os seguidores do Caminho do Vento travaram contato com os membros do estilo Égide da Montanha, que valoriza a defesa através da absorção dos golpes. Logo os dois estilos se enfrentaram em uma série de disputas marciais e filosóficas, alimentando uma competição acirrada, mas amigável.

Talento do 1º nível: Esquiva

Talento do 2º nível: Especialização em Combate

Talento do 6º nível: Mobilidade

Habilidade bônus do 9º nível: Folha sob o Vento

Folha sob o Vento: Devido ao incrível treinamento defensivo e a um constante estado de concentração o bônus concedido pelo talento Esquiva à Classe de Armadura aumenta para +3.

Égide da Montanha

Criado dentro dos clãs ancestrais de anões ainda em Elária, o Égide da Montanha é um estilo que prega o endurecimento do corpo e da mente como forma de sobrepujar seus oponentes. O treino, considerado até por anões como brutal, consiste em feitos de resistência diários, além de sessões de combate contra diversos oponentes armados de pesadas barras de ferro e manoplas. Após anos de prática o resultado para aqueles persistentes o suficiente é uma resistência à dor e aos ferimentos que beira o sobrenatural.

Em Isaldar o estilo se espalhou entre uns poucos humanos e meio-orcs, além de travar contato com o a escola élfica do Caminho do Vento, contra os quais competem e debatem constantemente em busca de aprimoramento.

Talento do 1º nível: Vitalidade, Fortitude Maior

Talento do 2º nível: Tolerância

Talento do 6º nível: Duro de Matar

Habilidade bônus do 9º nível: A Face de Jade

A Face de Jade: Os mestres da Égide da Montanha demonstram uma habilidade impressionante de ignorar o dano causado por seus oponentes, recebendo no 9º nível redução de dano 2/-. Além disso, os mestres do estilo recebem 1 Ponto de Vida extra para cada nível que venham a adquirir a partir do 9º.

Forja dos Ossos

O estilo conhecido como Forja dos Ossos – ou Angath Nuk na língua dos orcs de Isaldar – surgiu como um jogo praticado pelos jovens e desocupados, que consistia em derrubar o oponente no chão utilizando apenas o próprio corpo. Além de provocar inúmeras brigas e sérias contusões, o esporte se tornou uma forma de selecionar os jovens mais fortes e hábeis, daí a origem do nome, já que segundo a crença dos orcs os ossos que são partidos na prática do Angath Nuk se tornam mais fortes ao serem curados.

Os raros monges orcs incorporaram de maneira natural o esporte ao seu estilo de luta, com resultados avassaladores. A brutalidade do esporte foi mesclada à velocidade e disciplina dos monges, gerando um estilo que tem como objetivo derrubar o oponente da forma mais eficiente possível. O estilo se disseminou entre os meio-orcs, e logo foi dominado pelos humanos e aqueles que compartilham seus monastérios.

Talento do 1º nível: Agarrar Aprimorado

Talento do 2º nível: Iniciativa Aprimorada

Talento do 6º nível: Imobilização Aprimorada

Habilidade bônus do 9º nível: Arremate

Arremate: Quando estiver agarrando o oponente, o monge pode tentar um ataque de imobilização ao invés de um ataque normal, mas sem receber a penalidade de -4 por estar envolvido na manobra agarrar. O poderoso impacto contra o solo causa dano equivalente ao do ataque desarmado, inclusive com os bônus de Força. O monge pode escolher também cair junto com seu oponente no mesmo quadrado e manter o agarrar, ou permanecer de pé enquanto derruba o alvo em um quadrado adjacente, encerrando a manobra agarrar.

Harmonia das Ondas

A origem do estilo da Harmonia das Ondas é incerta. Provavelmente remonta a dezenas de séculos. Contudo, mesmo com seu longo período de existência, o estilo ainda é pouco conhecido pela maioria dos monges. São raros os mestres da Harmonia das Ondas, e ainda mais raros aqueles dispostos a passar seu conhecimento adiante. A Harmonia das Ondas utiliza a exótica corrente de cravos para desequilibrar os oponentes, enquanto o praticante mantém o domínio do espaço de campo de batalha utilizando seu longo alcance contra oponentes despreparados.

Talento do 1º nível: Usar Arma Exótica (corrente com cravos)

Talento do 2º nível: Reflexos de Combate

Talento do 6º nível: Desarme Aprimorado

Habilidade bônus do 9º nível: Ataque das Mil Serpentes

Ataque das Mil Serpentes: No 9º nível, o monge deste estilo adquire a capacidade de utilizar sua habilidade Rajada de Golpes com a corrente de cravos como se ela fosse uma das armas especiais de sua classe. A habilidade do Ataque das Mil Serpentes também se aplica à Rajada Maior.

Punho de Titã

A escola do Punho de Titã se baseia nas lendas sobre os poderosos seres que um dia habitaram a lua de Zaman, e segue a filosofia de que com dedicação e empenho qualquer um pode ser mestre de seu próprio destino, seja cativando aqueles que encontra em seu caminho ou simplesmente esmagando-os. O treinamento do estilo consiste em um treino intensivo de três anos, e uma jornada rumo ao desconhecido em busca de desafios e auto-aprimoramento. O retorno se dá somente quando o discípulo se julgar capaz de quebrar com os próprios punhos um dos portões de ferro maciço do templo, onde ao entrar será reconhecido e honrado como um titã entre os homens.

Personagens

Talento do 1º nível: Punho de Ferro (veja adiante em Talentos)

Talento do 2º nível: Ataque Poderoso

Talento do 6º nível: Separar Aprimorado

Habilidade bônus do 9º nível: Ferro contra Ferro

Ferro contra Ferro: Através do árduo treinamento os praticantes do Punho de Titã se tornam capazes de quebrar as armas de seus oponentes com as próprias mãos. Além de poderem utilizar ataques desarmados para a manobra Separar, os monges recebem um bônus de +4 na jogada de dano contra armas e itens carregados por seus oponentes. Este bônus é cumulativo com o bônus concedido pelo talento Separar Aprimorado.

Técnica do Escorpião

A Técnica do Escorpião surgiu a incontáveis séculos em um monastério incrustado no maior deserto de Elária, e se baseia na estratégia dos escorpiões de paralisarem suas vítimas antes de aniquilá-las, e na capacidade de atingirem com facilidade os oponentes tolos o suficiente para se aproximarem. Não são poucos os boatos e rumores de combates onde mestres da Técnica do Escorpião derrotaram o dobro, e até mesmo o triplo de oponentes antes de desaparecerem sem deixarem rastros no deserto...

Talento do 1º nível: Ataque Atordoante

Talento do 2º nível: Foco em Habilidade: Ataque Atordoante (*Livro dos Monstros*, pág. 305)

Talento do 6º nível: Reflexos em Combate

Habilidade bônus do 9º nível: Ataque Certeiro

Ataque Certeiro: Você recebe um bônus de +2 para acertar ataques de oportunidade, e +2 no dano contra alvos atordoados.

Tempestade dos Ventos Cortantes

A Tempestade dos Ventos Cortantes surgiu de modo esparso, à medida que monges dos mais diversos estilos percebiam que um número elevado de ataques contra o mesmo alvo, em detrimento à precisão, eram uma forma efetiva não apenas de atingir o alvo, mas também de deixá-lo confuso e atordoado. Somente em Isaldar o estilo foi formalmente criado e unificado no monastério do Vento Cortante, de monges que louvam o deus dos elementos, Adharmoloch.

Talento do 1º nível: Combater com Duas Armas

Talento do 2º nível: Bloqueio Ambidestro

Talento do 6º nível: Combater com Duas Armas Aprimorado

Habilidade bônus do 9º nível: Avalanche de Golpes

Avalanche de Golpes: Os praticantes da Tempestade dos Ventos Cortantes atacam com tamanha velocidade que chegam a aturdir seus oponentes. Se o monge atingir a mesma criatura três vezes no mesmo turno com seus ataques, ela fica num estado igual à condição nocauteada, podendo apenas realizar um tipo de ação – de movimento ou padrão – até o próximo turno do monge.

Virtude da Lâmina

A escola da Virtude da Lâmina foi criada por Karth Stenheff, um renomado mercenário que, ao perder sua família, decidiu se aposentar e viver em um monastério. Apesar de ter muito a aprender sobre a harmonia e meditação, Karth era um

verdadeiro mestre no manejo da espada bastarda, e mesmo os mais graduados mestres foram incapazes de derrotá-lo em combate. Após tantos desafios, os discípulos passaram a pedir conselhos e ensinamentos de guerra a Karth, e os monges em sua infinita humildade o reconheceram como instrutor da espada. Nas décadas seguintes, a espada bastarda foi incorporada ao treinamento, que gerou o sub-estilo da Virtude da Lâmina.

Talento do 1º nível: Usar Arma Exótica (espada bastarda)

Talento do 2º nível: Ataque Poderoso

Talento do 6º nível: Separar Aprimorado

Habilidade bônus do 9º nível: Tempestade de Aço

Tempestade de Aço: No 9º nível, o monge deste estilo adquire a capacidade de utilizar sua habilidade Rajada de Golpes com a espada bastarda como se ela fosse uma das armas especiais de sua classe. A habilidade da Tempestade de Aço também se aplica à Rajada Maior.



Paladino

Até mesmo dentre os campeões do bem e da justiça existem aqueles que perderam sua fé nos deuses após a Queda dos Deuses e o amaldiçoado cataclismo. Outros continuaram a servir o bem, percebendo que eram mais necessários no novo mundo do que jamais haviam sido antes.

Décadas após a Queda dos Deuses, os paladinos recuperaram seu papel de pilares nas crenças do bem e honra, através de grandes feitos de coragem e de demonstrações cotidianas de bom senso e lealdade. Muitos se mantiveram fiéis a suas igrejas e patronos, dando continuidade a organização consolidada de fortes e renomadas ordens como a da Torre Diamante de Gotheintor e os Cavaleiros Virtuosos de Enthariel. Outros se tornaram cada vez menos dependentes das suas igrejas e logo começaram a treinar jovens de coração puro por conta própria, os orientando a seguir o bem e semear a esperança entre o povo, e a não se aterem a dogmas e pregadores de palavras vazias. Não demorou muito para que comesçassem a mesclar o treinamento marcial e a fé inabalável dos paladinos com outros conhecimentos, adotando iniciados das mais diversas origens e raças na luta contra o mal.

Características da Classe:

Os paladinos em Isaldar apresentam as mesmas características dos descritos no *Livro do Jogador*, com a seguinte mudança:

Multiclasse: Devido ao seu treinamento mais livre, os paladinos de *Crônicas da Sétima Lua* podem se tornar personagens multiclasse livremente, da mesma forma que personagens das demais classes básicas, desde que mantenham a tendência Leal e Bom.

Tecnomago

O tecnomago é um conjurador diferente dos demais, utilizando magias através de artefatos de sua criação ao invés da invocação instantânea de seus efeitos. Os tecnomagos acreditam que a magia deve ser de livre acesso, e não apenas uma ferramenta para os talentosos ou dotados, e para conseguir essa realização, a mesclaram com a emergente tecnologia que surgia. Os tecnomagos já marcaram sua presença em Isaldar, e muitos reinos e nações já se encontram dependentes de seu ofício.

Engenheiros, pesquisadores e defensores de seus estudos, os tecnomagos são pessoas reservadas, planejando e vislumbrando novas soluções e usos para tecnologia e magia todo o tempo.

Aventuras: Os tecnomagos aventuram-se apenas após muitos preparativos, quando acreditam possuírem os melhores equipamentos para solucionar quaisquer problemas que tenham sido capazes de prever com antecedência. Eles normalmente saem em campanha em busca de novos conhecimentos ou para testar seus mais novos projetos, mas quaisquer motivos pessoais podem colocar um tecnomago rumo a novas aventuras, como a busca por justiça ou vingança, proteger os inocentes, propagar seus ideais, buscar fama e fortuna, dentre outros tantos.

Características: A principal característica de um tecnomago é seu gosto pelo estudo e pelas fórmulas. Entre si, eles formam um grupo competitivo que busca tanto a glória pessoal quanto o desenvolvimento de sua sociedade. Costumam ser bastante excêntricos, alguns reclusos em seus laboratórios, em busca da invenção do século, enquanto outros vivem em campo, testando novos modelos e desígnios de seus equipamentos – algumas vezes com resultados abaixo do satisfatório, para a amargura dos que se encontram a sua volta.

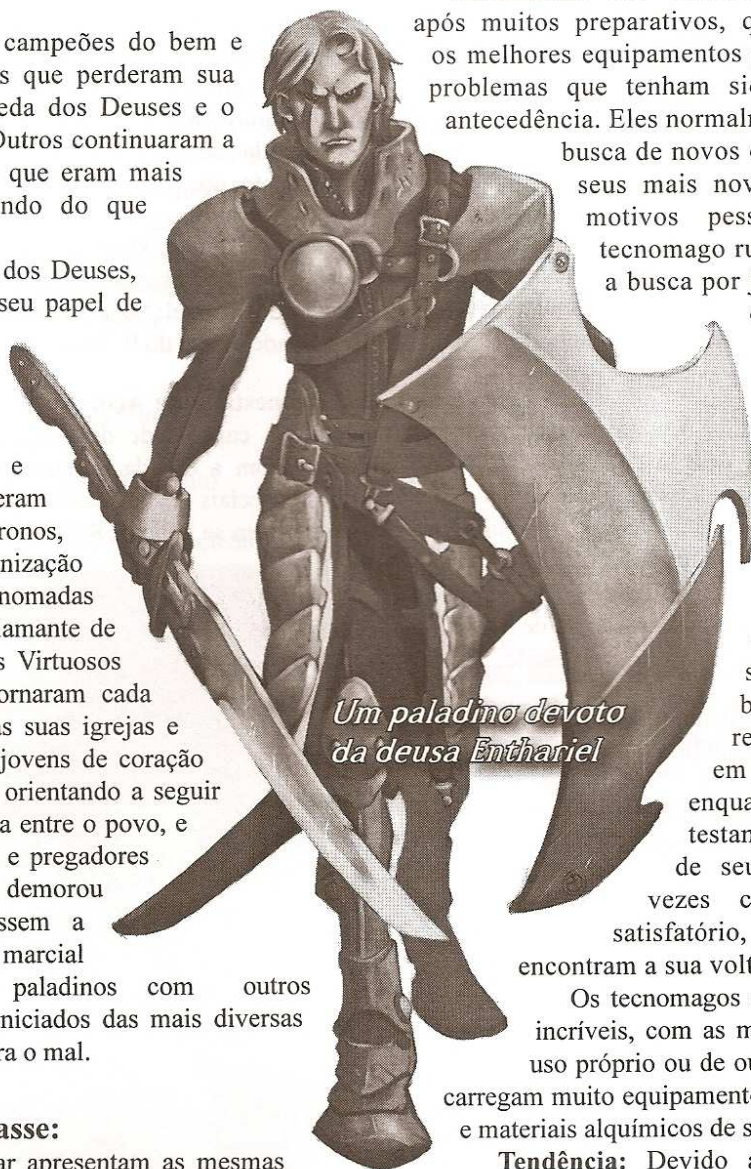
Os tecnomagos são capazes de criar aparelhos incríveis, com as mais diversas capacidades, para uso próprio ou de outros personagens. Eles sempre carregam muito equipamento, especialmente kits de ofícios e materiais alquímicos de sua própria fabricação.

Tendência: Devido a seu aspecto estudioso, os tecnomagos são em geral ordeiros, buscando teorizar e categorizar suas fórmulas em inventos que todos possam compreender e utilizar. Poucos deles são caóticos, pois precisam de disciplina para avançarem em suas habilidades. Os tecnomagos não possuem quaisquer tendências específicas quando se trata do bem ou do mal.

Fórmulas Conhecidas: Como mencionado, o tecnomago não é capaz de utilizar suas fórmulas como magias comuns, mas apenas na criação de tecnomagia. A cada nível de classe, ele é capaz de criar itens mais poderosos, baseados em fórmulas mais complexas. Um tecnomago é capaz de aprender ou pesquisar qualquer fórmula, contanto que o nível dela não seja superior ao nível mostrado na tabela (Nível Máximo das Fórmulas Conhecidas).

Um tecnomago deve possuir um valor de Inteligência igual $10 +$ o nível da fórmula para ser capaz de aprendê-la. A Classe de Dificuldade para os testes de resistência contra objetos tecnomágicos equivale a $10 +$ nível da fórmula + modificador de Inteligência do tecnomago criador do item.

Um tecnomago inicial de 1º nível terá um manual tecnomágico contendo 6 fórmulas de nível 0 e 2 fórmulas



Tamanho de Itens Tecnomágicos e Nível das Fórmulas

Ao contrário de itens mágicos, onde um pequeno cajado pode possuir o poder necessário para nivelar uma planície, itens tecnomágicos guardam uma relação mais direta entre poder e tamanho.

Como a idéia da tecnomagia é uma mescla de máquinas com artefatos arcanos, é obrigatório que o Mestre imponha proporções entre o formato e tamanho do item e sua função. Afinal, uma pistola de chuva de meteoros soaria extremamente ridículo (e não passaria a impressão correta da tecnomagia, que assim seria apenas um tipo diferente de magia).

Um bom parâmetro é limitar o tamanho mínimo de um item tecnomágico pelo nível da Fórmula. O que segue a seguir é apenas uma sugestão, o Mestre tem total direito de mudar esses limites, dependendo da função do item e das idéias dos jogadores:

- Fórmula de nível 0 e 1 - Tamanho Miúdo
- Fórmula de nível 2 e 3 - Tamanho Pequeno
- Fórmula de nível 4 e 5 - Tamanho Médio
- Fórmula de nível 6 e 7 - Tamanho Grande
- Fórmula de nível 8 - Tamanho Enorme
- Fórmula de nível 9 - Tamanho Imenso

de 1º nível, à escolha do jogador. Para cada ponto de bônus no modificador de Inteligência do tecnomago, o manual tecnomágico terá uma fórmula de 1º nível adicional, também à escolha do jogador.

A cada nível de tecnomago, o personagem adquire gratuitamente uma nova fórmula de qualquer nível que tenha acesso (baseado em seu novo nível na classe) em seu manual tecnomágico. Essa fórmula representa pesquisas feitas entre os compromissos do tecnomago e é limitada pelo nível máximo das fórmulas conhecidas.

Primeira Invenção: O tecnomago já começa o jogo com um item tecnomágico pronto para ser usado e totalmente carregado de sua escolha. Este item foi construído com uma única fórmula retirada do manual tecnomágico do personagem.

Aprimoramento Rápido (Ex): O tecnomago, ao atingir o 3º nível, pode realizar em campo rápidos improvisos com os equipamentos de seus colegas, aprimorando suas funções. Ao realizar um teste de Ofícios, CD 20, apropriado para o tipo de equipamento a ser aprimorado, ele pode conferir um dos seguintes bônus:

- +1 de bônus para o ataque;
- +1 de bônus para o dano;
- +1 de bônus na classe de armadura;
- +2 de bônus para o uso de alguma perícia relacionada (Usar Cordas ou Escalar no caso de uma corda, Esconder-se em uma manta camuflada etc).

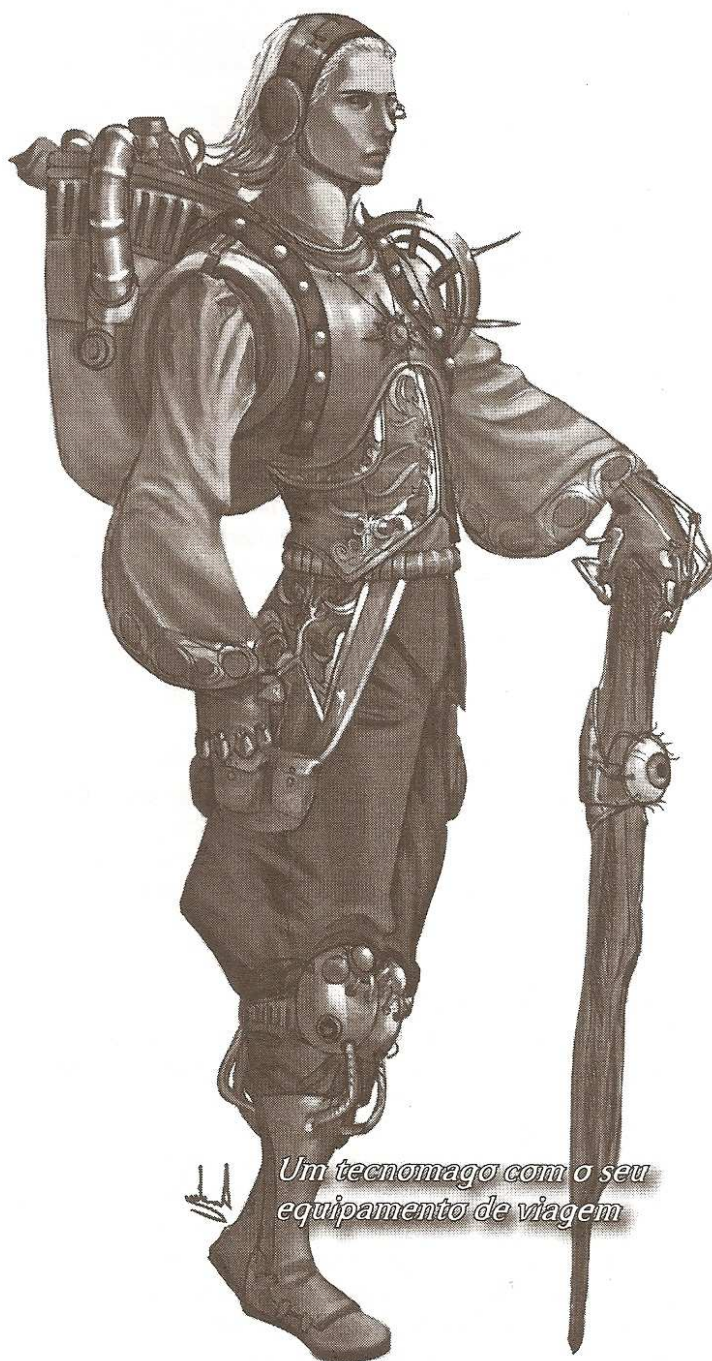
O efeito de aprimoramento rápido permanece por uma quantidade de horas equivalente a 3 + modificador de Inteligência do tecnomago. Realizar o aprimoramento consome uma quantidade de Metal Divino em modificações equivalente a 10% do preço do item em PO e demora 1 minuto.

Esta habilidade pode ser usada sobre qualquer tipo de item

(mundano, mágico, tecnomágico, etc).

Talentos Adicionais: No 5º nível, e a cada 5 níveis subsequentes (10º, 15º e 20º), o tecnomago recebe um talento adicional. Esse talento deve ser um talento metatecnomágico. O tecnomago ainda precisa atender aos pré-requisitos para selecionar esse talento adicional, inclusive o nível de conjurador mínimo (considerado seu nível na classe tecnomago).

Esses talentos são adicionados ao talento que um personagem de qualquer classe recebe ao avançar níveis de personagem. Para selecionar estes últimos, o tecnomago não precisa se limitar aos talentos metatecnomágicos.



Um tecnomago com o seu equipamento de viagem

Crônicas da 7a Lua

O Tecnomago

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Nível Máximo das Fórmulas Conhecidas
1º	+0	+0	+0	+2	Tecnomagia, primeira invenção	1º
2º	+1	+0	+0	+3		1º
3º	+2	+1	+1	+3	Aprimoramento rápido	2º
4º	+3	+1	+1	+4		2º
5º	+3	+1	+1	+4	Talento adicional	3º
6º	+4	+2	+2	+5		3º
7º	+5	+2	+2	+5	Criar itens mágicos	4º
8º	+6/+1	+2	+2	+6		4º
9º	+6/+1	+3	+3	+6		5º
10º	+7/+2	+3	+3	+7	Talento adicional	5º
11º	+8/+3	+3	+3	+7		6º
12º	+9/+4	+4	+4	+8		6º
13º	+9/+4	+4	+4	+8		7º
14º	+10/+5	+4	+4	+9		7º
15º	+11/+6/+1	+5	+5	+9	Talento adicional	8º
16º	+12/+7/+2	+5	+5	+10		8º
17º	+12/+7/+2	+5	+5	+10		9º
18º	+13/+8/+3	+6	+6	+11		9º
19º	+14/+9/+4	+6	+6	+11		9º
20º	+15/+10/+5	+6	+6	+12	Talento adicional	9º

Criar Itens Mágicos (Ex): A partir do 7º nível, os tecnomagos podem adquirir talentos de criação de item e criar itens mágicos convencionais. Eles não precisam conhecer as magias exigidas para a criação do item, mas estas devem constar na lista do mago/feiticeiro. Quando forem criar um item que exija o conhecimento de uma magia que o tecnomago não possua como uma fórmula, o preço de mercado é aumentado em 20%, embora este aumento não afeta custos extras como componente material caro ou gasto extra de XP.

Idade Inicial Aleatória

A idade inicial aleatória de um tecnomago em cada raça básica é igual à do mago.

Equipamento Inicial

6d4 x 10 PO (150 PO) em equipamento.

Classes de Prestígio

As classes de prestígio apresentadas a seguir foram criadas para o mundo e os heróis de **Crônicas da Sétima Lua**. Além dessas classes de prestígio, os personagens também podem adotar as classes apresentadas no *Livro do Mestre* sem maiores dificuldades. Arqueiros arcanos se encaixam perfeitamente como guardiões da floresta de Onires, algozes podem ser comandantes das tropas de Ur-Akhtar ou de qualquer outra força maligna que faça jus as suas habilidades, anões protetores marchariam nas montanhas de Karn, dançarinos das sombras se disfarçariam perfeitamente entre as caravanas halflings...

Batedor da Ferida

Os batedores são orcs e meio-orcs ousados, que desafiaram e venceram muitos dos perigos encontrados no território inóspito e caótico da Ferida. Em suas andanças, eles foram descobrindo truques, rituais e metodologias para burlar, enganar ou bajular as criaturas e espíritos que rondam sua extensão, encontrando e desbravando trilhas seguras (ou o mais perto disso que pode se conseguir) por onde guiam exploradores e mineradores.

Muitos dos que desejam se tornar batedores da Ferida são deixados sozinhos por seus tutores por alguns dias em um território familiar qualquer. O instrutor os vigia à distância para descobrir se o aluno possui a vivência e esperteza necessária para criar seus próprios caminhos. Caso não sejam bem sucedidos, são trazidos de volta guiados pelos seus mestres, andando ou morto, de acordo com a falha do aluno e do perigo enfrentado. Os bem sucedidos recebem instruções quanto aos segredos e trilhas seguras, e tornam-se novos batedores.

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

Para se tornar um batedor da Ferida, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Raça: Orc ou meio-orc.

Bônus Base de Ataque: +5

Talentos: Veterano da Ferida.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um batedor da Ferida (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (natureza) (Int), Cura

Personagens



Os batedores da Ferida sempre estão vigilantes

(Sab), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Natação (For), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Profissão (Sab), Saltar (For) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícia a cada Nível: 6 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir são da classe de prestígio **batedor da Ferida**.

Usar Armas e Armaduras: Os batedores da Ferida não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Caminhos Seguros (Ex): Os batedores recebem +4 de bônus de intuição em todos os testes de perícias relacionados à Ferida como, por exemplo, testes de Sobrevivência para encontrar caminhos ou Cura para tratar de doenças da região, ou até testes de Furtividade ou Diplomacia para burlar certas criaturas malignas, porém inteligentes. Esse bônus aumenta para +8 no 5º nível.

Deslocamento Ininterrupto (Ex): Um batedor da Ferida, a partir do 2º nível, jamais tem seu deslocamento impedido por penalidades ao passar por terrenos difíceis. Apenas magias e terrenos magicamente manipulados podem afetar seu deslocamento de alguma maneira. Além disso, os batedores sabem como esconder os rastros. Aumente em +5 a CD dos testes de Sobrevivência para rastrear o batedor e seu grupo.

Sobrevivência a Qualquer Preço (Sob): Ao atingir o 3º nível, um batedor torna-se capaz de resistir, através de rituais e força de vontade, aos efeitos da Ferida, recebendo um bônus equivalente ao seu nível de classe em todas as jogadas de proteção contra qualquer efeito dessa região. Ele pode estender estes bônus a quaisquer viajantes nos quais faça uma marca com seu sangue, recebendo 2 Pontos de Dano por pessoa marcada que só poderão ser curados quando a marca for removida. Os bônus apenas se aplicam caso as criaturas estejam a menos de 30 m do batedor. A marca desaparece sozinha em 2 + modificador de Constituição (mínimo de 1 dia) do batedor dias, permitindo ao batedor recuperar os Pontos de Vida perdidos.

Mente Sólida (Ex): Acostumados aos horrores da Ferida, os batedores de 4º nível ou superior não são afetados por quaisquer efeitos ilusórios ou de ação mental proporcionados pela Ferida ou por criaturas desse ambiente. Caso tenham marcado viajantes com seu sangue, estes recebem +2 de bônus nos testes de resistência contra os mesmos efeitos.

Mesclar-se à Ferida (Sob): Um batedor da Ferida por usar a perícia Esconder-se mesmo quando está sendo observado e não tenha alguma cobertura próxima, como a habilidade Mimetismo de um ranger de 17º nível. Este poder só pode ser usado na Ferida.

O Batedor da Ferida

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+2	+0	Caminhos seguros
2º	+2	+3	+3	+0	Deslocamento ininterrupto
3º	+3	+3	+3	+1	Sobrevivência a qualquer preço
4º	+4	+4	+4	+1	Mente sólida
5º	+5	+4	+4	+1	Mesclar-se à Ferida



Crônicas da 7a Lua

Caçador da Escuridão

Os caçadores da Escuridão estão dentre os mais corajosos aventureiros de Isaldar. Tomados pelo ódio contra as criaturas da Escuridão e pela depredação que elas causam à superfície, eles invadem seus lares subterrâneos para destruí-las, esperando que, com isso, possam evitar novos períodos de tristeza, decadência e devastação.

Muitos ouvem o chamado da caçada após um episódio no qual tenham seus entes queridos feridos ou destruídos por criaturas do subterrâneo, enquanto outros se indignam contra a putrefação espiritual que os períodos de Escuridão trazem consigo aos habitantes da Sétima Lua. Após encontrarem sua motivação, os candidatos normalmente procuram um caçador mais experiente (ou são por ele procurados, especialmente no caso de crianças órfãs) que guia seus primeiros passos.

Os membros desta classe possuem uma sociedade muito próxima, compartilhando inúmeros acordos de cooperação mútua e boa vontade, e sempre se reúnem em grandes bandos quando o eclipse se aproxima, buscando defender almas e corpos da destruição ocasionada nesses tempos.

Muitos dos membros desta classe eram rangers, mas paladinos também são muito comuns. Guerreiros e bárbaros são bem vindos, assim como ladinos e bardos, que funcionam como batedores. Conjuradores normalmente não adotam esta classe devido à perda de capacidade mística, mas podem se unir aos caçadores a qualquer momento para ajudarem em sua tarefa de extermínio.

A maior parte dos caçadores da Escuridão é composta por meio-orcs e orcs, que se encontram mais próximos às áreas de influência da Escuridão (subterrâneos, especialmente), mas em todas as comunidades e raças pode-se encontrar indivíduos propensos à caçada.

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

Para se tornar um caçador da escuridão, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +5

Perícias: Observar 4 graduações, Sobrevivência 3 graduações.

Talentos: Ataque Poderoso, Duro de Matar, Tolerância.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um caçador da Escuridão (e a habilidade chave para cada perícia) são: Conhecimento (masmorras) (Int), Cura (Sab), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Natação (For), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Saltar (For) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir são da classe de prestígio caçador da Escuridão.

Usar Armas e Armaduras: Os caçadores da Escuridão não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Fulgor da Caçada (Ext): No 1º nível, os caçadores tornam-se muito mais aptos a encontrar os rastros de seus inimigos, recebendo +1 de bônus de intuição em testes de Observar, Ouvir, Procurar e Sobrevivência utilizados contra criaturas da Escuridão. Ao atingirem o 5º nível, esse bônus aumenta para +2 e eles recebem, também, +1 de bônus no dano contra essas criaturas. No 9º nível, o bônus nas perícias aumentam para +4 e o no dano para +2. Esses bônus são cumulativos com os bônus proporcionados por outros talentos e habilidades de classe, como a habilidade Inimigo Predileto.

Detectar a Escuridão (SM): Esta habilidade funciona de forma similar à magia *detectar o mal*, porém, utilizada para encontrar criaturas da Escuridão, ou criaturas influenciadas pelos efeitos dela. Não há limite diário para o seu uso.

Mente Obsessiva (Ext): O caçador, ao atingir o 2º nível, está tão obcecado com sua caçada que sua mente torna-se mais difícil de ser dominada ou manipulada. Ele recebe +2 de bônus de competência em todos os testes de resistência contra efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, padrões, fantasmas e efeitos de moral).

Arma Assassina (Sob): No 4º nível, todo caçador torna-se capaz de imbuir sua arma com um poder devastador contra as criaturas que enfrenta. Uma vez por dia, ele pode fornecer a uma arma a habilidade especial *anti-criatura* como uma ação livre, selecionando a cada uso um tipo de criatura diferente. A arma permanece sob o efeito desta habilidade por um número de rodadas igual ao nível do caçador na classe de prestígio. A partir do 10º nível, ele pode utilizar esta habilidade duas vezes por dia.

Imunidade à Escuridão (Sob): A partir do 5º nível, o caçador torna-se em parte imune às criaturas da Escuridão,

O Caçador da Escuridão

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Fulgor da caçada, <i>detectar a Escuridão</i>
2º	+2	+3	+0	+0	Mente obsessiva
3º	+3	+3	+1	+1	---
4º	+4	+4	+1	+1	Arma assassina 1/dia
5º	+5	+4	+1	+1	Imunidade à Escuridão
6º	+6	+5	+2	+2	---
7º	+7	+5	+2	+2	Pontos fracos
8º	+8	+6	+2	+2	Cura acelerada
9º	+9	+6	+3	+3	---
10º	+10	+7	+3	+3	Arma assassina 2/ dia, palavra da destruição

Personagens

recebendo uma RD 1/- contra seus ataques. A RD aumenta em 1/- a cada nível subseqüente adotado na classe. Esta habilidade não é cumulativa com outras habilidades de classe similares que confirmam RD ao personagem, como a do bárbaro e a do anão protetor.

Pontos Fracos (Ext): No 7º nível, o caçador da Escuridão ganha +4 de bônus para confirmar uma ameaça de sucesso decisivo. O bônus desta habilidade soma com os bônus para confirmar sucessos decisivos proporcionados por outros talentos e habilidades de classe.

Cura Acelerada (Ext): A partir do 8º nível, um caçador da Escuridão passa a se recuperar de seus ferimentos de forma assombrosa. Ele adquire a habilidade Cura Acelerada 1 (ver *Livro dos Monstros*, pag. 309).

Palavra da Destruição (Sob): Vários antigos pergaminhos atribuídos ao Império Aldariano e que trazem encantos contra a Escuridão foram encontrados ao longo dos anos. Um deles, no entanto, continha apenas uma única runa. Os caçadores experientes utilizam esta runa em suas vestes e armas, e são capazes de pronunciá-la em seu total esplendor, causando a ruína de qualquer criatura da Escuridão que ele ataque. Proferir a runa é uma ação livre, que pode ser realizada uma única vez por dia. Após proferi-la, o caçador pode atacar uma criatura da Escuridão, e causará um efeito de acordo com a tabela a seguir, sem direito a teste de resistência.

Palavra da Destruição

DV da criatura	Efeito
Menor que ½ DV do caçador da escuridão	Morte instantânea
Entre ½ DV do caçador da escuridão e seus DV completos	Lenta por 1d10 minutos
Maior que os DV do caçador da escuridão	Nauseada por 1 rodada

Luminar Elemental

Os luminares elementais descobriam formas de manipular os elementos, impondo sobre eles sua supremacia e autoridade divinas, manipulando as energias elementais sem muito esforço e com efeitos espetaculares. Suas habilidades são espontâneas, e dependem da força de suas personalidades.

Os luminares elementais vêm de diversas classes, especialmente daquelas que têm pouca ou nenhuma magia, incluindo algumas habilidades sobrenaturais em seus repertórios. Muitos rangers e bárbaros seguem esse caminho, que para eles se encontra intimamente ligado à natureza, assim como druidas que não se incomodam com a perda de alguma capacidade de conjuração.

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um luminar elemental, um personagem deve preencher os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +4

Subtipo: Luminar.

Perícias: Conhecimento (arcano) 6 graduações, Conhecimento (natureza) 2 graduações.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um luminar elemental (e a habilidade-chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (natureza) (Int), Identificar Magia (Int), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Profissão (Sab) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.



Legionários imperiais experimentam o poder de um Luminar Elemental



Crônicas da 7a Lua

Características da Classe

Todas as características a seguir são da classe de prestígio luminar elemental.

Usar Armas e Armaduras: Os luminares elementais não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Acesso Elemental: Os luminares elementais são capazes de utilizar poderes dos elementos da natureza, exercendo sobre eles sua autoridade divina. Ao escolher seu primeiro Acesso Elemental a um dos elementos, o luminar recebe Acesso Menor a ele, podendo utilizar de seus *poderes menores*. Ao escolher Acesso Elemental uma segunda vez para o mesmo elemento, o personagem recebe Acesso Maior a ele, tornando-se capaz de utilizar seus *poderes maiores*.

A lista de poderes de cada elemento se encontra relacionada abaixo. Eles são considerados habilidades similares à magia, como se fossem conjuradas por um feiticeiro de nível equivalente ao nível de personagem do luminar elemental:

Poderes menores:

Fogo: *luz* 5/dia, *toque chocante* 4/dia, *agilidade do gato* 3/dia, *bola de fogo* 2/dia

Terra: *resistência* 5/dia, *escudo arcano* 4/dia, *força do touro* 3/dia, *imobilizar pessoa* 2/dia

Ar: *som fantasma* 5/dia, *recuo acelerado* 4/dia, *detectar pensamentos* 3/dia, *velocidade* 2/dia

Água: *raio de ácido* 5/dia, *aumentar pessoa* 4/dia, *flecha ácida* 3/dia, *fúria* 2/dia

Poderes maiores:

Fogo: *muralha de fogo* 3/dia, *névoa mortal* 2/dia

Terra: *moldar rochas* 3/dia, *muralha de pedra* 2/dia

Ar: *assassino fantasmagórico* 3/dia, *vôo prolongado* 2/dia

Água: *muralha de gelo* 3/dia, *cone glacial* 2/dia

Sintonia Elemental (Sob): A partir do 6º nível, como uma ação livre, um luminar elemental pode entrar em sintonia com um determinado elemento para o qual tenha escolhido Acesso Elemental Maior, recebendo um poder especial conferido pelos elementos. Ele pode fazer essa sintonia um número de vezes por dia equivalente a 1 + o seu modificador de Carisma (mínimo 1).

Além disso, o personagem assume, em sua personalidade, uma característica do elemento sintonizado. Cada poder de Ligação Elemental assim como as características associadas a eles, se encontram descritas a seguir:

Fogo: O personagem recebe um bônus em todas as suas

jogadas de ataque e dano igual à metade de seu nível de luminar elemental por uma quantidade de rodadas equivalente a 3 + seu modificador de Carisma (mínimo 1). Enquanto estiver em sintonia com o fogo, o personagem torna-se extremamente combativo e deve realizar pelo menos um ataque contra uma criatura em todas as rodadas, sofrendo 2d6 pontos de dano sagrado em toda rodada que não realizar um ataque, tendo seu espírito consumido pelas chamas da batalha.

Terra: O personagem recebe uma Redução de Dano equivalente a (½ de seu nível de luminar elemental)/- durante uma quantidade de rodadas equivalente a 3 + seu modificador de Carisma (mínimo 1). Enquanto estiver em sintonia com a Terra, o personagem perde 1,5 m de seu deslocamento, tornando-se sólido e pesado como o elemento.

Ar: O personagem recebe um bônus de esquiva de +1 para cada dois níveis de luminar elemental que ele possuir por uma quantidade de rodadas equivalente a 3 + seu modificador de Carisma (mínimo 1). Enquanto estiver em sintonia com o ar, o personagem deve se deslocar pelo menos 1,5 m por rodada, ou não poderá realizar qualquer outra ação, sendo bloqueado pela vontade contrariada do espírito de liberdade do ar.

Água: O personagem recebe um bônus em todos os seus testes de resistência equivalente à metade de seu nível de luminar elemental por uma quantidade de rodadas igual a 3 + seu modificador de Carisma (mínimo 1). Enquanto estiver em sintonia com a água, o personagem recebe 1d4 pontos de dano em todas as rodadas nas quais permanecer sem contato com a água, tornando-se dependente de seu abraço fluido.

Maestria Elemental (Sob): No 10º nível, a Centelha Divina do luminar elemental se encontra em tamanha sintonia com os elementos, que o torna capaz de lançar qualquer habilidade similar à magia de um elemento no qual possua Acesso Elemental Maior com efeitos devastadores. Uma vez por dia, um luminar elemental pode ativar a habilidade como se estivesse conjurando uma magia sob os efeitos de quaisquer dois talentos metamágicos que, somados, não aumentem o nível da mesma em mais de cinco. O luminar elemental não precisa possuir os referidos talentos metamágicos.

O Luminar Elemental

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+0	+2	+0	+2	Acesso Elemental
2º	+1	+3	+0	+3	
3º	+2	+3	+1	+3	Acesso Elemental
4º	+3	+4	+1	+4	
5º	+3	+4	+1	+4	Acesso Elemental
6º	+4	+5	+2	+5	Sintonia Elemental
7º	+5	+5	+2	+5	Acesso Elemental
8º	+6	+6	+2	+6	
9º	+6	+6	+3	+6	Acesso Elemental
10º	+7	+7	+3	+7	Maestria Elemental

Personagens

Xamã dos Ossos

Os xamãs são os sacerdotes dos povos menos desenvolvidos, notadamente os orcs e os goblinóides, mas várias tribos humanas ou de outras raças cujo contato com os espíritos da natureza permanece ativo ainda seguem a tradição xamânica. Habitados a tratar com diversos espíritos, dos brincalhões aos perigosos, os xamãs têm uma boa capacidade de enfrentar os mais diversos problemas, e são bastante criativos em suas soluções. Após o surgimento da Aniquilação, muitas entidades celestiais e abissais foram destruídas, e suas carcaças e ossadas caíram na superfície de Isaldar, a maioria na inóspita região conhecida como a Ferida. Seus espíritos, furiosos, podem ser aplacados apenas com oferendas feitas com seus próprios ossos, e alguns xamãs, ao realizarem tais oferendas, descobriram novas maneiras de utilizar tal material para a realização de suas magias, tornando-as ainda mais poderosas.

Os xamãs dos ossos normalmente foram clérigos ou adeptos antes de seguirem por este caminho, mas qualquer personagem capaz de conjurar magias divinas pode se aventurar nesta classe de prestígio.

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um xamã dos ossos, um personagem deve preencher os seguintes critérios.

Magias: Capacidade de conjurar magias divinas de 3º nível.

Talento: Magia de Ossos Divinos.

Perícias: Conhecimento (religião) 7 graduações, Ofícios (escultura) 5 graduações.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um xamã dos ossos (e a habilidade-chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int), Profissão (Sab) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir são da classe de prestígio xamã dos ossos.

Usar armas e armaduras: Um xamã dos ossos não sabe usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Conjuração: Os xamãs se especializam na conjuração de magias divinas. Portanto, quando o personagem adquire um novo nível na classe de prestígio, adquire mais magias diárias – como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador divino anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe. Essencialmente, isso significa que o nível de

xamã dos ossos é somado ao nível de outra classe capaz de conjurar magias do personagem e, depois disso, sua quantidade de magias diárias, suas magias conhecidas e seu nível de conjurador são determinados.

Cajado de Ossos: Assim que adentra a classe de prestígio, o novo xamã deve esculpir um cajado a partir de ossos de criaturas extraplanares caídas mortas no plano material. Este processo demora 24 horas de trabalhos manuais e rituais de purificação, requerendo então um teste de Ofícios (escultura), CD 20, para a construção do cajado. Os materiais para a realização do ritual e escultura do cajado totalizam 50 PO. O Cajado de Ossos é considerado um cajado mágico nas mãos do xamã, e é necessário para a utilização dos Enigmas dos Ossos, explicados a seguir. Caso o xamã dos ossos perca seu cajado, pode criar outro, de acordo com as regras anteriores.

À medida que o personagem evolui, seu cajado também evolui, ganhando mais habilidades mágicas como descrito na tabela Xamã dos Ossos. Ele funciona como um cajado comum nas mãos de qualquer outro personagem, inclusive nas de outro xamã dos ossos. Quando o cajado adquirir as habilidades especiais *sagrado* ou *profano*, ele será sagrado nas mãos de um conjurador de tendência boa, profano nas de um



Um xamã dos ossos meio-orc



Crônicas da 7ª Lua

conjurador de tendência maligna e qualquer um dos dois nas de um conjurador de tendência neutra, escolhido assim que a habilidade é adquirida.

Enigmas dos Ossos: A contemplação das mensagens deixadas pelos espíritos celestiais e abissais na terra fornece ao xamã a chave para desenvolver sua magia divina de diversas formas, tocando de maneira quase pessoal a Chama da Vida que emana dos poços de poder divino encontrados no Plano Astral, de onde esses espíritos agora sussurram.

A partir do 1º nível e a cada dois níveis subsequentes, ele aprende um novo enigma dos ossos, e potencializa sua conjuração. Para utilizar os Enigmas dos Ossos, o personagem deve obrigatoriamente estar em posse de seu cajado de ossos, caso contrário, perderá acesso a eles. Com exceção do Enigma da Magia e do Enigma da Probabilidade, qualquer enigma da lista a seguir pode ser adquirido uma única vez.

Enigma das Sete Luas: O xamã adquire a capacidade de drenar mais poder para abastecer suas magias com a contemplação das luas nos céus de Isaldar. Adicione +1 ao nível de conjurador do xamã dos ossos para determinar os efeitos de magias que ele lance durante a noite.

Enigma dos Dois Sóis: O xamã adquire a capacidade de drenar mais poder para abastecer suas magias com a contemplação do calor dos dois sóis nos céus de Isaldar. Adicione +1 ao nível de conjurador do xamã dos ossos para determinar os efeitos de magias que ele lance durante o dia.

Enigma da Aniquilação: O xamã consegue vislumbrar o verdadeiro significado do que é destruição, tornando-se muito mais devastador em suas magias de dano. Adicione +1 a cada dado de dano que o xamã jogar quando conjurar uma magia de dano. Este dano é considerado sagrado (para conjuradores de tendências boas) ou profano (para conjuradores de tendências malignas). Conjuradores neutros escolhem o tipo de dano assim que adquirem a habilidade, não podendo alterá-lo mais tarde.

Enigma da Perseverança: O xamã passa a perceber que algumas criaturas cuja proteção à magia seja superior à média ainda assim podem ser afetadas por seus feitiços, caso ele tenha força de vontade suficiente. Adicione +2 ao nível de conjurador do personagem quando ele fizer testes para superar a Resistência à Magia de qualquer criatura.

Enigma da Desistência: Ao observar a vontade fraca de criaturas inferiores, o xamã pode influenciar aqueles que recebem suas magias a obter falhas em suas jogadas de proteção. Adicione +1 à CD de qualquer magia conjurada pelo xamã.

Enigma da Magia: Entrando em uma sintonia com as próprias fontes do poder divino, os caldeirões de possibilidades do universo, o xamã aprende a potencializar sua magia. Ao escolher este enigma, o personagem adquire um novo talento metamágico adicional. Este enigma, ao contrário dos demais, não requer o uso do Cajado de Ossos para ser utilizado, além de poder ser adquirido mais de uma vez.

Enigma do Chamado: O xamã consegue ouvir as vozes das criaturas extraplanares antes de invocá-las ao nosso plano, seguindo suas orientações para trazê-las com maior facilidade e maiores resultados. As criaturas conjuradas pelo xamã através das magias *invocar* recebem +2 de bônus (sagrado ou profano, dependendo da tendência) na Força e na Constituição. Este enigma pode ser utilizado em conjunto com o talento Potencializar Invocação e seus efeitos se acumulam.

Enigma da Probabilidade: Ao perceber todas as possibilidades de um alvo ser afetado por sua magia, o xamã consegue forçar um resultado que lhe seja mais favorável. Uma vez por, o xamã pode forçar um alvo a jogar novamente um teste de resistência bem-sucedida contra uma de suas magias. O alvo mantém a segunda jogada, mesmo que ela tenha sido superior à primeira. Esta habilidade pode ser utilizada uma única vez por magia lançada, impossibilitando que o xamã force um alvo a jogar os dados uma terceira vez. Este enigma pode ser adquirido mais de uma vez.

O Xamã dos Ossos

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias
1º	+0	+2	+0	+2	Cajado de ossos (cajado +1)	+1 nível de classe divina anterior
2º	+1	+3	+0	+3	Enigma dos ossos	+1 nível de classe divina anterior
3º	+2	+3	+1	+3	Cajado de ossos (cajado armazenador de magias +2)	+1 nível de classe divina anterior
4º	+3	+4	+1	+4	Enigma dos ossos	+1 nível de classe divina anterior
5º	+3	+4	+1	+4	Cajado de ossos (cajado armazenador de magias +3)	+1 nível de classe divina anterior
6º	+4	+5	+2	+5	Enigma dos ossos	+1 nível de classe divina anterior
7º	+5	+5	+2	+5	Cajado de ossos (cajado sagrado ou profano armazenador de magias +4)	+1 nível de classe divina anterior
8º	+6	+6	+2	+6	Enigma dos ossos	+1 nível de classe divina anterior
9º	+6	+6	+3	+6	Cajado de ossos (cajado sagrado ou profano armazenador de magias +5)	+1 nível de classe divina anterior
10º	+7	+7	+3	+7	Enigma dos ossos	+1 nível de classe divina anterior

Personagens

Talentos

Ataque Adicional [Geral]

O personagem é rápido o suficiente para realizar ataques adicionais durante uma rodada de combate.

Pré-requisitos: Bônus Base de Ataque +4.

Benefício: Durante qualquer rodada em que um personagem declare um ataque total, ele pode gastar um Ponto de Ação para realizar um ataque adicional (utilizando seu melhor bônus de ataque). Este talento **não** é cumulativo com a magia *velocidade* e efeitos similares e não pode ser usado mais do que uma vez por rodada. O Ponto de Ação pode ser usado desta forma tanto para um ataque corpo a corpo quanto à distância.

Especial: Um guerreiro pode escolher Ataque Adicional como um de seus talentos adicionais.

Um Luminar que adquira este talento gasta seu Limiar ao invés de Pontos de Ação para sua ativação. Ao fazê-lo, ele pode se aproveitar de qualquer um dos seguintes benefícios: Realizar um ataque total como uma ação de movimento; Realizar um ataque utilizando seu melhor bônus de ataque como uma ação livre (um ataque adicional, caso já tenha atacado na rodada). Estes benefícios permanecem ativos por 3 rodadas.

Canção da Conjuração [Geral]

Este talento permite ao personagem realizar um tipo de conjuração comum entre os gnomos, que cantarolam suas magias ao invés de simplesmente recitá-las, como fazem os conjuradores normalmente. Isso torna mais difícil que magias com componentes verbais sejam identificadas ou defendidas.

Pré-requisito: 1º nível de conjurador arcano.

Benefícios: Qualquer magia arcana com um componente verbal conjurada pelo personagem tem sua CD no teste de Identificar Magia para reconhecê-la aumentada em +2. Caso o teste seja parte de uma tentativa de Contramágica, a CD aumenta em +6.

Criar Tecnomagia Menor [Criação de Item]

O personagem aprende a criar itens de tecnomagia mais mundanos, que lhe permitem efeitos menores e com um custo bem abaixo do esperado.

Pré-requisito: Int 13.

Benefícios: O personagem pode criar pequenos engenhos de tecnomagia, capazes de simular qualquer magia da lista de feiticeiro e mago de nível 0 (o personagem não precisa conhecer as magias). Este item pode ser utilizado uma única vez antes de perder suas capacidades, e seu nível de conjurador é sempre 1, não importando o nível de seu criador. Seu custo é de 10 PO e 1 XP. O criador precisa de 1 dia para criar um item tecnomágico menor e de uma quantidade mínima de Metal Divino, cujo preço já está incluso no custo item.

Criar Itens de Metal Divino [Criação de Item]

O personagem é capaz de criar itens de Metal Divino. As regras sobre o Metal Divino estão descritas no capítulo de magias.

Pré-requisito: 7º nível de conjurador.

Benefícios: O personagem pode criar qualquer item mágico para o qual possua um talento específico como se fosse um nível de conjurador acima de seu nível atual, inclusive para atender a pré-requisitos. Os custos em XP e PO devem se adequar ao seu novo nível de conjurador. O personagem também precisa gastar na construção do item uma quantidade de Metal Divino cujo preço em PO é equivalente a 10% do preço do item.

Limiar Ampliado [Luminar]

O personagem desenvolve um controle maior sobre o fogo divino que arde em seu peito.

Pré-requisito: Luminar, 3º nível de personagem.

Benefício: O Limiar do personagem é aumentado em +3.

Magia de Ossos Divinos [Metamágico]

Um conjurador que possua este talento é capaz de utilizar os ossos de criaturas divinas mortas espalhados ao redor do mundo para potencializar suas magias.

Pré-requisitos: 3º nível de conjurador divino.

Benefícios: Sempre que o conjurador utilizar ossos de criaturas que sejam de alguma forma consideradas divinas (aquelas que adotaram os modelos Celestial ou Abissal) como um componente material, ele aumenta em +1 a CD dos testes de resistência das magias que conjurar. Os ossos são consumidos na conjuração da magia.

Punho de Ferro [Geral]

Devido ao treinamento constante, os ataques desarmados do personagem se tornam capazes de infligir dano adicional em seus oponentes.

Pré-requisitos: Bônus Base de Ataque +4, Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus no dano causado por ataques desarmados.

Especial: Um guerreiro pode escolher Punho de Ferro como um de seus talentos adicionais.

Recuperar Magia [Geral]

O personagem pode canalizar magias sem diminuir seu poder diário de conjuração.

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias.

Benefício: Conjuradores que preparam suas magias antecipadamente podem gastar dois Pontos de Ação para recuperar uma magia que acabaram de lançar. A magia recuperada pode ser conjurada depois como se não tivesse sido lançada. Este uso de Ponto de Ação é uma ação livre e somente pode ser feito na mesma rodada em que a magia original foi conjurada. Conjuradores espontâneos como feiticeiros e bardos podem gastar dois Pontos de Ação para lançar uma magia sem que ela conte contra seus usos diários de magias. Este uso de Ponto de Ação é uma ação livre e somente pode ser feito quando a magia é lançada.

Especial: Um Luminar que adquira este talento gasta seu Limiar ao invés de Pontos de Ação para sua ativação. Ao fazê-lo, ele pode se aproveitar de qualquer um dos seguintes benefícios: Conjurar novamente, como uma ação livre, qualquer magia diária que tenha usado nessa rodada ou na anterior, com os benefícios proporcionados



Crônicas da 7a Lua

pelo poder luminar Magia Suprema; Caso seja um conjurador que prepara as magias antecipadamente, ele pode imediatamente trocar todas as magias que ainda possuía preparadas (ou seja, que ainda não tenham sido conjuradas) por outras de mesmo nível, após 15 minutos de estudos ininterruptos; Caso seja um conjurador espontâneo, ele pode conjurar uma magia que não conheça, mas que possa conhecer (ou seja, magias de níveis que possam ser conjurados de acordo com seu nível de conjurador, e que não lhe sejam proibidas de alguma forma).

Sangue Feérico [Geral]

O personagem possui uma forte ligação com as energias naturais.

Pré-requisito: Elfo; pode ser adquirido apenas no 1º nível.

Benefícios: O personagem passa a ser considerado do tipo fada para todos os efeitos de regras. Como consequência, a cor de sua pele e cabelos muda junto com as estações do ano, da mesma forma que uma dríade. Ele também recebe a habilidade Empatia com a Natureza como a habilidade de classe do druida. Caso já possua ou venha a adquirir tal habilidade, este talento lhe confere +2 de bônus racial em seu uso.

Veterano da Ferida [Geral]

O personagem passou anos enfrentando os rigores da Ferida, e é capaz de guiar outros viajantes de maneira quase segura por tão desoladas terras.

Pré-requisitos: Sab 13.

Benefícios: O personagem recebe +4 de bônus em testes de Sobrevivência enquanto estiver na Ferida. Além disso, ele e todos os que o estejam acompanhando e seguindo suas ordens recebem +1 de bônus em quaisquer testes de resistência relacionados a efeitos climáticos ou sobrenaturais da Ferida.

Magia

As artes da magia da Sétima Lua encontram-se enquadradas em dois diferentes paradigmas: arcano e divino. A diferença primordial entre as duas consiste na maneira como seus usuários as percebem e na maneira como são por eles manejadas.

A magia arcana advém como o fruto de anos de pesquisas e estudos, ou de um potencial inerente da pessoa, de uma ligação íntima que ela possui com o sobrenatural, mas desligada de qualquer fonte divina de poder. Os magos estudam suas magias por séculos, trancados em torres ostentosas e enclausurados em bibliotecas cheias de tomos antigos, enquanto os feiticeiros buscam aumentar sua força interior, aprendendo suas magias de forma espontânea.

A magia divina é interna ao usuário, e é o resultado de sua comunhão com a natureza, os fatos naturais do mundo, suas crenças e suas ideologias. Os clérigos buscam divindades e ideologias para defender, derivando suas magias de sua fé e crença. Os druidas e rangers entram em comunhão com a natureza, buscando as mesmas coisas que os clérigos, mesmo que não percebam ou concordem com isso. Paladinos têm uma luz interior própria, existindo apenas para responder ao chamado da luta contra o Mal.

Em ambos os casos, a fonte da energia mística é a mesma: uma força ou fenômeno denominado Chama da Vida, uma

espécie de onda que permeia todas as coisas, a quintessência do universo, a origem de tudo o que existe e para onde tudo retorna ao final da entropia.

A Chama da Vida é, em resumo, a energia potencial de todas as possibilidades que podem, puderam ou poderão se concretizar. É considerada a base de tudo o que existe, e é emanada de poços astrais de poder divino, os denominados Domínios que os deuses representam. Por exemplo, toda a potencialidade de resultados de uma batalha tem sua origem no poço de poder divino do Domínio da Guerra, existente no âmago do Plano Astral, de onde os deuses derivam seus poderes indescritíveis. Essa fonte pode ser tocada por mortais, desde que possuam o estudo, o potencial ou a fé necessários para alcançar e manipular tão abstrato conceito.

Os conjuradores arcanos manipulam toda a energia do que “não foi”. Para entender isso, é necessário compreender que toda ação de toda criatura angaria energia suficiente para realizar qualquer um dos resultados possíveis. Por exemplo, ao escalar um muro, um ladrão angaria energia potencial – Chama da Vida – suficiente para conseguir escalar, escorregar, cair do alto do muro, encontrar um buraco, derrubar o muro, saltar, dentre outras. Apenas uma delas se realiza, e toda a energia restante é reabsorvida pelo universo, retornando aos poços de poder divino. Os magos e feiticeiros, no entanto, podem se beneficiar dela, tornando o que não foi no que será, manipulando o fogo que não se acendeu para tornar-se uma bola de fogo, ou a armadura que não foi forjada, em detrimento de uma espada, em proteção mágica.

Os conjuradores divinos, diferentemente, drenam suas energias do que “é”, ou seja, das coisas e idéias que já existem – representadas pelos Domínios. Eles se aproveitam do potencial lapidado de coisas concretas, fixando-se em ideais e crenças, honrando os deuses e o que cada um deles prega, espalhando suas ideologias pelo mundo. Eles melhoram e curam o que já existe, utilizam elementos da natureza contra seus inimigos e auxiliam seus aliados. Eles fixam a realidade, e preocupam-se com a constante evolução das coisas que existem, e não com a criação de novas possibilidades, como os estudiosos arcanos perdem séculos de pesquisas fazendo.

Em ambos os casos, o resultado é bastante impressionante, tendo em vista as diferentes qualidades e aplicabilidades de cada estilo de magia diferente.

O psiquismo é um elemento à parte.

Trazida pelos humanos e yakshas, a arte do psiquismo manipula a energia potencial da Chama da Vida de maneira absolutamente interna e pessoal, tendo sua origem no que “foi”, na energia residual da mudança – razão pela qual os psions buscam constante aprimoramento mental e espiritual, aumentando cada vez mais seus poderes na medida em que alteram sua consciência. Essa é uma energia que interage com a magia, mas que possui particularidades e diferenças marcantes que a distanciam dos caminhos arcano e divino, categorizada de maneira peculiar.

A Tecnomagia

Em Isaldar, muitos consideram a magia e a tecnologia como artes antagônicas por serem ferramentas das raças inteligentes para manipularem o ambiente ao seu redor, porém de maneiras

Personagens

diferentes e, muitas vezes, opostas. Como a magia é baseada em dons, muitos estudos ou uma devoção enorme, ela não se encontra acessível a todos. A tecnologia, pelo contrário, está ao alcance de qualquer cidadão comum.

Desde a chegada dos humanos a Isaldar, uma nova maneira de enxergar a tecnologia tem surgido: a tecnomagia - uma amálgama de magia e tecnologia, cuja perfeita integração tem se tornado mais simples com o surgimento do Metal Divino, ótimo condutor de energias místicas. Os humanos são pioneiros nessa área, e os detentores dos conhecimentos mais avançados, mas todas as raças já vêm buscando conhecimentos similares.

Basicamente, um tecnomago desenvolve itens similares a itens mundanos com o uso de mecanismos cujo funcionamento só se tornou possível devido à integração de magia e Metal Divino em seu projeto. Navios aéreos, armas, dentre inúmeros outros avanços, tornaram-se possíveis pelas mãos e visão desses tecnomagos.

A criação de tecnomagia não é mais complexa que a criação de outros itens mágicos. A princípio, um artesão comum pode escolher o talento Criar Tecnomagia Menor, que o permite criar itens que se utilizem de magias bem fracas como *luz* para uma lanterna. Aqueles que queiram criar itens tecnomágicos mais poderosos e interessantes adotam a classe básica tecnomago, que os permite incríveis feitos de tecnomagia.

As regras para a construção e uso de objetos tecnomágicos se encontram explicadas na descrição da classe tecnomago.

Metal Divino

O metal que se espalhou por toda a Isaldar com o impacto da Queda dos Deuses no mundo tem uma origem desconhecida. Conhecido por Metal Divino, sua coloração é bela e hipnotizadora, um prisma de diversas cores por uma superfície que jamais perde o polimento. Sua forja é difícil, e apenas alguns conjuradores especializados podem criar itens com seu uso (adquirindo o talento Criar Itens de Metal Divino).

Itens mágicos criados com Metal Divino possuem um nível de conjurador acima do nível de seu criador. Além disso, o Metal Divino é necessário na criação de tecnomagia e é por esta característica que ele mais se destaca. Nas mãos de tecnomagos mais experientes e poderosos, o Metal Divino torna-se ainda mais potente.

Itens comuns feitos de Metal Divino têm o peso reduzido em 10%, mas ainda assim são um pouco mais resistentes, aumentando em 25% seus pontos de vida e dureza. O Metal Divino é tão caro que qualquer objeto forjado com ele é sempre uma obra-prima. Armaduras produzidas com esse metal têm suas chances de falha arcana reduzidas em 10%, e escudos em 5%.

O Metal Divino tem 25 Pontos de Vida para cada 2,5cm de espessura e dureza 13.

Itens de Metal Divino

Tipo de Item de Metal Divino	Modificador de Custo do Item
Armadura leve	+700 PO
Armadura média	+2.800 PO
Armadura pesada	+6.300 PO
Escudo	+700 PO
Outros itens	+150 PO/kg

Equipamento

Devido à presença da tecnomagia, os ofícios de Isaldar se encontram alguns passos à frente do que era inicialmente possível em Elária. Antes do seu advento, a raça humana ainda caminhava nas artes da alquimia e da tecnologia a vapor. Alguns itens, como armas de fogo, não são uma visão incomum. Apesar da tecnomagia ter seu lugar, ela ainda não faz parte do dia a dia da maioria das pessoas, apenas dos mais poderosos, ricos e influentes.

Armas de Fogo

As armas de fogo existem e são utilizadas com certa frequência, especialmente no Império Melkhar e entre os piratas e principados. Elas são tratadas como outras armas de combate à distância, mas um personagem que queira utilizá-las necessita do talento Usar Arma Exótica (armas de fogo), ou sofrerá a penalidade padrão de -4 em suas jogadas de ataque com elas. O benefício do talento Rapidez de Recarga se aplica às armas de fogo.

Em Isaldar, as armas de fogo encontram-se em um estágio inicial de desenvolvimento, e ainda necessitam de recargas de pólvora e balas para poderem disparar. Esta recarga, no entanto, é realizada em forma de dois cartuchos, um contendo cada elemento, o que permite agilidade em sua realização.

Os cartuchos de pólvora para pistolas custam 1 PO cada, e pesam 50 gramas. Para mosquetes, seu valor é de 3 PO e pesam 100 gramas cada. Caso esses cartuchos sejam molhados ou expostos a alguma substância líquida (como ácidos ou lava), eles perdem seu efeito, tornando-se inúteis.

As balas de pistolas custam 3 PO um pacote com 10 tiros, enquanto as para mosquetes custam 5 PO o pacote, também com 10 tiros.

Canhões também existem, e seguem as regras padrões encontradas no *Livro do Mestre* 3.5.

Luminares e o Metal Divino

O Metal Divino se torna mais poderoso na mão de Luminares. Muitos argumentam que isso seria devido ao fato da Centelha Divina despertar o poder latente contido dentro dessa estranha substância. Todo Luminar reconhece essa estranha ligação no momento que toca uma liga de Metal Divino. Na verdade, um Luminar é capaz de identificar o Metal Divino com o mero toque, mesmo quando o item está obscurecido por ilusões.

Uma arma feita com o Metal Divino é considerada uma arma mágica nas mãos de um Luminar para efeitos de Redução de Dano. Ela também é considerada como uma arma da tendên-

cia do Luminar. Por exemplo: uma espada longa de Metal Divino empunhada por um Luminar Leal e Bom, além de ser considerada uma arma mágica, também é considerada uma arma sagrada e ordeira, mas ela não inflige dano extra.

Armaduras de Metal Divino parecem não incomodar os movimentos de um Luminar. Elas possuem o bônus máximo de Destreza aumentado em 1 e sua penalidade de armadura reduzida em 2. Assim, uma armadura de batalha de Metal Divino possui um bônus máximo de Destreza de +2 (ao invés de +1) e uma penalidade de armadura de -4 (ao invés de -6, lembre-se que a armadura também é de qualidade obra-prima) quando usada por um Luminar.

Crônicas da 7a Lua

Armas de Fogo

Arma	Custo	Dano	Decisivo	Incremento de Distância	Peso	Tipo de Dano
Pistola leve	200 PO	2d4	x3	15 m	1,5 kg	Perfurante
Pistola pesada	300 PO	2d6	x3	25 m	2,0 kg	Perfurante
Mosquete curto	400 PO	2d8	x3	40 m	5,0 kg	Perfurante
Mosquete longo	600 PO	2d10	x3	60 m	7,0 kg	Perfurante

Pistolas leves são capazes de conter 1 disparo de cada vez, e sua recarga pode ser realizada como uma ação de movimento (ação livre para personagens com o talento Rapidez de Recarga e Usar Arma Exótica); *pistolas pesadas* também dispararam 1 tiro antes da recarga, e gastam uma ação padrão para serem recarregadas (ação de movimento para personagens com o talento Rapidez de Recarga e Usar Arma Exótica).

Mosquetes em geral contêm apenas 1 tiro, e sua recarga demanda uma ação de rodada completa (ação padrão para personagens com o talento Rapidez de Recarga e Usar Arma Exótica).

Tecnomagia

A tecnomagia permitiu aos habitantes de Isaldar alcançarem feitos antes impossíveis sem grande dispêndio de poder mágico.

Como descrito na classe tecnomago, todos os itens tecnomágicos são itens obras-primas por possuírem partes feitas de Metal Divino, o que reduz seu peso em 10%, devido à leveza do referido metal.

As modificações mecânicas e místicas feitas no item possuem um custo em PO equivalente a: nível de conjurador x nível da fórmula x 20. O refinamento final do item pelo tecnomago possui um custo em XP equivalente a: nível de conjurador x nível da fórmula x 10.

Um objeto tecnomágico finalizado carrega em si uma quantidade máxima de cargas equivalente a $4 + \frac{1}{2}$ de seu nível de Conjurador (valor mínimo: 1).

Recarregar um item possui um custo especial. Cada carga individual custa em Metal Divino o equivalente a: nível de conjurador x nível da fórmula x 1 PO.

Cada fórmula adicional em um item tecnomágico deve ter seu custo em PO e XP pago normalmente, de acordo o procedimento descrito. Apenas o custo do item obra-prima não precisa ser pago, pois será o mesmo item que serviu de base para a primeira fórmula tecnomágica. O número de cargas de cada efeito deve ser contado (e recarregado) separadamente.

Por causa da opção de se adicionar múltiplas fórmulas em um mesmo item, é normal a existência de itens tecnomágicos cujos vários efeitos possuam níveis de conjurador diferentes. Por exemplo: um canhão manual duplo tecnomágico pode possuir o efeito da fórmula de *bola de fogo* com nível de conjurador 10 e também o efeito da fórmula *cone de gelo* com nível de conjurador nível 15. Neste caso o número de cargas de cada efeito também será diferente.

Observação: Nem todos os itens descritos no *Livro do Jogador* possuem um valor de obra-prima pré-definido (ao contrário de armas e armaduras). Nesses casos de omissão, recomenda-se um adicional de 70 PO ao custo base do item.

Itens Tecnomágicos

Abaixo estão relacionados alguns itens tecnomágicos conhecidos. Outros podem ser criados, de acordo com as regras descritas anteriormente. Os itens a seguir possuem apenas componentes essenciais para as fórmulas neles embutidas feitas de Metal Divino. É possível existir versões dos itens abaixo inteiramente feitas de Metal Divino (exceto as botas e o navio aéreo), apenas pagando-se o alto preço adicional.

Armadura das Águas Escuras (construída por um tecnomago de 12º nível): Esta armadura é usada por navegantes e exércitos que desejam atacar por rio ou mar. Ela permite que seu usuário respire debaixo d'água por algum tempo, além de enxergar nas profundezas do mar.

Item Base: Peitoral de Aço Obra-Prima (peso de 13,5 kg).

Magias Emuladas: *respirar na água* (nível de conjurador: 12º), *visão no escuro* (nível de conjurador: 12º); custo: 1620 PO (420 peitoral de aço obra-prima + 720 *respirar na água* + 480 *visão no escuro*) + 600 XP (360 *respirar na água* + 240 *visão no escuro*); cargas: 10 para cada efeito (custo de recarga: 36 PO/carga para *respirar na água* e 24 PO/carga para *visão no escuro*).

Armadura Imperial de Batalha (construída por um tecnomago de 10º nível): Utilizada pelos soldados de elite do Império. Esta armadura concede força e vigor a seus usuários, tornando-os guerreiros ainda mais mortíferos.

Item Base: Armadura de Batalha Obra-Prima (peso de 22,5 kg).

Magias Emuladas: *força do touro* (nível de conjurador 10º), *vigor do urso* (nível de conjurador 10º); custo: 2450 PO (1650 armadura de batalha obra-prima + 400 *força do touro* + 400 *vigor do urso*) + 400 XP (200 *força do touro* + 200 *vigor do urso*); cargas: 9 para cada efeito (custo de recarga: 20 PO/carga para cada efeito).

Botas dos Titãs (construída por um tecnomago de 5º nível): Estas botas possuem um conjunto interno de molas e engrenagens de Metal Divino. São ativadas com o pressionar de certos pontos de pressão pelos dedos dos pés do usuário. Elas podem ser usadas para saltar muito alto ou correr mais rápido.

Item Base: Botas Obra-Prima (peso desprezível).

Magias Emuladas: *recuo acelerado* (nível de conjurador 3º), *salto* (nível de conjurador 5º); custo: 230 PO (70 bota obra-prima + 60 *recuo acelerado* + 100 *salto*) + 40 XP (30 *recuo acelerado* + 50 *salto*); cargas: 5 cargas para *recuo acelerado* (custo de recarga: 3 PO/carga), 6 cargas para *salto* (custo de recarga: 5 PO/carga).

Personagens

Observação: para o cálculo deste item desprezou-se o preço de uma bota, usando-se como base apenas o adicional de 70 PO por ser um item obra-prima. Este item também serve como exemplo de um item tecnomágico cujos efeitos possuem níveis de conjurador diferentes. Além de influenciar na duração e demais características de cada efeito, a diferença de níveis de conjurador torna diferente também o número de cargas disponíveis para cada efeito.

Espada Magnética Seletiva (construída por um tecnomago de 1º nível): Estas espadas são muito queridas por oficiais. Pequenas câmaras de mercúrio com esferas magnetizadas de Metal Divino melhoram consideravelmente o equilíbrio da arma, além de ampliarem a precisão dos golpes de seu usuário e ultrapassarem couraças vulneráveis a magia. Quando suas cargas acabam, as esferas magnéticas devem ser trocadas (representando novas cargas).

Item Base: Espada Longa Obra-Prima (peso de 2 kg).

Magias Emuladas: *arma mágica* (nível de conjurador 1º); custo: 335 PO (315 espada longa obra-prima + 20 *arma mágica*) + 10 XP (10 *arma mágica*); cargas: 5 (custo de recarga: 1 PO/carga).

Mosquete de Explosão Flamejante (construído por um tecnomago de 5º nível): Esta arma de fogo é utilizada exclusivamente pela elite das tropas do Império Melkhar. São temidas por quase todos os exércitos de Aldar.

Item Base: Mosquete Curto Obra-Prima (peso de 4,5 kg).

Magias Emuladas: *bola de fogo* (nível de conjurador 5º); custo: 1000 PO (700 mosquete curto obra-prima + 300 *bola de fogo*) + 150 XP (150 *bola de fogo*); cargas: 6 (custo de recarga: 15 PO/carga).

Navio Aéreo (construído por um tecnomago de 20º nível): Estas raras e poderosas embarcações, guiadas por grandes exploradores e conquistadores, já representam um sinal dos novos tempos em Isaldar. Normalmente são equipadas com diversos armamentos e implementos de navegação (contudo, os custos abaixo representam apenas a embarcação em si). Um navio voador totalmente carregado possui autonomia de voo de 280 horas. Um mostrador tecnomágico especial, ao lado do leme, indica o nível de energia contido nas baterias de Metal Divino. Alguns tecnomagos instalam sistemas de pouso de emergência por meio de propulsores elementais de reserva.

Item Base: Navio de Guerra Obra-Prima.

Magias Emuladas: *voo prolongado* (nível de conjurador 20º); custo: 37000 PO (35000 navio com componentes de metal divino + 2000 *voo prolongado*) + 1000 XP (1000 *voo prolongado*); cargas: 14 (custo de recarga: 100 PO/carga).

Observação: para o cálculo deste item considerou-se que um navio de guerra obra-prima possui um custo de 35.000 PO

Pistola de Projéteis Infalíveis (construída por um tecnomago de 3º nível): Esta pistola é usada constantemente por tropas do exército imperial. É também uma arma favorita de piratas e outros aventureiros que apreciam um ou outro item tecnomágico. Cada carga resulta em duas rajadas.

Item Base: Pistola Leve Obra-Prima (peso de 1,5 kg).

Magias Emuladas: *mísseis mágicos* (nível de conjurador 3º); custo: 560 PO (500 pistola obra-prima + 60 *mísseis mágicos*) + 30 XP (30 *mísseis mágicos*); cargas: 5 (custo de recarga: 3 PO/carga).

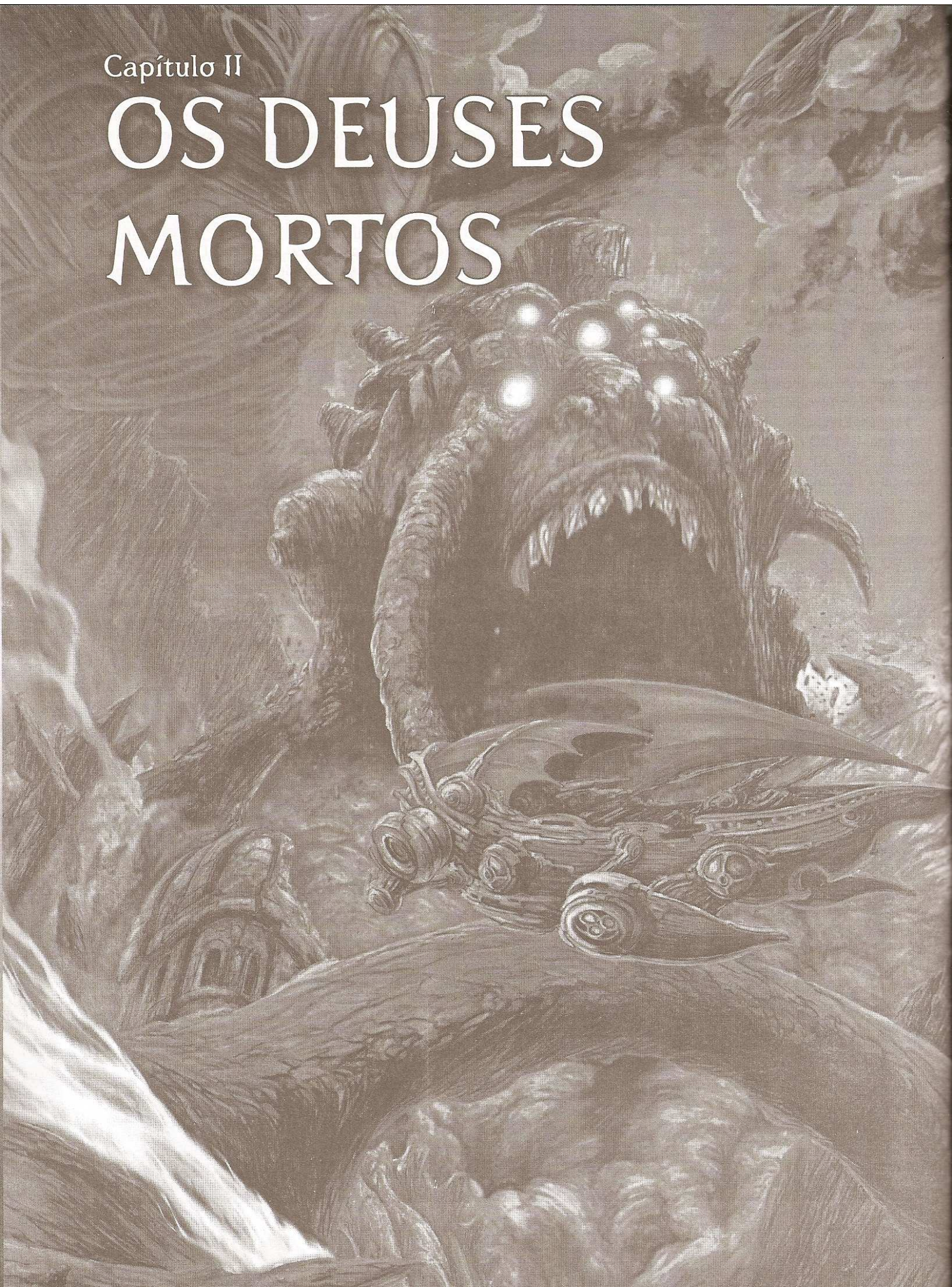


Legionários imperiais desembarcam de um navio aéreo de guerra



Capítulo II

OS DEUSES MORTOS



Os Deuses Mortos

Isaldar é um mundo onde os deuses pereceram quando salvavam seus devotos e toda a criação. Nenhum sinal foi tão poderoso e cativante para as raças mortais quanto este. É por isso que, mesmo após a Queda dos Deuses, eles continuaram a ser adorados nos mais variados cantos da Sétima Lua. De fato, muitos até questionam se as divindades realmente pereceram ou se não estariam ainda vivas, quem sabe adormecidas, aprisionadas ou enfraquecidas. Como as demais discussões sobre os saberes divinos, são poucos os fatos sólidos e certos, mas grande a fé e o mistério.

Os clérigos e demais sábios sabem por meio de comunhões e contatos com seres dos planos que os tronos dos deuses estão vazios e que o eco da voz divina está enfraquecendo.

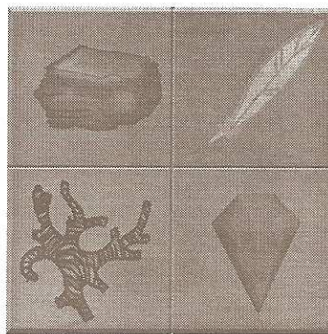
Muitos interpretam esses sinais como um aviso de que a era dos deuses se foi e que os mortais estão abandonados à própria sorte. Outros argumentam que um novo sacrifício deve ser feito, desta vez pelas raças de Isaldar, para restaurar os deuses. Outros falam ainda que novos deuses devem surgir, mas são incapazes de chegar a um acordo de como.

A Guerra Divina e O Édito do Silêncio

Nem sempre 21 Deuses reinaram sobre Elária e as Sete Luas. No passado existiam diversas divindades, deuses e poderes. Elária era um reino vasto preenchido por muitas forças. Com o passar das eras, antigos deuses guerrearam, formaram alianças, tiveram filhos e deram forma aos mares, montanhas, florestas, céus e cavernas do Mundo Primordial. Outras divindades surgiram desses confrontos ou da morte de velhos deuses. Todas elas criaram diversas maravilhas e raças, muitas das quais foram perdidas nas névoas da história.

A chamada Guerra Divina imperou durante várias eras. Entretanto, o derramamento de sangue divino e a destruição deixada pelas batalhas revelaram que o único resultado possível do conflito seria o fim dos deuses de Elária e das Sete Luas. Assim, milênios antes da Aniquilação, um acordo foi selado entre as divindades. Ficou estabelecido que, a partir daquele dia, os deuses não mais guerreariam entre si, mas somente através de seus seguidores. Como os mortais nunca compreenderam esse acordo, ele foi chamado de 'O Édito do Silêncio'. Algumas poucas divindades e semideuses, se negando a ver as consequências apocalípticas da Guerra Divina, foram contra tal acerto e, portanto, últimas e agonizantes batalhas foram necessárias. Mas as divindades do Édito, unidas, imperaram. Enfim, restaram 21 Deuses a reinar sobre o mundo – até a vinda da Aniquilação.

Alguns clérigos de Radenshan e Mezakinn acham que o Édito teve um outro motivo – um propósito oculto. Eles afirmam que o fim da Guerra Divina se deu quando os 21 deuses remanescentes se deram conta da existência da Aniquilação. Por deuses serem capazes de muitas vezes perscrutar o futuro ou ver além do tempo, é provável que as divindades tenham tido consciência de que uma grande ameaça haveria de surgir. Todavia mesmo essa premonição parece não ter sido suficiente. Obviamente, essa teoria é vista quase como uma heresia pelas igrejas dos demais deuses.



Adharmoloch

(pronúncia: Adár-molóc)

Divindade Maior

Lorde

Elemental,

Cavaleiro das Brasas

Eternas, Arconte dos

Ventos Cortantes, Leviatã

dos Oceanos Profundos,

Rei-Bruxo do Império

Obsidiana

Tendência: Neutro.

Aspectos: Forças elementais, magia, conquista.

Seguidores: Magos e feiticeiros, guerreiros, reis, tribos selvagens, habitantes dos planos elementais.

Símbolo: Um quadrado de cobre dividido em quatro partes diferentes, representando a união dos elementos, uma pedra brilhante de carvão (fogo), uma pena branca (ar), um coral multicolorido (água) e um diamante (terra).

Cores: Vermelho, Branco, Azul, Negro.

Domínios: Água, Ar, Fogo, Terra.

Arma Predileta: Mangual pesado.

Adharmoloch é o senhor das quatro forças elementais, regendo não apenas os elementos naturais primordiais, como também todas aquelas criaturas constituídas pelos mesmos. Adharmoloch é um deus de grande popularidade, em particular em comunidades próximas a grandes focos de poder elemental como oceanos e vulcões, ou vilarejos em regiões afetadas constantemente pelo poder dos elementos, expresso na forma de furacões, chuvas torrenciais ou devastadores terremotos.

Não há uma única organização dedicada ao culto do deus elemental. Ao invés disso, existem centenas de sociedades, monastérios, cultos e ordens dedicados aos cinco aspectos de Adharmoloch, espalhados entre todas as raças e territórios de Isaldar, seus membros podendo variar de poucas dezenas a várias centenas ou milhares.

A morte do deus levou ao surgimento das denominadas **Heresias Elementalistas**, células secretas dentro da igreja do Lorde Elemental que crêem que Adharmoloch terá poder para retornar apenas como um dos quatro aspectos elementais primordiais.

Dogma: Escute o que dizem os trovões, as chuvas, as ondas e as pedras: a compreensão dos elementos é o caminho para a compreensão da vida. *Tema a força dos elementos.* Apenas o respeito e o temor podem garantir a sobrevivência frente às forças elementais. *Sirva os elementos.* O sacrifício aplaca a fúria dos forças elementais, e leva a conquista de sua confiança. *Torne-se um com os elementos.* Através da harmonia é possível se tornar as próprias forças elementais.



Crônicas da 7a Lua



Alaunthar

(*pronúncia: Alaûn-tár*)
Divindade Intermediária
Cavaleiro da Espada Quebrada, Príncipe das Palavras Honradas, Guardião dos Salões Iluminados

Tendência: Neutro e Bom.

Aspectos: Diplomacia, paz, harmonia.

Seguidores: Regentes, nobres, espíões, sábios.

Símbolo: O símbolo tradicional de Alaunthar é espada quebrada sobre uma mesa de negociação, representando a vitória da diplomacia ou um broquel, representando a paz.

Cores: Amarelo, Azul, Branco.

Domínios: Comunidade, Dominação, Nobreza.

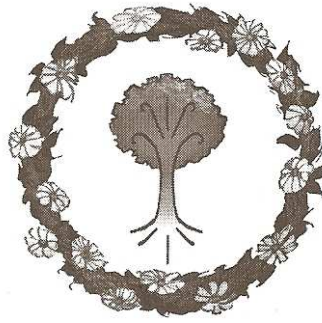
Arma Predileta: Espada curta (embora os clérigos de Alaunthar sejam desencorajados a utilizá-la).

Alaunthar não é o mais poderoso ou influente dentre os deuses benignos, mas suas palavras honradas, seus conselhos precisos e sua busca pela harmonia fazem com que o Guardião dos Salões Iluminados seja reverenciado como o mais sábio dentre os deuses do Bem. Alaunthar é o deus da paz, das soluções diplomáticas e da harmonia.

Seus clérigos estão organizados na influente **Ordem do Escudo de Aço**. Fundada por humanos e gnomos, os principais responsáveis pela formação dos Principados Brilhantes, a ordem é voltada para a construção de alianças, pacificando nobres e elaborando tratados de paz. Seus membros da Ordem não utilizam a espada ou a violência, mas possuem suas próprias armas – a astúcia, persuasão e a magia. No leste, os Cinco Relâmpagos Escarlates, os semi-lendários heróis da fundação do Império do Leão Celestial, são vistos como abençoados por Alaunthar.

A morte de Alaunthar para o aprisionamento da Aniquilação é encarada por seus clérigos como o maior marco da fé. O seu sacrifício e o das demais divindades sinaliza que a história dos mortais em Isaldar deve ser construída sob alicerces de harmonia.

Dogma: A harmonia e a paz são os objetivos finais dos seguidores de Alaunthar. Seus clérigos devem buscar a união e o consenso, jamais o conflito ou a guerra, mesmo que para isso sejam necessário sacrifícios.



Ashantar

(*pronúncia: Achântar*)
Divindade Maior
Imperatriz Esmeralda, Dama dos Carvalhos Eternos, Princesa das Feras, Donzela das Bestas, Rainha Verde.

Tendência: Caótico e Neutro.

Aspectos: Florestas, feras e bestas, natureza, vida, ciclo natural.

Seguidores: Feras, habitantes de regiões selvagens, raças fêéricas, monstros que vivem em florestas.

Símbolo: Um carvalho.

Cores: Verde, marrom.

Domínios: Animais, Caos, Plantas, Proteção.

Arma Predileta: Bordão.

A poderosa Imperatriz Esmeralda é uma deusa temperamental e orgulhosa de suas crias, conhecida por sua agressividade na defesa de seus domínios e devotos. O culto à Dama dos Carvalhos Eternos é vasto e poderoso em Isaldar, atingindo de maneira igual todas as regiões de Aldar, e mesmo seus mares e oceanos. Onde a vida natural é exuberante e o toque corruptor – na visão de seus sacerdotes – da civilização não chegou, a fé de Ashantar impera.

Não há igreja ou qualquer estrutura particularmente rígida de devotos da deusa. Os clérigos de Ashantar mantêm uma aliança tênue com os círculos druidicos. Contudo, conflitos são ironicamente comuns, pois os druidas renegam a reconhecer a Imperatriz Esmeralda como senhora das forças naturais. Eles afirmam que a Chama da Vida que permeia todas as coisas vivas é sua própria senhora, e não uma divindade distante, caótica e – atualmente – morta.

Dogma: A exuberância da vida deve ser aproveitada em sua plenitude. A civilização é apenas um grilhão para que o dom da liberdade possa ser aproveitado. O ciclo deve ser sempre contínuo. A morte é a consequência natural da vida, qualquer tentativa de sobrepor-la constitui um pecado de enorme gravidade.

Os Druidas e os Deuses

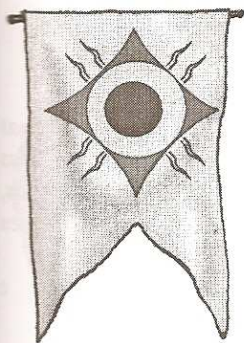
O druidismo em **Crônicas da Sétima Lua** foi uma tradição divina criada pelos elfos no passado remoto de Elária. Através delas os elfos procuravam compreender e se harmonizar com as energias divinas que permeavam o mundo. Eles tinham como objetivo perscrutar e comunicar diretamente com a Chama da Vida, o poder bruto dos Domínios do Plano Astral onde – de acordo as lendas – os deuses derivam sua potente força divina.

Os druidas buscam também manter o fluxo de energias planares que banham as Sete Luas. O chamado Equilíbrio

é tudo o que importa para esses místicos. A destruição da natureza, a invocação de poderosas forças extra-planares, a liberação de energia negativa na forma de necromancia e mortos-vivos – todas essas manifestações ferem o Equilíbrio e ameaçam a permanência da Chama da Vida. Qualquer druida se moveria contra tais atos, sejam eles perpetuados por mãos mortais ou divinas.

A ironia da tradição druida é que agora eles estão começando a perceber que, sem os deuses, as energias flutuantes do Plano Astral podem sair de controle e afetar todo o Equilíbrio. Pela primeira vez na história, os druidas anseiam pela presença de divindades.

Os Deuses Mortos



Ashkar-Mithrael

(pronúncia: Ásh-kár Mitraél)

Divindade Maior

*Guardião das Chamas Eternas,
Fúria do Círculo Incandescente,
Senhor das Nove Legiões Solares*

Tendência: Caótico e Bom.

Aspectos: Bondade, sol, fogo, amor, manhãs.

Seguidores: Raças benignas, regentes, enamorados.

Símbolo: Um sol estilizado, dourado e vermelho, dentro de um estandarte branco.

Cores: Amarelo, vermelho, branco.

Domínios: Bem, Fogo, Glória, Sol.

Arma Predileta: Maça pesada.

O poderoso deus solar Ashkar-Mithrael é possivelmente o mais popular deus entre os mortais de Isaldar. Casado com a deusa guerreira Enthariel, o deus ígneo da bondade possui a poderosa Igreja Celestial de Ashkar-Mithrael sob o comando de seus clérigos, trazendo os ideais de paz, bondade e igualdade presentes em seus textos sagrados para os reinos mortais de Aldar. A cidade sagrada da **Igreja Celestial** se encontra nos Principados Brilhantes: a magnífica Mithraelis é a sede da religião, onde reina em sua santidade profunda Caelis Nimus, a Portadora da Chama Solar e sumo-sacerdotisa da Igreja. No leste de Aldar, a Igreja Celestial possui seus templos em Khazantar. O Império do Leão Celestial possui sua própria ordem de fiéis de Ashkar-Mithrael.

A morte de Ashkar-Mithrael foi vista com medo e tristeza por seus clérigos, que esperavam uma era de sombras e tragédia se abatendo sob seus fiéis. Os sóis porém ainda brilham em Isaldar. A Igreja Celestial defende que a morte do deus não é de maneira alguma o fim de sua fé, mas uma nova etapa, onde suas idéias e suas dádivas ainda permanecem vivas, e que se deve seguir seu caminho de bondade e virtude.

Nos palácios iluminados de Mithraelis, Caelis Nimus possui uma outra visão da fé. A Portadora do Fogo Celestial, uma Luminar de grande poder, vem reunindo Luminares sob sua égide. A sumo-sacerdotiza acredita que Ashkar-Mithrael ainda vive, encontrando-se apenas obscurecido, como um eclipse. Ele deve mais uma vez retornar e se manifestar nos reinos mortais. Caelis Nimus seria assim o corpo que o deus ocuparia quando retornasse do reino de escuridão onde se encontra cativo. Para libertá-lo será necessário uma grande queima de energia divina. Caelis Nimus planeja reunir o maior número possível de luminares e sacrificá-los, resgatando assim seu deus, que irá então se manifestar em Isaldar através de sua sacerdotisa superior. A sumo-sacerdotiza guarda segredo absoluto sobre seu plano.

Dogma: Os textos sagrados do deus solar pregam que seus seguidores devem sempre buscar o bem de seu semelhante, defendendo a bondade, a justiça, a união e a harmonia entre os mortais. As manhãs são momentos particularmente auspiciosos, pois os raios dos sóis carregam a própria santidade de Ashkar-Mithrael.



Athar-Abannon

(pronúncia: Á-thár Ábanôn)

Divindade Intermediária

*O Senhor do Massacre, a
Tempestade Âmbar, o Violador.*

Tendência: Caótico e Mau.

Aspectos: Guerra, violência, mal, monstros inteligentes, goblinóides.

Seguidores: Tribos de

goblinóides e monstros inteligentes, bárbaros malignos, comunidades isoladas.

Símbolo: Na Soberania de Abannônia uma coroa de ossos, representando seu reinado; armas e caveiras em estandartes de tribos goblinóides, padrões espiralados são símbolos comuns entre várias raças de monstros inteligentes.

Cores: Vermelho, negro, marrom.

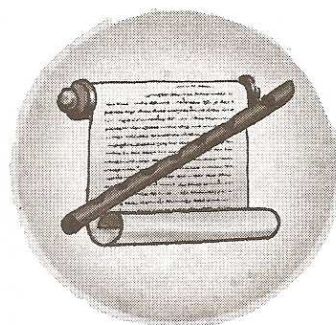
Domínios: Destruição, Guerra, Mal.

Arma Predileta: Machado grande.

Em Elária, Athar-Abannon foi a divindade sobrevivente de milênios de batalhas ferozes entre uma miríade de divindades monstruosas e do panteão goblinóide. No crepúsculo dessas batalhas, não havia mais divindades dos monstros, e o panteão de deuses goblinóides se reduziu ao Senhor do Massacre. Athar-Abannon é a divindade do massacre, das chaeinas, das invasões e violações perpetuadas pelas raças que se originaram de seu ventre negro: monstrosidades inteligentes e goblinóides.

A queda de Athar-Abannon perante a Aniquilação é ainda pouco compreendida por seus clérigos e entre seus cultos. Na Soberania de Abannônia, alguns teólogos acreditaram que a morte do deus poderia extinguir sua maldição que corrompe o corpo e a mente dos robgoblins. Contudo, a chamada Condenação de Athar-Abannon não perdeu força. Em enclaves menos organizados, o silêncio do deus tem gerado preocupação e medo entre seus clérigos, que intensificam os sacrifícios e conclamam tribos a invadirem e perpetuarem massacres contra outras raças, esperando dessa forma atraírem novamente a atenção de seu deus.

Dogma: A crença em Athar-Abannon é uma fé da dor, da crueldade, do abuso e da violação. Seus clérigos são perpetuadores do tormento propagado pelas raças malignas, e defendem a violência mesmo entre seus semelhantes. O culto de Athar-Abannon é um dos mais viciosos de Isaldar, e seus sacerdotes são notoriamente conhecidos pela brutalidade e barbárie.



Cerhywn

(pronúncia: Cér-Uín)

Divindade Menor

*Rainha dos Sorrisos,
Senhora do Arco-Íris,
Princesa da Criatividade*

Tendência: Caótico e Bom

Aspectos: Criatividade, histórias, música, humor, ilusões

Seguidores: Bardos, poetas, arquivistas, ilusionistas

Crônicas da 7a Lua

Símbolo: O círculo de Cerhywn, com um pergaminho e flauta, representando sua regência sob a criatividade e as histórias

Cores: Amarelo

Domínios: Conhecimento, Dominação, Enganação

Arma Predileta: Besta leve

A deusa bem humorada das histórias, da música e das ilusões, Cerhywn sobreviveu à Guerra Divina através de uma grande dose de astúcia e generosidade dos demais deuses benignos. A Princesa da Criatividade e seus sacerdotes sempre foram acolhidos como protegidos pelos demais deuses do Bem.

O culto à Rainha dos Sorrisos não se organiza em igrejas bem estruturadas, mas sim nos pequenos **Círculos Dourados**, que misturam festas, concursos de contar histórias, apresentações musicais e banquetes. A Senhora do Arco-Íris é muito popular entre os gnomos. Alianças entre Círculos Dourados e Colégios Bárdicos são conhecidas, e as cidades do Povo-Erudito são famosas por sediarem alguns dos mais famosos e influentes Círculos.

A morte de Cerhywn trouxe grande tristeza e dúvida aos Círculos Dourados. Era comum que seus seguidores sofressem lampejos de inspiração oriundos da intervenção direta da deusa. O silêncio de Cerhywn é extremamente doloroso para seus sacerdotes e fiéis, fazendo com que muitos passem a questionar a sua fé.

Dogma: Os textos sagrados de Cerhywn, espalhados em canções, sagas e livros, apontam que seus clérigos devem sempre espalhar a felicidade entre seus semelhantes, sendo também os guardiões da história e do conhecimento de suas comunidades. A astúcia deve sempre prevalecer diante da violência, e o humor deve ser sempre a arma favorita dos devotos da deusa.

A Aliança das Sete Chamas

A Aliança das Sete Chamas foi um pacto firmado pelas sete divindades do Bem sobreviventes da Guerra Divina: nos termos desse acordo celestial, as divindades benignas e seus sacerdotes devem atuar em conjunto, visando a propagação das virtudes do bem e a vitória sobre as forças do mal. Por séculos, os cultos benignos atuaram em harmonia em Elária, mas a Queda dos Deuses fez com que o pacto se enfraquecesse. Sem a presença das divindades para conduzir seus sacerdotes, muitos abandonaram o pacto, trilhando seus caminhos – e os de cultos recém-formados – de maneira independente ao antigo acordo. Foi no segundo século da chegada em Isaldar que clérigos influentes de Enthariel, Ashkar-Mitrhael e Alaunthar, preocupados com a expansão da influência de cultos e heresias malignas em Aldar, iniciaram uma série de manobras políticas visando a reunião da Aliança. No porto de Taranis, nos Principados Brilhantes, o almirante-regente Nahen Dekant ergueu o Salão das Sete Chamas, uma grande catedral dedicada ao culto dos sete deuses benignos, e sede de peregrinação de sacerdotes e fiéis de toda Aldar dispostos a seguir o antigo tratado forjado por seus deuses.



Dethne

(pronúncia: Déf-Ne)

Divindade Menor

Senhora das Águas Tranqüilas, Dama das Nuvens Perfumadas, Donzela dos Bosques Encantados.

Tendência: Caótico e Bom

Aspectos: Cura, lagos,

pequenas florestas, seres fêéricos, brumas.

Seguidores: Rangers, habitantes de vilas florestais, raças fêéricas, curandeiros.

Símbolo: Dethne possui símbolos variados, embora sempre associados a folhas e flores.

Cores: Verde, laranja, azul.

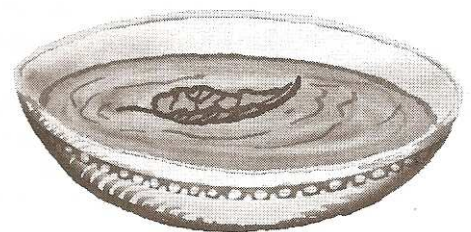
Domínios: Água, Bem, Cura.

Arma Predileta: Bordão.

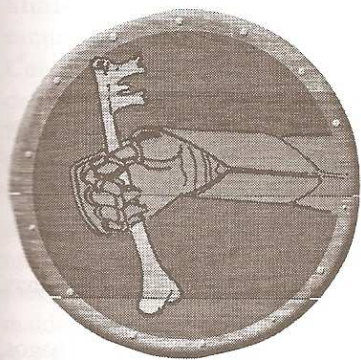
Dethne é uma divindade menor dentre as forças do Bem. Seus sacerdotes são notoriamente pacíficos, rivalizando até mesmo com os clérigos de Alaunthar. Dethne é uma divindade da cura. Em eras ancestrais, Dethne deu origem a variadas raças de seres fêéricos, que passaram a habitar sua corte em seus bosques fechados e santuários florestais. Por milênios, cavaleiros e feiticeiros do Povo-Fada protegeram a deusa, antes de maquinações de outros deuses terem afastado as raças de sua criadora. Assim, Gotheintor, comovido pelo infortúnio de Dethne, prometeu que seus próprios cavaleiros protegeriam as matas sagradas da Donzela dos Bosques Encantados. O *Juramento da Coroa de Lirios* permanece até hoje. Os clérigos de Gotheintor devem sempre proteger os devotos da Senhora das Águas Tranqüilas, não sendo incomuns os romances oriundos dessa relação entre os fiéis das divindades.

Embora Dethne tenha se sacrificado para auxiliar seus irmãos na construção do Selo que prende a Aniquilação, seus sacerdotes ainda podem curar e ouvir as vozes dos rios e lagos. Contudo, os rumores de rituais particularmente poderosos de cura não alcançando os resultados pretendidos têm provocado temor entre os clérigos da deusa.

Dogma: A vida deve ser preservada a todo custo, pois sua chama é uma parcela de divindade presente em cada ser. Dethne ensina de bom grado os segredos de sua preservação aos mortais, permitindo que se banhem em suas águas e sejam envolvidos por seus vapores curativos. As pequenas florestas e lagos são seu palácio, e o Povo-Fada os súditos de sua corte, devendo ambos serem respeitados.



Os Deuses Mortos



Devanthar

(*pronúncia:* Dêvan-Tár)
Divindade Intermediária
Guardião dos Portões de Ossos, Portador do Brilho Infinito, Dragão das Escamas Brilhantes
Tendência: Neutro e Bom.
Aspectos: Proteção dos mortos, rituais funerários, artes marciais, combate

desarmado.

Seguidores: Sacerdotes de comunidades afastadas, paladinos, artistas marciais, estudiosos da morte.

Símbolo: O símbolo tradicional de Devanthar é uma manopla cinza-claro segurando uma chave de ossos, representando seu aspecto de protetor dos Portões de Ossos.

Cores: Cinza, Branco.

Domínios: Força, Glória, Repouso.

Arma Predileta: Ataque desarmado.

Um portão de proporções descomuns separa o Reino dos Mortos dos reinos mortais, aponta a cosmologia do culto de Devanthar. É nesse portão feito de ossos, ébano e ferro que permanece, vigilante, Devanthar, por toda a eternidade. Devanthar é o guardião dos mortos, impedindo que eles retornem para os reinos daqueles que vivem e garantindo a defesa de seus reinos nas tentativas de violação perpetuadas pelos deuses malignos. Embora seja um guardião zeloso, por muitas vezes suas defesas são rompidas, e os espíritos dos mortos retornam aos reinos dos vivos como terríveis mortos-vivos, imbuídos da essência dos deuses do mal ou de seus servos. Assim, há milênios em Elária, Devanthar escolheu um pequeno grupo de mortais e lhes ensinou segredos de combate que os permitiram lutar com suas mãos nuas contra os mortos-vivos que assolavam os reinos do Mundo Primordial. Assim, Devanthar também se tornou o protetor das artes marciais, com dezenas de escolas dedicadas a sua honra e as técnicas primordiais que ensinou aos mortais.

A morte de Devanthar significou o fim de sua proteção ao Portão de Ossos. O número de mortos-vivos nas terras de Isaldar são muito elevados, permitindo até mesmo o surgimento da profanidade suprema na forma do reino-necrópole de Haradath.

Dogma: A morte faz parte do ciclo natural da vida, não devendo ser encarada com temor por aqueles que levaram uma vida virtuosa. O retorno do Reino dos Mortos é a condenação do espírito, torturado para sempre na forma maligna de um morto-vivo. Os mortos-vivos devem ser destruídos, permitindo que seus espíritos atormentados retornem à paz eterna do Reino dos Mortos. As artes marciais são o caminho da harmonia e do equilíbrio interno. Através da dedicação e disciplina, é possível a elevação do corpo e do espírito.



Enthariel

(*pronúncia:* Entáriel)
Divindade Maior
Senhora das Hostes Brilhantes, Tempestade de Lâminas Peroladas, Rainha dos Céus Noturnos
Tendência: Leal e Bom.
Aspectos: Bem, guerra contra o mal, armas, exércitos benignos, noite.
Seguidores: Regentes e generais benignos, paladinos, heróis, celestiais.

Símbolo: Uma coroa branca, representando sua regência sobre os guerreiros benevolentes.

Cores: Branco, azul escuro, amarelo.

Domínios: Bem, Cura, Guerra, Ordem.

Arma Predileta: Espada longa.

Regente da Aliança das Sete Chamas, o pacto de união firmada entre os deuses benignos, Enthariel é a poderosa divindade da guerra contra o mal, das armas e da noite. Seus textos sagrados relatam que a deusa nasceu na primeira noite da Criação, juntamente com o brilho das estrelas, e se casou com Ashkar-Mithrael no primeiro alvorecer.

A fé na Senhora das Hostes Brilhantes professa que é necessário a resposta dura e violenta contra as forças dos deuses malignos – apenas a guerra e a destruição final dessas tropas sombrias permitirá que a paz e a harmonia reine entre os mortais.

Não existe uma igreja de Enthariel. Ordens sagradas de cavalaria e combate cumprem esse papel, propagando sua fé e organizando cultos próprios. A fé na Rainha dos Céus Noturnos é especialmente popular no oeste de Aldar, embora seja também uma das principais religiões de Khazantar e tenha se organizado em algumas pequenas, porém ativas, ordens no Império do Leão Celestial e em Huan Ti.

O sacrifício de Enthariel para salvar seus povos escolhidos e prender a Aniquilação foi visto com júbilo pelos seus sacerdotes, encantados com a honra e dedicação de sua deusa. No entanto, a sobrevivência das forças malignas em Isaldar foi vista por seus clérigos e paladinos como uma profanação perante a morte de sua deusa.

Dogma: A vitória sobre o Mal só é possível através da retaliação em combate. As legiões benignas devem estar sempre organizadas e preparadas para responder aos ataques dos deuses do mal e seus seguidores, trazendo a fúria celestial ao campo de batalha. Muitos se aproveitam da ausência de Ashkar-Mithrael nos céus noturnos para cometerem atos de violência e injustiça: nesse período em particular as lâminas dos cavaleiros da Rainha dos Céus Noturnos devem estar prontas para a batalha.





Gotheintor

(pronúncia: Góteín-Tór)

Divindade Intermediária

Barqueiro do Rio das Lágrimas, Cavaleiro de Diamante, Vingador das Almas Dilaceradas

Tendência: Leal e Bom.

Aspectos: Justiça, lei, força, proteção aos injustiçados, cavaleiros honrados.

Seguidores: Legisladores, regentes justos, membros de ordens benignas de cavalaria, minorias oprimidas.

Símbolo: Uma balança, representando o equilíbrio e a justiça, dentro de um círculo, representando a proteção dos inocentes e injustiçados.

Cores: Amarelo, Azul.

Domínios: Força, Ordem, Proteção.

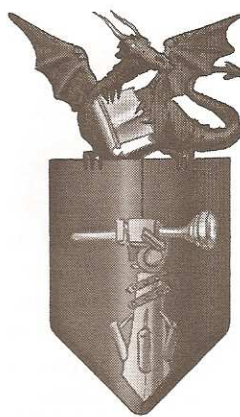
Arma Predileta: Maça pesada.

Gotheintor é o deus da justiça e da lei, da força aplicada em defesa dos injustiçados, e dos cavaleiros honrados, pertencentes a ordens benignas. Originalmente um deus menor da força e da lei, Gotheintor cresceu em poder após milênios no Mundo Primordial duelando contra deuses malignos, assumindo mais aspectos para si. As vitórias de Gotheintor contra deuses da tirania são relatadas em dezenas de poemas épicos, sendo muitas de suas passagens aproveitadas por bardos para a composição de canções de batalha. O deus não é tão belicoso quanto Enthariel, nem tão pacífico quanto Alaunthar, assumindo uma posição intermediária.

As leis dos reinos benignos de Aldar são comumente elaboradas por sacerdotes legalistas desse deus, que se reúnem em pequenos círculos de estudo, ocupando por vezes a posição de juizes nas grandes cidades, garantindo a aplicação dos desígnios do deus. Gotheintor é um deus popular, sendo invocado com frequência por raças de toda Aldar. Em locais onde as injustiças e os abusos são permanentes, as orações de força, resistência e esperança de Gotheintor são invocações sempre presentes, mesmo que secretas.

A morte de Gotheintor não foi vista pelos clérigos do deus como o fim de sua fé, mas como um marco a ser observado com júbilo – o próprio deus morreu em defesa daqueles mais fracos. O sacrifício de Gotheintor, porém, foi interpretado de maneira variada por ordens clericais da religião. Algumas o viram como o sinal para o início de uma cruzada purificadora contra as forças do mal de Isaldar.

Dogma: A fé em Gotheintor defende que seus devotos devem proteger sempre que possível aqueles mais fracos ou em dificuldades, trazendo os ideais de justiça determinados nos diversos livros sagrados do deus para seu cotidiano. Oração de resistência oferecem conforto para aqueles oprimidos pela tirania das forças do mal, e são cada vez mais comuns os ritos e orações para preparar os cavaleiros da **Cruzada Diamante** para o sacrifício em territórios ocupados por forças malignas.



Melkhar

(pronúncia: Melkár)

Divindade Intermediária

Imperador dos Construtos, Rei-Máquina, Guardião dos Tomos de Platina, Legionário do Ferro Ardente

Tendência: Leal e Neutro.

Aspectos: Conhecimento, máquinas, construtos, tecnomagia.

Seguidores: Tecnomagos, construtores, mestres do conhecimento, habitantes do Império Melkhar.

Símbolo: Uma roldana metálica.

Cores: Cinza, amarelo, azul.

Domínios: Artesanato, Conhecimento, Criação.

Arma Predileta: Lança longa.

Por milênios uma divindade de poder moderado no Mundo Primordial, nos últimos séculos de Elária antes do advento da Aniquilação, Melkhar sofreu um aumento muito grande em sua influência ao assumir o domínio sobre as máquinas, gerando uma grande expansão tecnológica em vários pequenos reinos do Mundo Primordial. Para muitos de seus sacerdotes é notoriamente trágico o destino que se abateu sobre os deuses, tendo em vista que o ápice de sua obra nos reinos mortais surgiu em Isaldar, na forma do reino distópico e tecnomágico cunhado com seu próprio nome: o Império Melkhar.

O Imperador dos Construtos é uma divindade ordeira. De seus desígnios foi estabelecida uma grande e bem estruturada religião, representada pela **Igreja de Melkhar**, com sua complexa hierarquia e profunda interação com o Império. Fora do Império Melkhar, a fé no Rei-Máquina é restrita.

A morte de Melkhar e a ascensão imperial trouxeram modificações profundas na fé ao deus. No Império a religião encontra-se sob um profundo dilema. Uma boa parte da hierarquia da Igreja de Ferro aceita o culto ao imperador, buscando interpretações nos textos sagrados para a crença em Nalazask IX. Contudo, uma facção secreta poderosa vê como herética a posição do Imperador. A consequência é que Nalazask e seus agentes travam uma guerra secreta dentro dos corredores das catedrais e mosteiros visando dismantelar as células rebeldes.

Dogma: A busca pelo conhecimento é o objetivo máximo de um mortal. Através da pesquisa árdua e da aplicação das técnicas ensinadas por Melkhar, é possível o domínio sobre as forças mágicas e naturais que regem a existência.



Mezakinn

(pronúncia: Mêzáquín)

Divindade Menor

Rainha do Delírio, Senhora dos Espelhos Partidos, Dama dos Olhos Perfurados, Princesa dos Escudos Quebrados

Tendência: Caótico e Neutro.

Aspectos: Delírio, Loucura, Sonhos, Profecias.

Seguidores: Oráculos, loucos, magos a procura de conhecimento perdido.

Os Deuses Mortos

Símbolo: Seu símbolo tradicional é um espelho ou escudo quebrado.

Cores: Não há cores especialmente associadas a deusa do delírio; todas são as suas cores, assim como nenhuma.

Domínios: Caos, Enganação, Insanidade.

Arma Predileta: Chicote.

Mezakinn gera o temor de reis e tiranos, nobres e plebeus, de maneira igual. O que é visto por seus seguidores como uma bênção, é temido pela maioria dos mortais de Isaldar. A loucura é vista nos reinos de Aldar como uma das mais terríveis maldições que alguém poderia sofrer. Porém, para os clérigos de Mezakinn, a loucura é a possibilidade de se avistar outros caminhos e outros mundos. O tempo e o espaço não são mais que barreiras para os seguidores da Rainha do Delírio, assim, de sua religião surgem os mais poderosos e sábios oráculos de Isaldar, embora também de suas câmaras secretas saiam alguns dos mais terríveis e mortais cultos, capazes de cometer massacres horríveis devido a suas mentes destroçadas.

Mezakinn não é uma deusa maligna, tampouco benigna. Grandes reis de nações sob a égide do Bem tiveram como conselheiros próximos oráculos da deusa, mas a visão singular que seus clérigos possuem faz com que sejam capazes de atos considerados monstruosos.

A morte de Mezakinn trouxe grande impacto ao culto. Embora pouco organizados, rituais de contato com a divindade eram frequentes e um dos pilares centrais da fé. A visão de seus oráculos se tornou mais turva. As profecias são cada vez mais imprecisas e de difícil interpretação, o que tem forçado muitos clérigos da deusa a iniciarem peregrinações por Isaldar a procura de segredos ou relíquias que poderiam intensificar suas visões do futuro.

Dogma: Para os sacerdotes de Mezakinn, a devoção à deusa e aceitação da loucura conduzem ao caminho da libertação espiritual, permitindo que o mortal se desprenda das correntes que o prendem a um só lugar e tempo. Através de rituais de sacrifício e comunhão com o caos é possível atingir a verdadeira plenitude.



Nephartoth

(pronúncia: Néfâr-Tót)

Divindade Menor

O Sol Escuro, Portador da Última Chama, Rei dos Impérios Caídos, O Ceifador, Pastor das Almas Perdidas

Tendência: Caótico e Neutro

Aspectos: Fim, Decadência, Morte, Mudanças.

Seguidores: Mestres do Conhecimento, sobreviventes de experiências próximas a morte, estudiosos de conhecimento perdido.

Símbolo: Um círculo negro representando a extinção é o mais simples, embora círculos elaborados com motivos místicos, representando o Ciclo Infinito sejam também utilizados.

Cores: Negro.

Domínios: Caos, Destruição, Morte.

Arma Predileta: Foice curta.

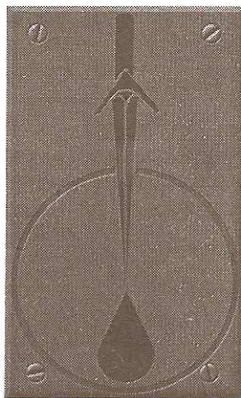
Nephartoth é um deus obscuro e pouco cultuado, representando a decadência, o fim, a extinção e as mudanças.

Embora seja uma divindade sombria, o Portador da Última Chama não é necessariamente maligno, sendo uma força menor da neutralidade. A crença central do culto de Nephartoth baseia-se no *Ciclo Infinito*, um conceito filosófico que define a existência como sendo um eterno movimento de início e fim. Para que um novo começo surja, é necessário que tudo que existiu antes seja para sempre extinto.

O *Ciclo Infinito* é uma operação complexa. Muitas vezes os sacerdotes de Nephartoth devem intervir, assegurando o seu prosseguimento. A ação dos agentes de Nephartoth se dá quase sempre de maneira sutil. Crônicas do culto narram os agentes do deus atuando em segredo por anos até conduzir reinos decadentes finalmente à ruína. Da mesma forma são relatados um sem-número de assassinatos, massacres e, por vezes, atos de heroísmo, executados por clérigos do deus. O comportamento errático do sacerdócio de Nephartoth fez com que o culto fosse temido por igrejas de boa parte dos deuses. Os próprios sacerdotes do Sol Escuro não se identificam como tal, assumindo por vezes o disfarce de clérigos de outras religiões.

A Aniquilação para os sacerdotes de Nephartoth marcou um ponto de transição, um novo recomeço. Entretanto, as ocorrências posteriores e a morte do deus causaram uma grande divisão nos cultos.

Dogma: O *Ciclo Infinito* é a força que permeia *Hashemet*, o nome que os clérigos do Ceifador dão à união entre o Plano Material e os demais planos. Nephartoth é o principal guardião do mesmo em sua tarefa infinita de extinção e criação, mas sua existência não é essencial para o Ciclo, assim como a de seus clérigos. A fé em Nephartoth marca o sacrifício perante um propósito maior: a própria conservação de toda a existência.



Nikthar

(pronúncia: Ník-tár)

Divindade Menor

A Dama do Véu de Adagas, Rainha da Vingança, Donzela do Veneno, Princesa da Chama Escura

Tendência: Neutro e Mau.

Aspectos: Assassinatos, veneno, vingança.

Seguidores: Assassinos, ladrões, cultistas, monstros inteligentes que produzem veneno.

Símbolo: Uma adaga negra sobre um círculo verde, representando a vingança e o veneno.

Cores: Negro, Verde.

Domínios: Escuridão, Morte, Venenos.

Arma Predileta: Adaga.

Das cortes sombrias dos grandes palácios às ruas escuras das metrópoles, orações silenciosas clamando pelo auxílio de Nikthar podem ser ouvidas. A deusa dos assassinatos não é uma divindade poderosa, mas seus devotos são temidos em toda Isaldar. Suas orações e complexos estão contidos nos *Pergaminhos das Lâminas Esquecidas*, um misto de textos religiosos, técnicas de assassinato e compêndio alquímico para a produção de venenos. Um conceito central nos *Pergaminhos* é o controle da *Chama Escura*. Seus fiéis devem sentir o calor da



Crônicas da 7a Lua

vingança ardendo dentro de si, mas somente o controle sobre ela, através de técnicas de meditação e profundo transe religioso, são as verdadeiras ferramentas para a vitória sobre seus adversários. Além da disciplina, a frieza e tranquilidade são as características mais reconhecidas dos cruéis clérigos e monges de Nikthar.

Em Isaldar, o culto à Rainha da Vingança se divide em vários pequenos cultos da morte, conectados entre si e sob o comando de clérigos de maior influência. Esses círculos do assassinato são mais comuns nas grandes cidades. Seus sacerdotes são costumeiramente contratados por vultosas somas de ouro ou em troca de itens mágicos e saber proibido para executarem serviços de assassinato, ou para confeccionarem venenos particularmente poderosos.

A morte da deusa do assassinato nos momentos finais do Mundo Primordial trouxe dúvidas e medo a seus clérigos. Muitos falharam em controlar a *Chama Escura*, rendendo-se a seus impulsos e paixões. Ainda assim, o passar dos anos provou a muitos dos cultos da divindade que a dedicação e fé inabalada ainda permitem o acesso às dádivas de sua deusa.

Dogma: A morte só pode ser executada com perfeição caso a mente do assassino esteja sob seu controle. Há uma chama dentro de cada guerreiro, e essa chama precisa ser contida por uma vontade fria. O veneno é uma benção da deusa a seus servos favoritos: sejam suas próprias crias, sejam aqueles que trilham seu caminho sombrio.



Ninshardur

(pronúncia: Nínshárdúr)

Divindade Menor

Príncipe dos Mercadores, Senhor da Fortuna, A Coroa Reluzente, Rei de Marfim

Tendência: Neutro.

Aspectos: Fortuna, comércio, cobiça, tesouros.

Seguidores: Mercadores, comerciantes, aventureiros, regentes.

Símbolo: Uma moeda de qualquer reino civilizado.

Cores: Amarelo, vermelho.

Domínios: Proteção, Sorte, Viagem.

Arma Predileta: Maça leve.

Uma representação comum de Ninshardur o retrata como um homem extremamente gordo, de pele dourada, com presas e garras de ébano, "*a face sagrada da cobiça*", dizem alguns. Tal representação não poderia ser mais acertada para o deus avaro do comércio, dos tesouros e da fortuna. Ninshardur é uma divindade da riqueza. Seus textos sagrados apontam que a principal virtude para um fiel do Rei de Marfim é a ambição.

Embora não seja particularmente poderoso, a fé em Ninshardur é comum em toda Aldar. Seus templos são um misto de centro religioso, tribunal para a resolução de disputas comerciais e bancos. Alguns dos maiores e mais prósperos templos de Ninshardur são famosos por seus cofres, protegidos por soldados experientes e mágicas poderosas. Ainda assim, são lendárias as histórias de roubos aos cofres de Ninshardur, gerando histórias de grande popularidade entre os bardos urbanos.

A morte de Ninshardur perante a Aniquilação foi encarada por grande tristeza por seus clérigos. Embora nunca tenha sido

uma das religiões mais metafísicas de Elária, sua morte gerou uma redução considerável no número de clérigos do deus. Cada vez mais são ordenados seguidores sem o verdadeiro comprometimento e dedicação à fé do Príncipe dos Mercadores, interessados somente na troca de favores políticos e econômicos. Lentamente, a hierarquia do culto, em particular no oeste, vai se tornando cada vez mais secular e com menos clérigos.

Dogma: A ambição, a cobiça e a coragem conduzem à fortuna. A dedicação aos rituais de boa sorte e sucesso de Ninshardur asseguram o caminho para a obtenção de riqueza material. A ostentação não deve ser de modo algum combatida: a fortuna é um troféu e deve ser sempre exibida.



Radenshan

(pronúncia: Rádénchan)

Divindade Intermediária

Lorde dos Mistérios,

Feiticeiro Sem Rosto, A

Pirâmide Invertida, O

Príncipe Bastardo, O

Usurpador.

Tendência: Caótico e Neutro

Aspectos: Magia arcana, roubo, trapaça, logro, sagacidade.

Seguidores: Magos, ladrões, espiões, exploradores, mestres do conhecimento.

Símbolo: Uma pirâmide invertida dentro de um círculo.

Cores: Branco, azul, negro.

Domínios: Conhecimento, Enganação, Magia.

Arma Predileta: Adaga.

Em eras antigas do Mundo Primordial, antes da Guerra Divina, Radenshan era um deus menor dos ladrões e da furtividade que foi elevado a esferas muito maiores de poder divino ao roubar o próprio domínio de um antigo deus da magia, supostamente esquecido por sua tolice. As conseqüências de tal ato estão relatados em detalhes nos *Treze Livros Azulados*, os códices de histórias e sabedoria do Lorde dos Mistérios, sendo comuns citações aos tomos em grimórios e outros livros de conhecimento arcano.

Para a fé de Radenshan, a magia é o controle da natureza através da pura vontade, uma trapaça na própria estrutura da existência. Assim, os clérigos desse deus conseguem estabelecer uma ligação entre as artes da furtividade, logro e trapaça, e o poder incomensurável da magia arcana – ambas nada mais são do que a ação da livre vontade de alguém poderoso ou hábil o suficiente.

A morte de Radenshan serviu para acirrar as disputas entre clérigos dos dois aspectos principais do deus. Sem a divindade unindo seus domínios, parcelas de seus seguidores tem iniciado um processo profundo de negação a partes da doutrina religiosa. Rivalidades declaradas entre ordens de magia e guildas de ladrões com forte influência de clérigos do deus também começam a surgir.

Dogma: A liberdade de espírito é essencial para que a vontade seja forte e capaz de controlar os espíritos dos homens ou a própria natureza. O conhecimento deve ser livre, mas apenas para aqueles preparados para utilizá-lo.

DOMÍNIO DOS VENENOS*

Poderes Concedidos: O personagem recebe +2 de bônus em testes de resistência de Fortitude contra venenos. Além disso, qualquer veneno que ele manufacture tem sua CD para o teste de Fortitude aumentada em +1.

Magias do Domínio dos Venenos

- 1. Esconder Veneno*:** Oculta um veneno de detecção.
- 2. Retardar Envenenamento:** Impede que veneno cause o dano ao alvo durante 1 hora/nível (*Livro do Jogador*, pág. 286).
- 3. Neutralizar Venenos:** Imuniza contra ou retira veneno de um personagem (*Livro do Jogador*, pág. 264).
- 4. Envenenamento:** Toque causa 1d10 de dano de Constituição, que repete após 1 minuto (*Livro do Jogador*, pág. 235).
- 5. Névoa Mortal:** Mata sem resistência (3 DV); com resistência (4-6 DV) ou dano de Constituição (*Livro do Jogador*, pág. 265).
- 6. Banquete de Heróis:** Produz comida para 1 criatura/nível e concede bônus de combate (*Livro do Jogador*, pág. 208).
- 7. Objeto Envenenado*:** Um objeto produz um potente veneno pela duração da magia.
- 8. Rajada Prismática** (raio verde apenas): Raio atinge e provoca morte por envenenamento (*Livro do Jogador*, pág. 280).
- 9. Sopro Tóxico*:** Sopra fumaças tóxicas de vários tipos.

Esconder Veneno*

Ilusão (Sensação)

Nível: Brd 2, Drd 2, Fet/Mag 2, Rgr 2, Veneno 1

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)

Efeito: Uma dose de veneno/nível, todas a menos de 9 m entre si

Duração: 1 dia/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica) (veja texto)

Resistência à Magia: Sim

Esta magia permite que o personagem oculte a presença de veneno. *Detectar venenos* e efeitos similares falham completamente em detectar venenos ocultos desta forma. Contudo, *detectar magia* revelará a aura de uma magia de Ilusão. Criaturas carregando o veneno alvo da magia têm direito a um teste de resistência, assim como qualquer tipo de veneno mágico que não seja portado por ninguém.

Esta magia atravessa os mesmos tipos de barreira que *detectar venenos* e funciona em qualquer dose de veneno em sua área contanto que o conjurador possa localizá-la. Esta magia não concede ao conjurador a habilidade de determinar a localização de venenos.

Objeto Envenenado*

Transmutação

Nível: Fet/Mag 8, Veneno 7

Componentes: V, G, M

Tempo de Formulação: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Objeto tocado

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Vontade anula ou nenhum (objeto)

Resistência à Magia: Sim ou não (objeto)

Ao conjurar esta magia, o personagem espalha um veneno de contato ou ferimento sobre o objeto tocado. Por exemplo, o personagem poderia impregnar uma maçaneta com veneno de contato ou uma adaga com um veneno de ferimento. Uma criatura segurando o objeto alvo tem direito a um teste de resistência de Vontade para resistir aos efeitos da magia.

O objeto permanece envenenado pela duração da magia, garantindo efetivamente um número ilimitado de doses enquanto perdurar o efeito. Ele não pode ser removido ou lavado, nem é esgotado após afetar uma criatura. *Neutralizar venenos* suprime o efeito durante 1 rodada por nível do conjurador contanto que este obtenha sucesso em um teste de conjurador (1d20 + nível de conjurador).

Não há risco do conjurador do efeito se envenenar ao conjurar a magia. Todavia, após isso, o personagem pode ser afetado pelo objeto envenenado normalmente.

Componente Material: Doses suficientes do veneno para cobrir o objeto. O veneno causa o dano normal do seu tipo. O conjurador não pode aplicar diferentes tipos de veneno no mesmo objeto.

Sopro Tóxico*

Necromancia

Nível: Fet/Mag 9, Veneno 9

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 5 rodadas

Teste de Resistência: Fortitude anula (ver texto)

Resistência à Magia: Sim

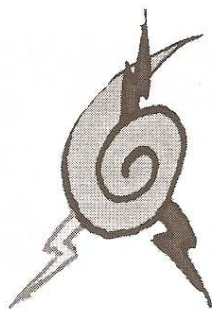
Após conjurar esta magia, o personagem pode, uma vez por rodada como uma ação livre, soprar um cone de 9 metros de vapores venenosos. Todas as criaturas dentro da área de efeito devem ser bem sucedidas em um teste de resistência de Fortitude para não sofrerem o dano inicial do veneno. Um minuto depois, elas devem realizar um segundo teste de Fortitude para evitar o dano secundário do veneno. O conjurador sopra um tipo diferente de veneno a cada rodada, de acordo a tabela a seguir. Além disso, ele se torna imune a todos os tipos de veneno pela duração da magia.

Sopro Tóxico

Rodada	Dano Inicial	Dano Secundário
1	1d10 Destreza	1d10 Constituição
2	1d10 Sabedoria	1d10 Força
3	1d10 Inteligência	1d10 Destreza
4	1d10 Força	Paralisia (2d6 minutos)
5	1d10 Constituição	Morte

*Novo domínio e novas magias. Este material Open Game Content foi publicado originalmente no livro *Plot & Posion: A Guide to Drow* ©2002 da Green Ronin Publishing.

Crônicas da 7a Lua



Shaektis

(pronúncia: Shaék-tis)

Divindade Maior

A Princesa das Lágrimas, Virgem das Tempestades, Dama dos Tormentos, Vento da Pestilência

Tendência: Caótico e Mau.

Aspectos: Tragédias, doenças, desastres naturais, fogo, vento.

Seguidores: Aldeões temerosos da fúria divina, miseráveis nas grandes cidades, indivíduos a procura de poder profano.

Símbolo: Um círculo de vento estilizado, com três raios representando o fogo, o vento e as doenças.

Cores: Verde, Vermelho, Amarelo.

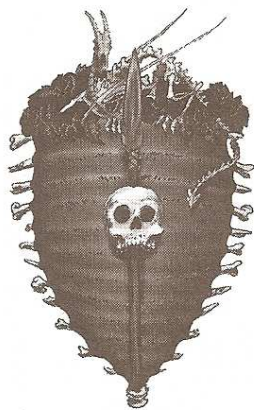
Domínios: Ar, Destruição, Fogo, Clima.

Arma Predileta: Mangual.

Shaektis é a deusa das tragédias, da destruição causada pelas forças selvagens do fogo, dos ventos e das doenças. O *Código das Lágrimas*, escrito há eras ancestrais no Mundo Primordial por um círculo de cultistas notoriamente viciosos da deusa e cujo o nome as forças do Bem foram vitoriosas ao apagar dos registros históricos, relata o nascimento da deusa: do ventre de um antigo deus maligno, surgiu Shaektis, devorando seu pai e o resto de sua prole. Shaektis é uma divindade violenta, passional e maligna, sempre disposta a trazer o desastre para os mortais. É sempre representada como uma criança humana, com o corpo coberto por chagas e lacerações, apresentando marcas de afogamento.

A Princesa das Lágrimas é cultuada em toda Isaldar, embora não exista qualquer organização formal em sua igreja. O culto à Princesa das Lágrimas tem se espalhado entre alguns enclaves orcs – xamãs dessa raça acreditam que se o poder de Shaektis for restaurado, eles poderiam controlar tempestades malignas que assolam a Ferida.

Dogma: O *Código das Lágrimas* é o principal receptáculo da fé em Shaektis, reunindo rituais, orações e parábolas sobre a divindade. O texto clama a devoção absoluta e o medo dos mortais perante a deusa. Através de sacrifícios é possível aplacar a fúria da deusa, mas apenas por algum tempo: a fome de Shaektis pela tragédia nunca acaba. Mesmo os clérigos de Shaektis não estão afastados de serem alvo de sua crueldade, sendo conhecidas as histórias de templos dedicados a deusa arrasados por tormentos, incêndio ou pestes, por conta de falhas menores dos sacerdotes perante os olhos da deusa.



Thessaltar

(pronúncia: Têssaltár)

Divindade Intermediária

Os Grilhões Escarlates, Rei-Feiticeiro, Usurpador do Trono de Ossos, Olhos Vazios

Tendência: Neutro e Mau.

Aspectos: Morte, magia arcana maligna, sabedoria profana, traição, mortos-vivos.

Seguidores: Necromantes, assassinos, mortos-vivos, mortais a procura de conhecimento proibido.

Símbolo: Um crânio com olhos cintilantes.

Cores: Negro.

Domínios: Conhecimento, Magia, Morte.

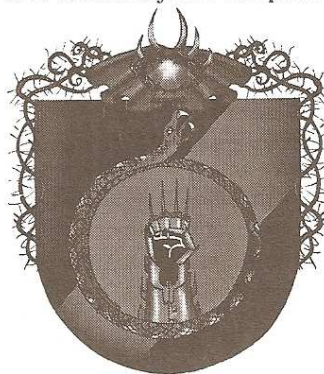
Arma Predileta: Lança curta.

Dentre as divindades malignas, poucas são tão temidas e repudiadas quanto Thessaltar. Até mesmo entre seus pares o Rei-Feiticeiro é visto com ódio feroz. Milênios antes da Guerra Divina, Thessaltar, um deus menor dos conhecimentos proibidos, assassinou um antigo deus maligno, assumindo controle sobre a necromancia, os mortos-vivos e magia arcana maligna. Do corpo do deus derrotado, Thessaltar fez seus símbolos de realeza: a pele do deus fez seu manto, e dos ossos a sua lança. Seu corpo foi entregue aos primeiros mortos-vivos criados por Thessaltar, que o devoraram e deram origem à linhagens particularmente poderosas e antigas de aberrações que escaparam do Reino dos Mortos.

Em Isaldar, os cultos canibais e círculos de sacrifício em honra a Thessaltar estão presentes em todos os reinos civilizados, sendo combatidos fortemente por seus regentes, sejam eles malignos ou não.

A morte de Thessaltar gerou uma divisão entre seu mais poderoso sacerdote, Demetiel, que acredita ser herdeiro da energia divina do deus, e certas facções que creem que, como deus dos mortos-vivos, Thessaltar não poderia morrer plenamente.

Dogma: O controle sobre o processo da morte e mesmo sobre o Reino dos Mortos e seus habitantes é possível e desejado. A certeza de um mortal é que um dia encontrará a morte. Portanto, deve ser seu objetivo conquistá-la, e nela reinar.



Ur-Akthar

(pronúncia: Úr-Ák-tár)

Divindade Maior

O Senhor do Conflito, a Serpente das Escamas de Cobre, o Grande Verme-Demônio

Tendência: Leal e Mau

Aspectos: Dominação, conquista, tirania, guerra.

Seguidores: Guerreiros e

soberanos malignos, reis do crime, infernalistas.

Símbolo: Um punho negro, sobre um círculo vermelho.

Cores: Negro, vermelho.

Domínios: Força, Guerra, Mal, Ordem.

Arma Predileta: Espada larga.

A mais poderosa dentre as divindades malignas, o tirânico Ur-Akthar reinou por milênios no Mundo Primordial sobre uma série de deuses malignos menores. Senhor das virtudes diabólicas, a divindade deseja que seus servos dominem e conquistem em sua glória. Reinando sobre os povos escolhidos do Grande Verme-Demônio em Isaldar está Mor Oedis, o alto-comandante da **Ordem Negra de Ur-Akthar**, um misto de ordem de cavalaria e igreja de Ur-Akthar.

A morte do Senhor do Conflito perante a Aniquilação trouxe fúria aos corações de seus sacerdotes. Paradoxalmente os cultos de Ur-Akthar são alguns dos mais dedicados estudiosos e protetores do Selo, atacando com grande intensidade cultos heréticos que buscam a compreensão ou libertação da Aniquilação.

Os Deuses Mortos

No Protetorado de Ur-Akthar, a fé no deus é absoluta. Qualquer outro culto religioso é proibido e punido com a morte do sacerdote. A cruzada de Mor Oedis nada mais é que sua grande missão de impor tal regime em toda Isaldar, em nome de seu deus morto, de quem ele clama ser sucessor e único capaz de manter a Aniquilação aprisionada.

Dogma: O domínio, a conquista e a imposição pela força são os instrumentos dos devotos deste deus, sendo o terror nos olhos de seus adversários sua maior recompensa. A morte não deve ser encarada com medo, pois o maior temor de um verdadeiro devoto de Ur-Akthar é morrer subjugado por seu adversário. Até mesmo em seus momentos finais, ele deve manter-se soberano.



Vantheris

(*pronúncia:* Vânteris)

Divindade Menor

O Pastor das Mentiras, Rei das Cidades Sombrias, Guardião das Esperanças Perdidas, Noite Sem Luar

Tendência: Neutro e Mau.

Aspectos: Má sorte, caminhos perdidos, estradas desoladas, os aspectos cruéis das cidades.

Seguidores: Ladrões, assassinos, maníacos, criminosos urbanos, viajantes temerosos.

Símbolo: Uma lua crescente

negra, representando a má sorte.

Cores: Negro, cinza.

Domínios: Escuridão, Sorte, Viagem.

Arma Predileta: Espada curta.

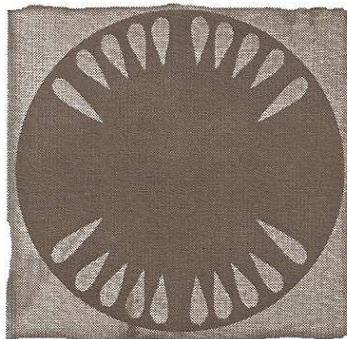
O sombrio Vantheris é uma divindade menor cujo o culto tem crescido cada vez mais em influência em Isaldar. Originalmente um deus menor das tragédias, da má sorte do infortúnio, Vantheris assumiu em algum momento da Guerra Divina o domínio sobre as cidades, sendo um dos deuses mais dedicados ao crescimento das mesmas. São nessas aglomerações caóticas de mortais que a tragédia, o desespero e a dor inculcados por Vantheris florescem lentamente, como um jardim sombrio.

O Guardião das Esperanças Perdidas delicia-se em ver a violência, o crime e o temor prosperarem. São esses os sentimentos que desperta nos viajantes que, temerosos, erguem santuários ao deus nas estradas. Da mesma forma habitantes dos centros urbanos, em particular nas áreas mais miseráveis, lhe oferecem preces e oferendas. Os clérigos de Vantheris são assassinos, ladrões e criminosos.

Das fileiras do culto de Vantheris surgem muitos dos grupos urbanos malignos associados a Luminares e a sacerdotes que se proclamam descendentes dos deuses. A miséria e opressão das grandes cidades aliadas à fé nessa divindade cruel são os ingredientes perfeitos para o florescimento desse tipo de seita.

Dogma: Os mortais estão destinados ao fracasso e à fatalidade. A fé em Vantheris permite o controle sobre essas

forças que regem os vivos. As cidades são o grande templo do Pastor das Mentiras. No entanto, elas estão tomadas pela influência dos servos de outras divindades. É necessário, portanto, expurgá-los do trono de Vantheris, onde seus sacerdotes devem por direito compor uma corte como reis sobre os mortais.



Yurgattach

(*pronúncia:* Iúr-gátách)

Divindade Intermediária

A Besta Enterrada, Boca Que Tudo Devora, o Terremoto Sombrio.

Tendência: Caótico e Mau

Aspectos: Subterrâneos, escuridão, profundezas marítimas, criaturas malignas que vivem nas trevas

Seguidores: Monstruosidades subterrâneas, sahuagin, cultistas a procura de sabedoria profana

Símbolo: Um círculo cercado por dezenas de presas

Cores: Negro, azul escuro

Domínios: Água, Mal, Terra

Arma Predileta: Lança

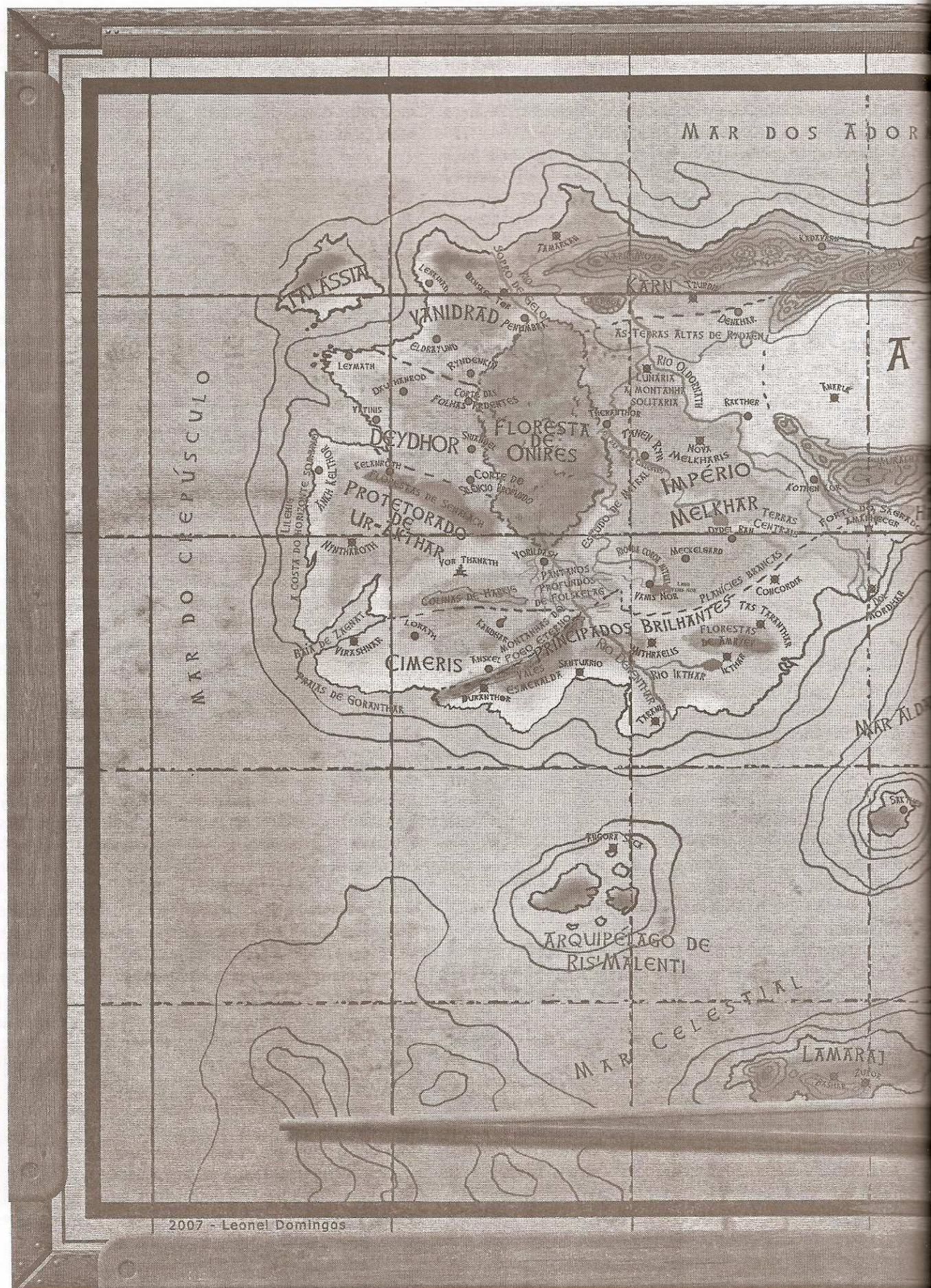
Das profundezas dos oceanos de Isaldar às escuras cavernas do continente de Aldar podem ser ouvidos gritos de dor e desespero daqueles sacrificados em glória à Besta Enterrada. A religião de Yurgattach é uma das mais cruéis e brutais praticadas por mortais, e mesmo entre os sacerdotes de deuses malignos, seus clérigos se destacam pela maneira em que abraçam a depravação nos rituais de sangue em homenagem a esse deus.

O centro dos cultos a Yurgattach são sempre os fossos de sacrifício. Nessas grandes fendas que conduzem às profundezas sombrias de Isaldar, prisioneiros são sangrados até a morte ou arremessados ainda vivos em glória ao deus. Tais templos são comumente freqüentados por raças malignas subterrâneas. Cultos ao deus existem por toda Isaldar, embora sua influência seja particularmente forte entre os sahuagin.

A morte de Yurgattach gerou um grande cisma entre seus círculos de adoração. Grande parte de seus seguidores acredita que o deus de fato está morto, mas que suas crias ancestrais sobreviveram à Aniquilação. Elas estariam adormecidas nas profundezas de Isaldar, esperando serem despertadas pelos rituais e sacrifícios corretos. Uma facção menor acredita que o próprio Terremoto Sombrio sobreviveu, e está enterrado em Isaldar, nas profundezas centrais da região que é hoje conhecida como a Ferida.

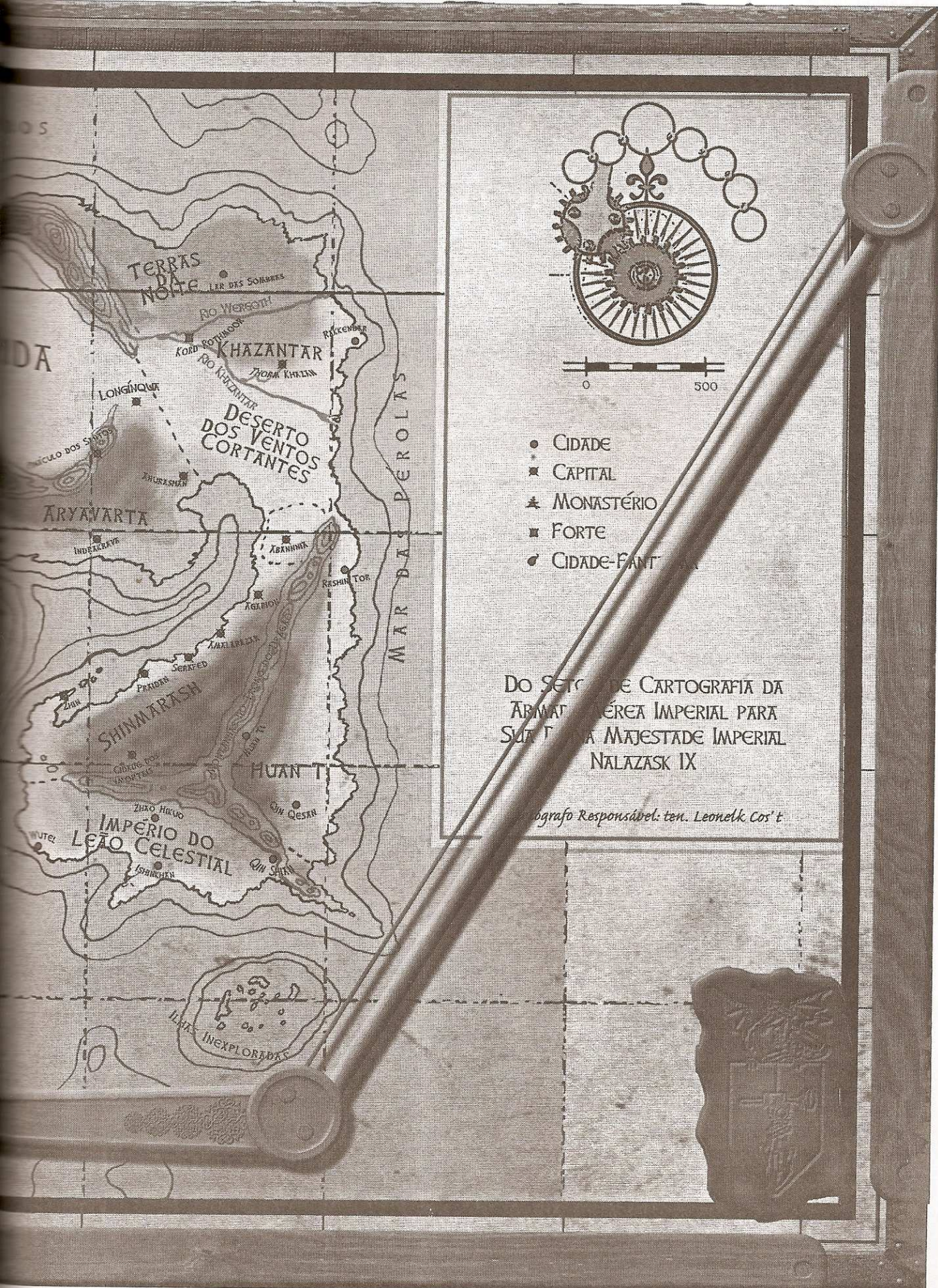
Dogma: Nas mais profundas escuridões da terra e do mar, existem segredos antigos que só serão revelados a aqueles fervorosos o suficiente. Os rituais de sangue devem ser praticados com freqüência e dedicação, pois eles são a chave para o controle das forças esquecidas nas trevas profundas.





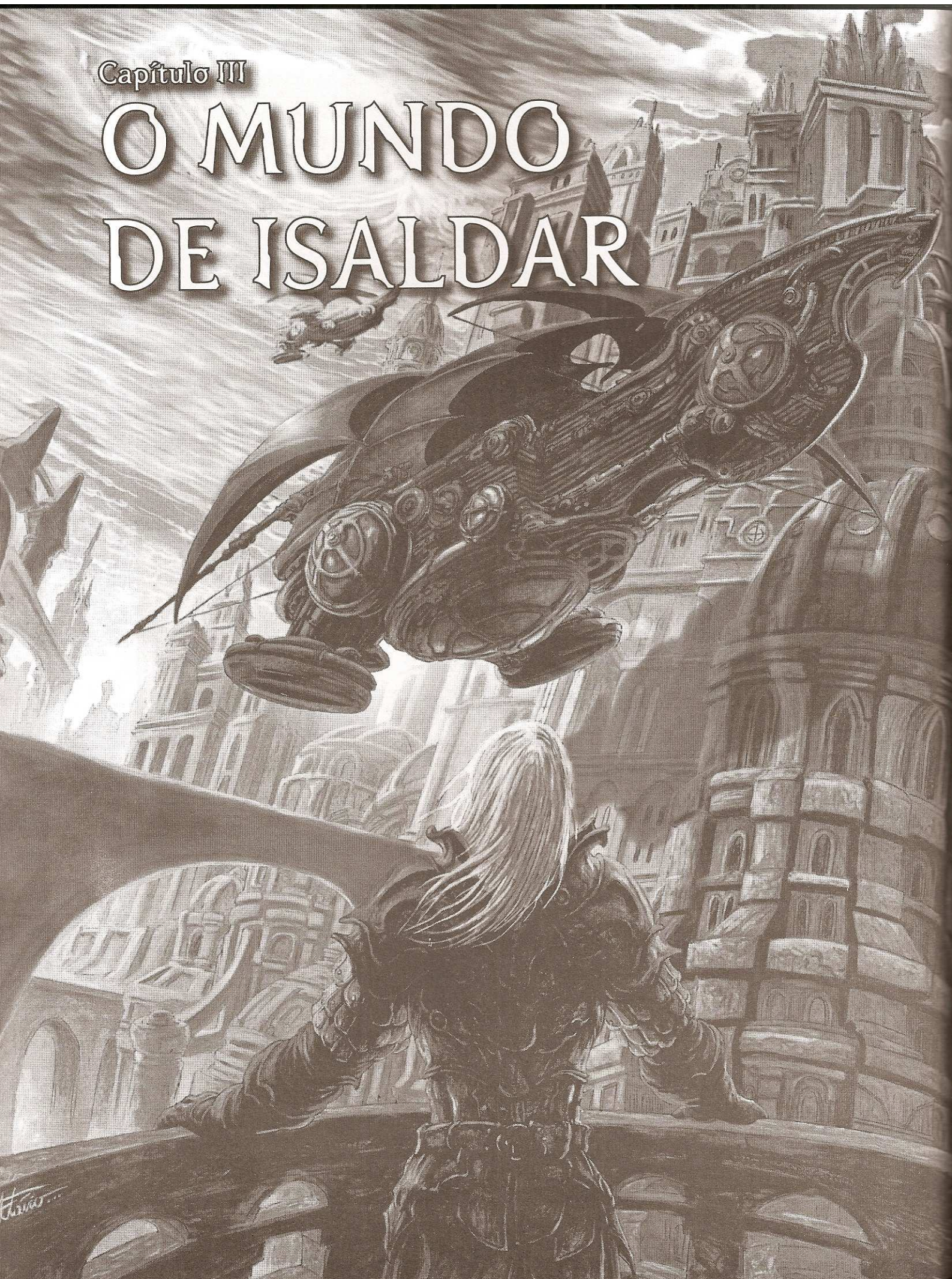
2007 - Leonel Domingos

Mapa



Capítulo III

O MUNDO DE ISALDAR



O Mundo de Isaldar

A Sétima Lua era chamada pelos sábios do Mundo Primordial de “O Último Mistério”, pois muito se debatia sobre quais seriam seus segredos. Alguns afirmavam que nela se localizava a mítica Cidade dos Deuses. O enigma final era que a Sétima Lua era um reflexo da própria Elária. Não o Último Mistério, mas o Último Santuário.

A maioria dos povos salvos do Mundo Primordial foi transportada para o continente da Aldar. Essa grande massa de terra, rodeada por uma infinidade de ilhas, é o lar dos humanos, anões, elfos e demais raças. Ninguém sabe o que pode existir além de seus mares circundantes, apesar dos gnomos terem certeza de que novas terras existem em outras partes da Sétima Lua. Os orcs já reinaram em grande parte de Aldar antes da Queda dos Deuses. De fato, o próprio nome Aldar, uma palavra no idioma gnomo, é uma derivação do antigo nome orc para essas terras – “*Aradar*”.

Aldar Ocidental

Cimeris, O Reino das Amazonas

Na extremidade sudoeste de Aldar, após os Vales Esmeraldas e as Montanhas do Fogo Eterno, surgem no horizonte vastas colinas verdejantes, entrecortadas por pequenos rios e estradas. O clima é quente o ano todo, com pequenas vilas e santuários em homenagem aos deuses sendo visões comuns. Cimeris, que significa “*Cólinas Abençoadas*”, é a terra dada pelos deuses benignos à lendária dinastia das guerreiras Ashkatan, servas da deusa Enthariel e renomadas pela sua rigorosa lealdade para com os ideais do bem e da justiça.

Já no primeiro século em Isaldar, uma tragédia abateu-se sobre as amazonas, pois uma rainha se negou a sacrificar sua filha, mesmo com os oráculos predizendo que ela portava o poder da feitiçaria em seu sangue. Entre as Ashkatan, a feitiçaria em mulheres é vista como sinal dos deuses malignos. Anos depois, a princesa feiticeira Randhra envenenou sua mãe e assumiu a coroa das amazonas. Barganhando com demônios e diabos em troca de segredos místicos, Randhra teve seu corpo distorcido até assumir a forma de uma terrível medusa. A bela capital ashkatan de Kandhar foi transformada na fortaleza da Rainha das Medusas. Exércitos de suas crias montadas em mantícoras ou conduzindo carros de guerra guiados por górgons lideravam falanges de harpias e minotauros. Foi uma jovem amazona portadora da Centelha Divina, Ravena, a responsável pela derrota de Randhra. A dinastia de Ravena ainda governa Cimeris. Contudo, atualmente sussura-se que a jovem **Princesa Leoris (Hum F CB Fet 1)**, filha da **Rainha Arishtar (Hum F NB Gue 11/Rgr 6)**, teria nascido sobre presságios que acusam a marca da feitiçaria em seu sangue.

Cimeris é um reino dividido entre o fio das lâminas e o peso dos tomos. As mulheres iniciam seus treinamentos marciais quando crianças, decidindo na adolescência se desejam ou não adentrar nas famosas falanges de Cimeris, pequenas mas muito habilidosas companhias de amazonas, a serviço da rainha. Os homens são treinados em todo tipo de atividade acadêmica, mercante ou arcana. Sacerdotes são compostos por ambos os sexos e são oriundos das pequenas aldeias.

Luminares, ao despertarem seus poderes, são conduzidos até um sacerdote. Aqueles marcados por visões benéficas recebem a bênção das Ashtakan, sendo reconhecidos como campeões. Aqueles marcados por augúrios sombrios são exilados.

As Praias de Goranthar são uma região próspera na parte oeste do reino, marcada por dezenas de vilas pesqueiras. A atividade pirata é duramente reprimida pelas pequenas e rápidas embarcações das amazonas, mas continua freqüente. O comércio com tritões e elfos do mar não é incomum. Os navios negros do Protetorado de Ur-Akthar são raramente avistados na região, ao contrário do que ocorre em Zagnat, a Baía dos Krakens, cujas águas turvas são freqüentemente marcadas pelas embarcações daquele reino, assim como por monstruosidades marítimas. As Ashkatan patrulham ativamente sua costa em Zagnat, onde se encontra **Virashnar (pop. 15.000)**, a cidade da atual dinastia Ashkatan, famosa pelos belos edifícios de mármore e vastos jardins. **Lorath (pop. 9.000)** é conhecida por suas escolas de guerra e por ser a sede de várias das mais poderosas falanges de amazonas. As planícies próximas a Lorath são comumente utilizadas como campo de treinamento de batalhas campais, muitas delas presididas pela própria rainha. A cidadela amaldiçoada de **Kandhar (pop. desconhecida)** é uma região maldita e temida dentro do reino. Embora a Rainha das Medusas tenha sido derrotada, diversas monstruosidades ainda habitam a cidade. Relatos antigos contam que Kandhar possui um dos mais poderosos arsenais de Isaldar, abrigando muitas armas mágicas ancestrais. **Anskel (pop. 11.000)** é uma cidade próspera, sendo o centro mercante de Cimeris, responsável pelo acúmulo e envio da produção agrícola da região para o resto do reino e para os Principados Brilhantes. Na cidade encontram-se várias falanges responsáveis pela patrulha das Montanhas do Fogo Eterno, especializadas na defesa da região contra as tribos bárbaras e monstros das montanhas.

Deydhor, o Reino das Cinco Casas

Centenas de anos antes da Queda dos Deuses, em Elária, uma tradição de cavaleiros-feiticeiros foi responsável pela queda de uma antiga e maligna teocracia que oprimia e dominava seu povo. Ao ascenderem à condição de reis e rainhas, esses cavaleiros-feiticeiros organizaram-se nas chamadas Sete Casas – cada uma relacionada com uma das Sete Luas e dotada de habilidades místicas únicas.

Sobreviventes da Aniquilação, as Sete Casas nobres ergueram em uma região florestal de grandes vales e belas

PdMs de C7L

Neste capítulo haverá referências aos principais personagens do Mestre (PdM) do cenário, as personalidades mais importantes e que ocupam posições de poder.

Para facilitar o trabalho do Mestre, após a primeira citação do nome do personagem no capítulo, haverá entre parênteses uma indicação de seus principais dados, para referência em termos de ficha de personagem.

A legenda indica raça (e se é Luminar, quando for o caso), sexo (M ou F), tendência, classe(s) e nível. Exemplo: **Mor Oedis (Hum Lum M LM Gue 6/Mag 6/Alg 10)**.



Crônicas da 7a Lua

colinas o reino de Deydhor. Foi em um remoto vale que membros da casa Calazanthar encontraram as ruínas aldarianas de Kehast, onde jaziam itens de grande poder. Munido desse arsenal místico, os Calazanthar tentaram destruir as demais casas, visando se tornarem os únicos regentes de Deydhor. No conflito, a casa Ard'Ryon foi aniquilada antes que os nobres traidores fossem finalmente derrotados na Batalha de Leymath. Embora dissolvida, os regentes dos Calazanthar nunca foram encontrados, em particular o Alto Cavaleiro Khorn Amaethan.

Além das Cinco Casas remanescentes – Mannistann, Merashkan, Radrast, Urashtar e Zamanthir –, outras forças habitavam Deydhor – duas cortes feéricas na verdade. No primeiro século do reino, a relação entre os cavaleiros-feiticeiros e as cortes era próxima. Muitos humanos viviam nos territórios feéricos, e o Povo Fada era uma visão comum nas cidades de Deydhor. Porém, no início do segundo século de Deydhor, a rainha da Corte do Silêncio Perpétuo, a bruxa verde **Zalicycs (BrxVerd F NM Mag 10/Rgr 2)**, a **Garra do Inverno**, declarou guerra à Corte das Folhas Ardentes, governada pelo rei sátiro **Albion (Sát M CB Mag 6/Gue 5/Lad 4)**, **Senhor das Mansões do Alvorecer, portador da Coroa do Crepúsculo**. O chamado Conflito das Rosas Eternas foi devastador para Deydhor, com a morte de centenas de humanos em cidades próximas aos conflitos feéricos. Assim, as Cinco Casas resolveram intervir, selando os territórios feéricos com uma poderosa magia. A Corte das Folhas Ardentes passaria a abrir suas fronteiras apenas durante o verão, quando seus habitantes poderiam visitar as cidades humanas. O mesmo ocorreria com a Corte do Silêncio Perpétuo durante o inverno. Nas estações proibidas, a magia dos cavaleiros-feiticeiros impediria os territórios das cortes de serem alcançados. Com as cortes isoladas, o Conflito das Rosas Eternas encontra-se paralisado. Existem alguns do Povo Fada que permanecem escondidos entre os homens, quando as fronteiras de seus reinos se fecham. As Cinco Casas perseguem esses trapaceiros com grande dedicação, eliminando-os por sua violação da lei dos cavaleiros-feiticeiros.

Os habitantes de Deydhor possuem como principais divindades Enthariel, Cerhwyn, Gotheintor e Radenshan – este último notoriamente popular entre a nobreza. Contudo, cresce o culto druídico no reino, na verdade, uma tentativa dos elfos da Floresta de Onires de expandirem sua influência sobre o domínio das Cinco Casas. Druidas daquele povo consideram as práticas arcanas dos cavaleiros-feiticeiros notoriamente agressivas. Certos refúgios aliados às fadas de Onires, apesar de não negarem a culpa das duas cortes feéricas aprisionadas, encaram Deydhor como uma presença ameaçadora. A expansão dos círculos druídicos visa a fragilizar o domínio dos cavaleiros-feiticeiros, repudiando as práticas arcanas abusivas da nobreza.

Incapazes de compreenderem os poderes dos Luminares, as Cinco Casas os vêem como uma ameaça ao seu domínio. Acusam-nos de terem seus poderes oriundos dos planos inferiores e de portarem a Centelha do Fogo Infernal. Luminares são caçados e entregues às Casas. Muitos terminam como escravos dominados pelas magias dos nobres e usados como armas secretas. Isso quando não são mortos nas praças de Deydhor, ardendo em fogueiras.

A maior cidade de Deydhor é **Dauthanrod (pop. 12.000)**, um próspero centro mercante regido conjuntamente pelas casas Radrast e Zamanthir localizado nas regiões centrais do reino. Próximo à cidade estão as ruínas de Kehast, abandonadas e consideradas amaldiçoadas. **Leymath (pop. 8.000)** é uma antiga cidade portuária regida pela casa Urashtar, onde a corrompida casa Calazanthar foi derrotada em batalha. Os portos de Leymath recebem constantemente embarcações de Cimeris e dos Principados Brilhantes, sendo a principal maneira de travessia do reino para o sul de Aldar, devido ao Protetorado de Ur-Akthar. **Vatinis (pop. 6.000)** é uma cidade militarística próxima a fronteira dos domínios de Mor Oedis, sendo regida pela casa Merashkan. **Sniandel (pop. 5.000)** fica próxima das cortes feéricas, sendo regida pela casa Manistann. A cidade tem sido assolada por revoltas de camponeses convertidos aos caminhos druídicos e que consideram as práticas místicas da casa Manistann nocivas ao equilíbrio das forças naturais.

Karn, As Planícies da Guerra

No distante norte do continente de Aldar jazem as castigadas terras de Karn, as Planícies da Guerra, também conhecida como Karn, a Belicosa, ou Karn, a Terrível. É a morada dos anões na Sétima Lua, desde que foram retirados das lendárias Montanhas Infinitas, perdidas para todo sempre em Elária.

A região chamada de Karn tem início logo acima do Império Melkhar. A leste está Ferida com suas hordas orcs e a oeste a indomável Vanidrad. Os mares de Karn são assolados pelos colossais naus dos gigantes de Talássia. Dela se estendem para o nordeste planícies ondulantes que caem rapidamente em terras planas tomadas por uma tundra rala, até finalmente se atingir uma vastidão rochosa cortada por chapadas, pináculos e fendas. Além dessas terras ergue-se contra os mares nórdicos uma cadeia imponente de montanhas, as quais os anões chamam de Karn-Moar, "*As Coroas de Karn*".

Ao longo de todas essas extensões, os enormes clãs anões fincaram suas fortalezas. Imponentes e voltadas para a defesa, elas brilham como espigões de ferro, seus topos tomados pelas coloridas flâmulas dos vários clãs. A maioria se aproveita do terreno, como desfiladeiros, pontes naturais e fendas.

Karn é uma terra hostil à agricultura, o que torna os clãs dependentes de seus grandes rebanhos e do comércio com as nações do sul. Em troca fornecem diversos metais, armas, ferramentas e – claro – mercenários.

Como as demais raças do Mundo Primordial, os anões ainda estão se acostumando com seu novo lar. Os clãs permanecem numa acirrada disputa política e militar pelas melhores terras e a honra dos anões exige constantes duelos e batalhas ritualísticas. Mercadores humanos que viajam por Karn sempre se confundem quando percebem que um novo *tâne* anão governa uma determinada fortaleza ou passagem. Muitos afirmam que é um milagre Karn não ter sido despedaçada por esses conflitos recorrentes.

Apesar de tudo, os anões são um dos povos mais unidos de Isaldar. Suas disputas internas são parte de seu estranho Código de Honra – o *Kharnadon* – e não os impede de se unir em um dos mais formidáveis e apavorantes exércitos da Sétima Lua. Vizinhos beligerantes, como as bestas das Presas de Athar-Abannon, o imponente Império Melkhar

O Mundo de Isaldar

e os saqueadores de Talássia, mantêm os clãs em alianças permanentes contra ameaças externas. Outro fator de união são as Karn-Moar. Os anões têm investido suas riquezas desde que chegaram a Isaldar para reconstruir seus gloriosos salões nas montanhas. No entanto, as Karn-Moar servem de entrada para os Subterrâneos, de onde jorram enormes hordas monstruosas durante os períodos de Escuridão. Outras montanhas possuem em seus topos antigas ruínas do misterioso Império Aldariano. A abertura recente da maior dessas ruínas ativou e libertou gigantescos colossos aldarianos, que agora guardam a região. Os clãs locais têm se unido para enfrentar (ou capturar) essas antigas relíquias de guerra.

Uma das tarefas mais importantes de cada clã é proteger os rebanhos dos provedores. Os anões criam desde animais comuns no sul, como ovelhas e búfalos, até mamutes e as gigantescas bestas *tharr*. Guardar esses animais contra matilhas de worgs ou revoadas de *yrthaks* é o trabalho típico para jovens guerreiros. Karn é também assolada por tempestades cruéis durante boa parte do ano e seus invernos são igualmente impiedosos. De fato, a primeira declaração de guerra dos clãs anões foi dirigida contra os próprios ventos e tempestades de Karn. A maioria das outras raças ri de tal superstição até presenciar um batalhão anão guerreando contra um dos lordes elementais que governa os céus de Karn. Como disse certa vez um mercador humano: *"Não se espante se os anões resolverem declarar guerra contra as estrelas do céu e um dia você acordar e perceber que está faltando uma constelação"*.

As fortalezas anãs localizadas no extremo sul de Karn são a coisa mais próxima de uma cidade para as outras raças. Tais cidadelas são governadas sempre por dois ou mais clãs, o que as transforma em caldeirões de intriga e política. Servem como ponto de encontro para a contratação da maioria das companhias mercenárias anãs. As mais famosas são **Tzurdin**,

os **Portões de Ferro** (pop. 13.000), e **Kadavarn**, **O Berço das Chamas** (pop. 10.000). A primeira cidadela é governada por nada menos do que quatro clãs e se localiza na fronteira com o Império Melkhar. Kadavarn por sua vez foi construída sobre a cratera de um vulcão adormecido, na entrada das Presas de Athar-Abannon, na Ferida. Existem outras cidadelas, como a distante **Tamarkan** (pop. 7.000), localizada no litoral ocidental e rodeada por caveiras de gigantes. A cidade é governada pelo velho **Vorcizak Barba-de-Pedra** (Anão MLB Gue 8/Anão Prt 10), tãne do Clã Boriag, que reina do chamado Trono do Terror, assim denominado como um aviso aos saqueadores de Talássia.

O único ponto intocado pela guerra em toda nação anã é **Tarrask**, a **Montanha Sagrada** (pop. 4.000). Localizada no meio das planícies rochosas de Karn, a mera visão dessa imponente montanha, isolada de qualquer outra elevação, dá força à lenda de sua origem. Os anões clamam que foram salvos pelos deuses quando os mesmos transportaram toda a Montanha Sagrada de Elária para a Sétima Lua. Somente os clãs anões que estavam em seus vastos interiores foram merecedores da salvação. Desde então, Tarrask serve como território neutro para os clãs. Seus titânicos salões são usados para ensinar as futuras gerações de clérigos da raça. Apenas *tânes*, clérigos, paladinos e outros anões servos dos deuses podem adentrar em Tarrask. Os demais guerreiros e castas devem aguardar do lado de fora. Por isso é comum a presença de pelo menos dois ou três exércitos em torno da Montanha Sagrada. Contam as lendas anãs mais antigas que o nome da Montanha Sagrada deriva da mais temível arma de guerra anã – uma besta colossal trancada no interior da montanha, um presente dos deuses. Dizem que se um dia os anões se virem acuados por todos os lados, eles libertariam tal criatura. No entanto, uma vez libertada, nem mesmos os anões poderão controlá-la.



Fortaleza dos anões em Karn



O Império Melkhar

Em Elária, existia o pequeno reinado de Melkharis. A chave para sua sobrevivência concentrava-se no estudo profundo da magia e na busca constante pelo progresso alquímico e tecnológico. Poucos imaginariam a glória que o futuro guardaria para essa nação.

Os primeiros anos de expansão do Império em Isaldar foram árduos. Após inúmeras guerras contra tribos de ogros, hordas de trolls, bárbaros licanthropos e astutos clãs élficos de Onires, o Império conseguiu fixar suas fronteiras atuais. A presença da Ferida até hoje representa um desafio. No fim, após a experiência com os elfos, decidiu-se pelo uso da via diplomática com os orcs. O resultado da primeira visita de uma comitiva imperial à cidade de Anaruk foi além os maiores sonhos, pois o Império Melkhar acabava de descobrir o poderoso Metal Divino – a chave para a tecnomagia. Os anos seguintes viram a formação das legiões imperiais, criadas para penetrar na Ferida à procura do Metal Divino. Contudo, o custo em vidas e equipamento era tão alto, que o propósito das legiões foi voltado para a proteção da nação.

A coroação do **Imperador Nalazask IX (Hum Lum M LN Gue 18)** – que sucedeu seu pai após este morrer de causa suspeita – aconteceu durante a guerra com o Protetorado de Ur-Akthar. Não bastasse isso, o jovem soberano se viu surpreendido por uma tentativa de golpe iniciada pelo alto-clero da Igreja de Melkhar e por facções ainda fiéis a seu tio, que teve o trono do Império usurpado pelo pai de Nalazask. As forças dissidentes acabaram derrotadas por legiões lideradas pelo próprio Imperador, mas a capital imperial sofreu bastante com o conflito. Vitorioso, Nalazask IX declarou-se o Grande-Construtor do Templo de Melkhar, se tornando o sumo-sacerdote da religião. Expurgos de clérigos considerados traidores passaram a ocorrer na hierarquia eclesiástica e mesmo fora dela. A Inquisição Imperial, um misto de polícia secreta e milícia religiosa, é uma das forças mais temidas do Império Melkhar.

A sociedade melkhariana é conhecida por sua dedicação e curiosidade. Paradoxalmente, é também marcada pelo tradicionalismo. O Império é regido por uma nobreza rica e opressora (e, na visão dos outros reinos, degenerada e decadente). Os clérigos da Igreja de Melkhar ocupam posição de renome. Sacerdotes de outras religiões, quando elas não são proibidas, são vistos com desdém, sendo considerados cidadãos de segunda classe. A maior parte da população do Império Melkhar se encontra nas classes comerciantes e operárias, sejam em indústrias de manufatura urbanas ou em grandes propriedades rurais. A mais baixa das classes são os escravos. Cidadãos imperiais podem se tornar escravos devido a dívidas ou condenações criminais, mas a maior parte dos escravos são oriundos de povos conquistados ou reinos inimigos.

Melkharianos são dotados de um notório orgulho por seu Império, superioridade e xenofobia. O cidadão típico se considera mais culto e próspero que o restante de Isaldar. Graças a isso e à belicosidade do Império, habitantes de outros reinos de Aldar são geralmente incomuns em seu interior, com exceção de escravos, comerciantes ou diplomatas. Estrangeiros são vistos com indiferença, pena e, por vezes, menosprezo nas cidades imperiais.

A magia arcana era exclusividade da nobreza, mas há algumas décadas essa prática foi parcialmente revogada. A Academia Imperial da Alta Magia é uma divisão do exército imperial onde cidadãos sem título de nobreza podem ser treinados nos caminhos da magia, mas apenas para servirem ao Império. Todo mago melkhariano deve prestar um juramento formal de que seu poder está a serviço do Imperador. Outras ordens mágicas são proibidas, mas os nobres podem treinar seus semelhantes para se tornarem magos. Feiticeiros externos à nobreza, antes mortos, são hoje encaminhados à Academia Imperial.

A fé em Melkhar é a religião oficial imperial. Religiões benignas e o culto a Ninshardur são tolerados, embora facções consideradas heréticas por questionarem os costumes imperiais sofram interferência constante da Inquisição Imperial. As demais religiões são proibidas pela lei e suas células secretas são permanentemente perseguidas.

Luminares no Império são marcados com tatuagens mágicas contendo inscrições em dracônico que revelam seu nome verdadeiro e condição. Estrangeiros com a Centelha Divina que demonstrem seus poderes também são capturados e marcados. Qualquer um que se negue a receber a identificação apropriada é preso e conduzido para prisões mágicas.

As cidades do Império são famosas em toda Aldar. A quilômetros de distância já é possível ver-se erguendo aos céus as colunas de fumaça negra de suas fábricas e indústrias. Durante a noite, a luz bruxuleante de lâmpadas tecnomágicas iluminam os edifícios de ferro e pedra. As cidades imperiais são notórias por sua grandiosidade com monumentos em homenagem a generais, imperadores e ao Deus-Máquina, muitas vezes integrados aos prédios.

Nova Melkharis (pop. 73.000) é a maior cidade do continente de Aldar, um monumento erguido em nome do progresso e avanço imperial. A cidade abriga não apenas o Palácio Melkharis, a imponente construção de metal e vidro onde reina a Coroa de Ferro, como também as principais academias militares e fábricas imperiais. É uma cidade de contrastes, marcadas por seu centro majestoso e seus bairros externos decadentes, muitos ainda apresentando as marcas das batalhas entre clérigos rebeldes e as forças imperiais.

Theranthor (pop. 24.000) é um importante centro comercial ao norte da capital, localizada num ponto de convergência do Rio Oldonath, do Rio da Coroa Mitral e do Rio das Águas Cinzentas. Graças a isso, o Porto de Theranthor é o mais importante centro de distribuição de mercadorias e alimentos do reino, sendo responsável por escoar a produção agrícola do norte para as cidades imperiais do sul. **Tanen Ryn (pop. 21.000)** era originalmente uma fortaleza militar, mas se tornou o centro bélico e econômico do oeste do Império. É uma cidade marcada pela guerra, com uma população endurecida pelos dois séculos de confronto com trolls ou sob algum estranho ataque místico dos elfos. O ódio a ambas as raças é forte. Tanen Ryn também é vista pela Inquisição Imperial como um dos principais centros rebeldes no reino, acobertando ordens e sociedades que planejam a derrubada do Império, auxiliadas pelos refúgios élficos da Floresta de Onires. **Denkhar (pop. 26.000)** é a maior cidade do Império ao norte, localiza próxima à fronteira com as Terras de Karn.

O Mundo de Isaldar

É uma região de intensa extração mineral, com dezenas de minas administradas por guildas independentes e nobres, que utilizam uma combinação de trabalho escravo e avançadas máquinas tecnomágicas. **Rakther (pop. 27.000)** é o ponto de partida para a maioria das incursões na Ferida. A cidade é aquela no Império Melkhar onde há maior profusão de indivíduos de outras nações e raças, sendo utilizadas por grupos de aventureiros e exploradores de toda Aldar. A burocracia imperial e as guildas de exploradores fizeram com que um intenso submundo criminoso florescesse na cidade, o que preocupa as autoridades do Império. Nas Planícies do Crepúsculo, **Kothen Kor (pop. 13.000)** surge como uma sinistra garra de ferro. Originalmente um posto militar avançado, assumiu ares e população de grande cidade de Isaldar, à medida que mais e mais tropas foram enviadas, visando protegerem o Império dos ataques das bestas da Ferida e das investidas de Haradath e seu regente morto-vivo. **Dydel Ran (pop. 22.000)** é a maior cidade das Terras Centrais, sendo conhecida por ser o principal centro de produção dos navios aéreos imperiais e por abrigar a prestigiada Academia da Armada Imperial. **Vanys Nor (pop. 11.000)** foi por décadas uma cidade ocupada basicamente pela nobreza imperial. A paz foi interrompida abruptamente pelo início dos ataques do Protetorado de Ur-Akthar. Vanys Nor é consumida pela guerra. Rumores apontam que muitos desses pequenos palácios possuem em seu interior fortunas

escondidas e preciosos tesouros arcanos. **Meckelgard (pop. 19.000)** é uma cidade fronteiriça importante que serve como centro de comércio, posto militar e centro diplomático. Próxima ao território dos Principados Brilhantes, a cidade é a primeira parada de mercadores e viajantes do sul. Manobras militares das legiões imperiais são freqüentes, visando impressionar os príncipes das cidades do sul.

Onires, A Floresta do Outro Mundo

Um mar esmeralda se estende pelo coração das terras ocidentais de Aldar. A titânica floresta de Onires é o lar de muitos mistérios e segredos da Sétima Lua. Vasta como muitas nações, Onires toca muitos dos grandes reinos e terras do oeste. Diversas trilhas cruzam suas bordas, mas nenhuma adentra em suas profundezas. Apesar de ser comumente chamada de Floresta de Onires, é na verdade composta por diversos tipos de bosques, matas, florestas, e mesmo charcos, clareiras, morros e até algumas montanhas ocultas.

As fadas são os espíritos e senhores verdadeiros de Onires e dizem haver muitas entradas mágicas entre a floresta e a lua de Manis. Muitos outros povos também a chamam de lar, sendo que os mais conhecidos (e ainda assim distantes) são os elfos. Originários de Elária, os elfos juraram nunca esquecer ou desistir do seu lar. Não é por menos que batizarem seus pequenos enclaves na Sétima Lua de refúgios. Como mestres da magia divina e arcana, os elfos pensam que um dia encontrarão



*Praça de Nova Melkharis com a
estátua de Nalazask IX*



uma forma de lidar com a Aniquilação e livrar Elária do seu jugo. Até a chegada desse glorioso dia (os elfos gostam de falar que têm todo o tempo do mundo), eles se entretêm em Isaldar. Como a diferença entre trabalho e prazer não existe para a mente de um elfo, esse povo procura apenas aquelas coisas que lhes agradam. Estudar a magia e os mistérios de Onires são um dos grandes passatempos élficos, assim como se intrometer sutilmente na política e vida dos outros povos. Mesmo após o *Daishin*, a peregrinação de um jovem desse povo pelo mundo, o elfo guarda muitos conhecidos e contatos pelos reinos e não exita em usar esses recursos.

Cada refúgio serve de morada para um clã e raramente possui mais de 200 ou 300 elfos. No entanto, a presença da magia permeia esses locais. Cada refúgio é oculto por trilhas que só se abrem para elfos. Não só as casas desse povo são moldadas em grandes árvores e rochas, como também os servem com frutos e alimentos. Pequenos riachos e fontes cortam os refúgios, muitos sendo criados e mantidos por druidas. Os animais e plantas cuidam do refúgio e são considerados membros do clã. Pobre do caçador humano ou troll que matar levemente esses seres.

Nenhum povo de Isaldar sabe ao certo o número de refúgios élficos. Todavia, todos concordam que esse número mal deve chegar a 500. Cada clã élfico é independente, mas muitos se destacam em uma ou outra área. O refúgio do Clã Lareassar ou “Orvalho de Prata” é conhecido pelos segredos alquímicos que guarda em suas árvores de folhas prateadas; enquanto que o refúgio do Clã Selanarin ou “Guardiões das Árvores” é famoso por sua aliança com as corujas gigantes de Onires. A relação entre os vários clãs varia de neutra a amistosa. Desde a vinda para Isaldar não houve derramamento de sangue entre os clãs de Onires.

Os mais experientes druidas e magos governam os clãs élficos, enquanto os maiores dentre eles – chamados de Oráculos – servem como fontes de sabedoria e direção para todo o povo élfico da Sétima Lua. Os Oráculos, no entanto, não vivem nos refúgios. Sábios com séculos de vida, esses arquidruídas e arquimagos habitam o coração de Onires, o chamado Bosque das Visões. Essa região sinistra é evitada por seus mistérios e perigos. Os Oráculos são procurados pelos elfos apenas em momentos de grave necessidade, quando a vida de um clã inteiro está em perigo. Mesmo nessas ocasiões, raramente um Oráculo interfere, preferindo direcionar o herói que o procurou no caminho correto. Para se ter uma idéia da importância desses lendários sábios, basta lembrar que todos os Oráculos possuem mais de 500 anos de vida, alguns atingindo mesmo mais de 1000 anos. Cada Oráculo se lembra bem de como era a vida em Elária, antes da Aniquilação. Na verdade, foram os próprios Oráculos que estabeleceram um pacto com os deuses, garantido a salvação da raça élfica. Não se sabe, entretanto, qual o preço desse acordo, o que pode explicar a neutralidade rígida de um Oráculo.

As bordas de Onires são a região mais conhecida pelos elfos e demais raças. Apenas refúgios mais poderosos, ou que estabeleceram pactos com as fadas e espíritos da floresta, habitam as profundezas de Onires. Nenhum refúgio existe a menos de 3 dias do Bosque das Visões. Existem espíritos que nem mesmo os elfos conseguem apaziguar. Certas tribos bárbaras humanas habitam as bordas de Onires, principalmente

na fronteira oriental com o Império. Muitas são chefiadas por licantropos. Trolls são outra presença comum ao redor de toda Onires, principalmente nos charcos ao norte e sul.

Além das bordas, a floresta se torna mais estranha e o viajante têm a impressão de estar adentrando em outro mundo. Árvores titânicas, que crescem fazendo curvas e se enroscando como gigantescas raízes, erguem-se a dezenas de metros. Em outros locais, as folhas são de cor escura ou mesmo azulada, e impedem a passagem de luz. Aberturas para os Subterrâneos levam para estranhas florestas de folhas brancas e árvores pálidas. Certas partes de Onires são guardadas por fadas, que possuem estranhas leis e códigos, com punições incrivelmente “originais” para aqueles que ousem rompê-los. Outras áreas são guardadas por entes ou ainda por animais inteligentes, muitos tocados por forças celestiais ou abissais. Em algum ponto no interior de Onires, a floresta parece se fundir com outros bosques. Muitos viajantes andam apenas alguns dias e se vêem do outro lado de Onires, há centenas de milhas de onde começaram. Outros se vêem em outras florestas de Isaldar, ou mesmo do outro lado da Ferida. Nesses pontos dizem ser possível atingir os bosques esmeraldas de Manis ou ainda cair nas névoas do Plano Etéreo. Estranhos rumores entre arquidruídas elfos falam que o Bosque das Visões guardado pelos Oráculos conteria ligações com as próprias florestas perdidas de Elária. A veracidade de tais rumores, no entanto, ninguém ousa verificar.

Os Principados Brilhantes

No sul de Aldar ocidental jazem vastas planícies verdejantes de clima ameno, vales, florestas e montanhas que avançam até as praias com suas águas mornas e cristalinas. São as terras dos Principados Brilhantes, um conjunto de cidades-estado, pequenos reinos e cidadelas mercantes, unidas sob juramentos benevolentes e pactos antigos de proteção mútua.

A história dos Principados Brilhantes data da chegada dos últimos humanos a Isaldar, oriundos do antigo Império Derentharr. Poucos anos após sua chegada no Novo Mundo, Derentharr X, o Justo, pereceu de velhice, deixando o império sem um regente. Diversas facções se formaram, com filhos do velho imperador, duques e outros nobres influentes disputando o trono vazio: a guerra parecia iminente. A sabedoria e a honra, porém, venceram a ambição dos pretendes a soberanos, e a atuação de nobres em conjunto com clérigos das igrejas benignas evitou uma disputa interna que ceifaria a vida de milhares de inocentes. Os descendentes diretos do imperador fizeram então o Juramento do Escudo de Prata, em que o Império Derentharr foi desfeito, e cada nobre seguiu com seus vassallos seu próprio destino nas vastas e inexploradas terras, mas seus reinos seriam para sempre irmãos. Na mesma fortaleza em que o pacto entre os nobres foi firmado, reúne-se o Conselho do Escudo de Prata, onde regentes de todos os Principados (que na verdade não são regidos apenas por príncipes, mas pelos mais variados tipos de nobres oriundos do antigo império e muitos plebeus, em particular ricas famílias mercantes ou heróis aposentados) se reúnem para discutir questões de interesse geral aos pequenos domínios.

A oeste dos Principados surge as Montanhas do Fogo Eterno, denominadas assim graças a um grande vulcão, que por vezes entra em atividade. As Montanhas separam os

O Mundo de Isaldar

Principados Brilhantes de Cimeris e do Protetorado de Ur-Akthar. São o lar de dragões antigos e animais atroz, além de tribos primitivas de gigantes do fogo, trogloditas e goblinóides, ocupadas tanto em brigarem entre si quanto em atacarem os reinos vizinhos. Há uma década a região foi o enorme campo de batalha da sangrenta Guerra dos Estandartes Sombrios, onde os cavaleiros negros Drasendhor e as tropas diabólicas escravas dos infernalistas Kundrav invadiram Cimeris e os Principados Brilhantes. Os reinos benignos foram vitoriosos, mas as marcas da guerra ainda podem ser percebidas na região: antigas torres militares semidestruídas e abandonadas (muitas usadas como esconderijo para bandos de ladrões) são comuns, assim como eventuais encontros com mortos-vivos errantes, espíritos atormentados de soldados ou camponeses que não tiveram um enterro apropriado.

Ao norte surge o grande Rio Derentharr, que nasce na floresta de Onires, atravessa os territórios do Protetorado de Ur-Akthar e do Império Melkhar, até adentrar nos Principados Brilhantes. O **Ducado de Tas Taranthar (pop. 20.000)** é a principal linha de defesa contra ameaças externas, apesar de servir igualmente como um grande ponto de encontro para caravanas. Seus salões abrigam o Conselho do Escudo de Prata. Nas Colinas de Toryadd, ao sul de Tas Taranthar, surge o Rio Ikthar, famoso por formar o Lago das Sombras Dançantes, que recebe tal nome por causa dos misteriosos fenômenos místicos que surgem em sua superfície durante as noites em que a lua de Calazia está ascendente. Estranhas sombras deixam o lago e atacam aqueles que se aventurarem em suas margens. O **Protetorado de Ikthar (pop. 15.000)**, chamada de Cidadela das Torres Cintilantes, abriga as ordens místicas do Círculo Iluminado da Alta Magia e a Ordem Arcana de Samerash, que estudam o mistério do lago. Muitos suspeitam de ruínas aldarianas nas suas profundezas. Nas Planícies Brancas, na fronteira com o Império Melkhar, está a cidade gnômica de **Concórdia** (veja adiante em **As Cidades dos Gnomos**), formalmente parte dos Principados Brilhantes, mas notória por sua posição política neutra.

As regiões centrais são marcadas por diversas cidades, vilarejos e fazendas, todas interligadas por estradas construídas por regentes e conselhos mais abastados (e comumente denominadas com os nomes dos mesmos), cruzadas noite e dia por caravanas mercantes. Entre a cidade sagrada de Mithraelis e Tas Taranthar, se encontra a outrora grandiosa Floresta de Anryev. Feras e algumas tribos de goblinóides e kobolds fazem seus lares nessas matas, atacando mercadores incautos. Graças a essa ameaça, grupos de aventureiros são sempre necessários para a proteção das caravanas que cruzam as terras centrais.

As costas dos Principados Brilhantes são conhecidas pelo fervilhante comércio com os portos de outros reinos do Mar do Crepúsculo e dos reinos do leste. O sudeste da costa dos Principados Brilhantes tem sua atividade mercante capitaneada pela grande frota do **Principado de Taranis (pop. 30.000)**, onde se localiza o Salão das Sete Chamas, uma grande catedral destinada ao culto dos sete deuses benignos. Há também o **Condado de Dol Mordhar (pop. 45.000)** o maior, mais rico e principal porto dos Principados para o comércio no Mar Aldariano. Dol Mordhar é a principal porta entre Aldar ocidental e oriental. Devido à grande prosperidade dos portos, a pirataria é extremamente comum na grande costa dos Principados

Brilhantes, assim como a presença de diversos monstros marinhos, atraídos pelo fluxo constante de embarcações.

Na região central dos Principados, próxima ao Rio dos Carvalhos Antigos, está o **Protetorado de Mithraelis (pop. 15.000)**, a cidade sagrada da Igreja de Ashkar-Mithrael. Mithraelis é uma das mais belas cidades de Isaldar. O brilho da Catedral do Sol Nascente pode ser visto muito antes das muralhas de pedra branca da cidade serem contempladas. A **Cidade Livre de Santuário (pop. 40.000)**, na costa a sudoeste dos Principados é conhecida por aceitar e proteger Luminares (veja em **A Cidade Livre de Santuário, no Apêndice**). O **Condado de Duranthor (pop. 25.000)**, regido por mercadores, é um próspero centro agrícola na região conhecida como os Vales Esmeraldas, aos pés das Montanhas do Fogo Eterno. É uma das mais ricas cidades do oeste de Isaldar, mas suas fazendas estão sob constante ameaça das tribos goblinóides das montanhas.

No leste dos Principados Brilhantes estão as planícies que conduzem até a terrível Ferida. Devido aos ataques constantes de tribos de orcs e outras criaturas ainda piores oriundas de lá, esses ermos são razoavelmente desocupados. Seus horizontes marcados por colinas que avançam até se juntarem à fúnebre Muralha dos Mortos. Fortalezas e torres de vigília de ordens militares são visões comuns no leste, algumas dando origem a pequenos vilarejos.

Nos bosques lúgubres da fronteira com os domínios de Haradath, ergue-se o majestoso **Forte do Sagrado Amanhecer**, uma grande fortaleza militar construída conjuntamente pela Igreja de Devanthar e a Ordem dos Cavaleiros Virtuosos de Enthariel sobre as ruínas do Ducado de Rivanor. A região é particularmente perigosa, embora seja a rota preferida dos mercadores e exploradores de Dol Mordhar para viagens à Ferida, por não precisarem atravessar as fronteiras com o Império Melkhar, onde devem pagar elevadas taxas. A ameaça constante dos mortos-vivos na região faz com que as incursões a Ferida sejam ainda mais perigosas.

São diversos os Principados Brilhantes, mas alguns deles são notoriamente prósperos e ricos – “as jóias brilhantes da mais valiosa coroa de Isaldar” como costuma se dizer na região. Os Principados são compostos em sua grande maioria por humanos seguidos por gnomos, embora não seja raro encontrar anões, elfos, meio-elfos, halflings e eventuais yakshas. Meio-Orcs são incomuns e tratados com desprezo. As caravanas halflings são vistas com um misto de curiosidade e temor nas pequenas cidades dos Principados, embora sejam encaradas com naturalidade nos grandes centros urbanos. Dentre todos os reinos de Isaldar, os Principados Brilhantes são aqueles que mais possuem aventureiros oriundos de outras nações, devido a sua posição receptiva e aberta a estrangeiros, além das grandes oportunidades de aventuras e trabalho por conta da prosperidade da região.

As reações em relação aos Luminares são variadas nos Principados Brilhantes. Algumas cidades são extremamente tolerantes a sua presença, ao passo que em outras, a presença dos mesmos gera desconforto e temor. Mas em geral os Principados são a região de Isaldar onde Luminares podem encontrar maior segurança e aceitação. Graças a isso, alguns dos mais famosos heróis Luminares de Isaldar são oriundos dessas terras.



O Protetorado de Ur-Akthar

Em Elária erguiam-se as torres retorcidas dos reis-bruxos Kundrav, mestres da magia infernal e senhores de demônios escravos a sua vontade. Também em Elária, uma árida região era assolada pelos clãs guerreiros Drasendhor, temidos por sua ânsia por sangue e tenacidade em combate. Embora afastados no Mundo Primordial, a fé em Ur-Akthar era comum a esses dois povos sombrios. Sob a égide de seu tirano divino, os Kundrav e os Drasendhor foram salvos da Aniquilação. Transportados para os pântanos quentes e florestas sombrias do extremo oeste de Aldar, eles se viram logo em confronto com diversas tribos bestiais salvas por Athar-Abannon. Após décadas de guerras constantes, uma nova força surgiu sob Isaldar, forjada pela aliança entre os maiores diabolistas e os maiores saqueadores do Mundo Primordial – os grandes servos de Ur-Akthar estavam finalmente unidos.

Foi em meio a guerra santa contra as crias de Athar-Abannon que os oráculos Kundrav previram o nascimento de uma criança que marcaria a união entre seu povo e os Drasendhor. Em uma noite em que o brilho doentio de Radras banhava Isaldar, nasceu **Mor Oedis (Hum Lum MLM Gue 6/Mag 6/Alg 10), Hierofante Profano da Ordem Negra de Ur-Akthar, Rei Obsidiana dos Clãs Drasendhor e regente do Protetorado de Ur-Akthar**; filho de um rei-bruxo Kundrav e de uma capitã de guerra Drasendhor. Em seu peito ardia a Centelha Divina. Em poucos anos, Mor Oedis ascendeu em posição na intrincada hierarquia da Ordem Negra de Ur-Akthar, sendo coroado rei dos Drasendhor em pouco tempo. Contudo, o Luminar só se proclamou senhor dos Kundrav quando assassinou o mais poderoso dos reis-bruxos. Liderando ambos, Mor Oedis jurou que um dia as fronteiras do Protetorado de Ur-Akthar alcançariam todos os mares de Aldar.

Os territórios no Protetorado não são divididos entre os Dasendhor e os Kundrav, embora exista predominância dos Drasendhor ao norte, ao passo que as torres e cidadelas Kundrav são mais presentes ao sul. Regidos pelo punho de ferro de Mor Oedis, ambas as sociedades possuem muitas diferenças, unidas apenas pela força de seu regente e pela fé em Ur-Akthar.

Os clãs guerreiros Drasendhor têm como centro a batalha e a conquista, refletidas na organização que representa a liderança espiritual desse povo – a sombria e temida Ordem Negra de Ur-Akthar. Os guerreiros dos clãs são vistos por seus inimigos como bárbaros e selvagens, um turbilhão de fúria impensada e destruição. De fato, esses combatentes malignos lutam com violência e coragem, mas se assemelham mais ao estado de paz profunda de um asceta que o frenesi de um bárbaro. A fé e a disciplina são os ideais que regem os clãs Drasendhor. Após anos de treinamento, estudo religioso profundo e meditação nos templos, os guerreiros da Ordem Negra recebem seu título de Algozes de Ur-Akthar, liderando os clãs em batalha. Abaixo apenas de Mor Oedis na liderança da Ordem está sua consorte, **Belisis Dehakk (Hum FLM Gue 6/Alg 7), Rainha dos Espinhos da Ordem Negra de Ur-Akthar**.

Os bruxos Kundrav são marcados por sua devoção ao estudo das artes infernais e a busca pelo conhecimento proibido e profano. Ao contrário do que muitos reinos e igrejas de Isaldar crêem, os Kundrav não são adoradores de diabos e demônios.

Pelo contrário, eles estudam arduamente as artes arcanas visando controlar essas criaturas. Graças a isso, os Kundrav mesclam em sua tradição mística única magias poderosas de invocação e controle com estilos marciais secretos, especializados na caça e destruição de criaturas infernais. Conhecedores dos segredos dos planos malignos, esses bruxos reconhecem que os demônios e diabos fora de seu controle são adversários poderosos por demais para caminharem em Isaldar. As criaturas demoníacas são utilizadas como tropas de choque, enquanto magos e feiticeiros auxiliam na guerra com sua devastadora magia infernal. São comuns os experimentos envolvendo meio-demônios e meio-diabos entre os Kundrav, em particular entre os escravos. Embora existam Kundrav com sangue infernal, esses mestiços são vistos com desprezo e escárnio por seus pares.

O Protetorado de Ur-Akthar é notoriamente xenofóbico. Poucos foram aqueles que adentraram em suas terras sombrias e pantanosas e conseguiram retornar. Os prisioneiros no Protetorado fracos demais para o trabalho são utilizados em sacrifícios grotescos a Ur-Akthar, em experimentos diabólicos pelos Kundrav ou como mero alimento para as bestas demoníacas cativas. Os demais são usados em todo tipo de trabalho pesado, libertando seus senhores para que exerçam suas funções primordiais – guerrear e obter conhecimento mágico.

Mor Oedis proíbe a existência de Luminares no Protetorado. Apenas ele deve ser abençoado pela Chama Diabólica de Ur-Akthar. O déspota ordenou a captura e condução para sacrifício de todos os Luminares do reino. A morte de um Luminar é um evento único, cercada pelo ritualismo característico dos Drasendhor, envolvendo horas de preparação profana e ritos macabros. Por vezes, alguns feiticeiros Kundrav escondem Luminares para o estudo (embora esse estudo seja tão cruel ou mais que a execução religiosa dos Drasendhor). Quando descobertos, são mortos pelos cavaleiros da Ordem Negra, após dias de tortura exemplar.

Ankh Kelthor (pop. 15.000) está localizada em Lilehig, a Costa do Horizonte Sombrio, sendo a cidade portuária onde as grandes caravelas negras do Protetorado partem para ações de pirataria, guerra e comércio. Embora os navios de guerra de Cimeris e dos Principados Brilhantes evitem a presença dos navios do Protetorado em suas costas, essas embarcações são atuantes em alto mar, sendo sempre um sinal de mau agouro e tragédia. **Kelanroth (pop. 13.000)** está localizada nas tristes Florestas de Senalach. Escravos trabalham dia e noite nessas matas, extraindo madeira para alimentar os fornos das grandes forjas Drasendhor e as piras arcanas dos Kundrav. Kelnaroth é também famosa por suas esculturas grotescas, executadas com os corpos petrificados de prisioneiros e feras capturadas.

Nyntharoth, a Cidade Sagrada das Serpentes (pop. 21.000) é a capital do Protetorado, sediando as Torres das Serpentes-Demônio, os templos religiosos de Ur-Akthar e palácio de governo de Mor Oedis. É uma cidade de beleza sinistra, marcada por ídolos gigantescos em ouro e pedra do deus em suas mais diversas formas. Sacrifícios de animais, monstros e eventuais escravos são feitos constantemente em honra ao Senhor do Conflito. **Mor Thanath, a Catedral das Virtudes Infernais (pop. 3.000)** é um misto de fortaleza militar e templo religioso privativo da Ordem Negra de Ur-Akthar. São

O Mundo de Isaldar

atrás de seus muros de ferro e pedra que os mais extraordinários guerreiros Drasendhor recebem treinamento para se tornarem algozes. Marcados pela guerra, os Pântanos Profundos de Volkeslag abrigam **Vorildash (pop. 14.000)**, a maior cidadela dos Kundra, marcada por pirâmides e poços sombrios onde monstruosidades demoníacas são mantidas cativas. Sede das treze mais poderosas ordens místicas dos Kundra, Vorildash é também a cidade onde os ataques do Protetorado de Ur-Akthar ao Império Melkhar são coordenados, possuindo diversos campos dos clãs guerreiros Drasendhor.

Há décadas o Protetorado de Ur-Akthar encontra-se em guerra com o Império Melkhar, tendo tornado a região dos Pântanos Profundos de Volkeslag em uma grande devastação de fogo infernal e destroços tecnomágicos. Ambos os reinos desenvolveram um respeito mútuo. Tementes da capacidade bélica de seu rival, Mor Oedis e o imperador de Melkhar se negam a estender a batalha além da lúgubre região, temendo a vitória das forças rivais.

Vanidrad, As Vastidões Congeladas

As terras de Vanidrad são castigadas por tempestades constantes e invernos rigorosos. Esse reino impiedoso é um reflexo perfeito de seus habitantes, os bárbaros vanyr, que dominam as Vastidões Congeladas. Milênios antes da chegada da Aniquilação, as batalhas entre os deuses na Guerra Divina foram particularmente devastadoras para os vanyr. Utilizados exaustivamente como soldados por várias divindades, esse povo humano se viu próximo da extinção, marcado pelo sofrimento e dor das guerras. Enfim, os vanyr prometeram nunca mais seguirem os caminhos dos deuses. Eles seriam os donos de seus próprios destinos, sem deuses e sem mestres.

Mesmo desprezando as divindades, quando os momentos finais de Elária se aproximaram, enormes portais escarlates surgiram no horizonte de suas terras. Frente os horrores da Aniquilação, os portais foram vistos como a única esperança desse povo calejado pela guerra. A travessia foi árdua, pois eles cruzaram uma bizarra estrada extraplanar onde aberrações indescritíveis atacaram vorazmente seus guerreiros. Foram poucos os que conseguiram chegar em Isaldar, numa região que denominaram de Vanidrad ou "*As Terras Conquistadas*" em seu idioma. A origem dos portais é até hoje um mistério. Alguns acreditam que foram os deuses os responsáveis, e que a travessia tenha sido perigosa e fatal como uma forma de punir os vanyr por sua arrogância. Outros crêem que feiticeiros e magos poderosos dentre os vanyr executaram rituais extremamente poderosos para salvar seu povo da morte. A que preço esse feito foi realizado ainda não se sabe.

Os Vanyr tiveram suas cidades devoradas pela Aniquilação, ao contrário dos outros mortais, que tiveram seus palácios e templos suntuosos transportados por suas divindades até a Sétima Lua. Das pedras de Vanidrad, eles construíram novamente seus domínios. Em pouco tempo gigantes de Talássia e exércitos anões começaram a adentrar seus novos territórios. As batalhas com os anões se reduziram a escaramuças fronteiriças, mas o ódio entre os vanyr e os gigantes de Talássia nunca foi tão forte – a realeza gigante de Talássia acredita que a conquista de Vanidrad é fundamental para a ascensão do reino, e o Conselho dos Anciões dos vanyr crê que a destruição de Talássia é essencial para a prosperidade de seu povo. Assim, alianças impossíveis há um século começam a surgir entre alguns clãs das terras de Karn e os bárbaros vanyr.



Mor Oedis passando em revista as suas tropas



Crônicas da 7a Lua

A sociedade vanyr é regida pelos valores da batalha. Os líderes de cada enclave são os senhores da guerra, guerreiros notoriamente destacados, marcados por décadas de vitórias, conquistas e acúmulo de tesouros. Ao se tornar um deles, o guerreiro é agraciado com um título dado por um bardo de renome da vila, representando um feito importante ou característica singular, além de um símbolo, que será ostentado por seus servos. Cada senhor da guerra possui um pequeno exército a seu serviço. Alguns dos mais poderosos lordes vanyr possuem sob sua égide mesmo feiticeiros, druidas e magos. Contudo, um senhor da guerra pode ter sua posição desafiada em combate a qualquer momento. Caso seu adversário seja outro senhor da guerra, ambos poderão utilizar seus exércitos em combate. Por isso é que pequenas batalhas campais são formas cotidianas de resolução de conflitos em Vanidrad. O derrotado perde seus tesouros, seu símbolo e sua posição no Conselho dos Anciões. Embora a maior parte dos lordes seja de guerreiros ou bárbaros, existem também feiticeiros e magos. Dentre os mais famosos está **Thorindak Olhos-Cinzentos (Hum M CN Mag 13)**, o mais velho senhor da guerra da cidade de Danskel-Tor.

O reino de Vanidrad é regido pelo Conselho dos Anciões, a reunião dos senhores da guerra mais velhos de cada uma das cidades do reino. As decisões do Conselho são incontestáveis, e seu descumprimento acarreta na destruição imediata do opositor e seus seguidores. Os vanyr são combatentes e exploradores por natureza. Seus jovens são incentivados a viajarem por Isaldar, reunindo tesouros, vitórias em combate, conhecimento e feitos de heroísmo – elementos necessários para aqueles que desejam se tornar, um dia, senhores da guerra.

Além de seu desprezo aos deuses e coragem em batalha, os vanyr são conhecidos, temidos e muitas vezes repudiados por suas tradições místicas. Druidas vanyr se comunicam com os espíritos que habitam a natureza e forjam pactos em troca de poder. Os vanyr não se submetem ao poder dos espíritos, mas aceitam lhes terem como iguais. A magia arcana é ensinada entre eles através do chamado *Caminho das Cinzas*. Não existe escrita entre esse povo, mas seus magos desenvolveram uma simbologia complexa para guardar seu conhecimento e poder, expressa através de gravuras em sua pele feitas com cinzas. Luminares são curiosamente vistos como símbolos da resistência às forças divinas, mais uma prova de que os vanyr não se curvam perante falsos ídolos ou cultuam perversas divindades.

O Caminho das Cinzas

Embora o povo vanyr como um todo não possua escrita, lendas contam que espíritos do fogo e das cinzas ensinaram a antigos druidas símbolos de poder, capazes de transmitir conhecimentos ocultos. Esse alfabeto secreto é expresso nas tatuagens dos magos vanyr, que contêm segredos e fórmulas mágicas. Magos vanyr não escrevem suas magias em grimórios, mas em suas próprias peles. Utilizando-se de tinturas mágicas feitas a base de cinzas de madeiras raras e ossos de animais atroz ou monstruosos, além de minerais e compostos alquímicos, traçam extensas tatuagens desse alfabeto, contendo as palavras de poder e segredos para a invocação de suas magias.

O alfabeto dos magos de Vanidrad é denominado Hankki - "Palavras do Fogo Apagado", no idioma desse povo, sendo

Embora possuam um grande território, os vanyr são um povo pequeno, constituindo um número reduzido de vilas e cidades. **Danskel Tor (pop. 10.000)** é a maior delas e foi o principal bastião de defesa de Vanidrad aos ataques anões por décadas a fio. Hoje, a prosperidade da cidade se dá em grande parte devido ao comércio com os clãs de Karn por meio da cidade de Penumbra. **Lerkinad (pop. 7.000)** é uma cidade marcada pelo conflito com Talássia e possui uma grande frota de pequenos e ágeis navios. **Eldrayund (pop. 3.000)** é conhecida por abrigar a organização mais próxima de uma escola de magos entre os vanyr. A Irmandade das Cinzas Ardentes é respeitada em toda Vanidrad. Os arredores de Eldrayund são conhecidos por abrigarem muitos vermes do gelo e a caçada a essas enormes monstruosidades é uma forma comum de treinamento de novos guerreiros. **Rydenkin (pop. 5.000)** é uma próspera cidade comercial, especializada na extração de boa madeira, abundante na região e ideal para a construção de navios. Seus guerreiros são conhecidos por treinarem e combaterem ao lado de lobos atroz, sua montaria favorita contra as tribos de trolls e ogros que habitam as matas próximas. O líder da cidade é o venerável senhor da guerra **Bjorn Dentes-de-Dragão (Hum M N Bbr 9/Rgr 3)**. Rumores recentes apontam que um poderoso dragão branco estaria tentando unir as tribos monstruosas sob suas garras, visando a formação de um exército para a tomada e saque de Rydenkin. Grupos de bárbaros têm se dirigido para a cidade à medida que atividade das tribos malignas se intensifica em suas proximidades.

As Cidades dos Gnomos

Em Elária, os gnomos eram governantes da gloriosa Empírea, A Cidade dos Dez Mil Palácios, uma incrível e extensa metrópole planar construída em um antigo vale com a ajuda dos titãs. Empírea era bela e gigantesca como seus artesões, antes de ser perdida para a Aniquilação.

Ao chegarem ao Novo Mundo, os gnomos se encarregaram de unir os povos, guardar os conhecimentos de Elária e desvendar os mistérios da Sétima Lua. O Povo Erudito ergueu belas cidades em pontos importantes de Aldar. Fora essas localidades, gnomos podem ser encontrados ao longo dos Principados Brilhantes em pequenas vilas próximas às maiores estradas.

utilizado apenas para a escrita de magias, sejam elas na pele dos magos ou em pergaminhos de pele de animais atroz, confeccionados especialmente para esse fim.

Os personagens vanyr que possuam classes usuárias de magia como classe inicial conhecem esse alfabeto gratuitamente. Para as demais classes, é possível comprar a compreensão dessa escrita por 2 pontos de perícia. O Hankki é um grande segredo, mesmo entre os vanyr. É considerado uma ofensa aos espíritos ensiná-lo para aqueles que não trilhem o Caminho das Cinzas.

Mecânicas e talentos que afetem grimórios (como regras para a substituição de magias escritas pelo mago) possuem os mesmos efeitos nos magos vanyr. Magias e demais efeitos sobrenaturais ou extraordinários que permitam a compreensão de idiomas funcionam normalmente.

O Mundo de Isaldar

Cada uma das cinco grandes cidades gnômicas é um reino em miniatura que possui domínio sobre as terras circundantes. Todas servem como importantes centros de informação para as nações vizinhas. Além das várias feiras e centros comerciais, as cidades também guardam uma das mais recentes invenções gnômicas: as chamadas “guildas de gemas, metais e riquezas” (os primeiros bancos de Isaldar).

Cada cidade é governada por um Conselho. Gnomos são um povo amante das artes, saberes e ofícios. Sua sociedade é dividida em diversas guildas. As mais influentes variam de cidade para cidade, com o representante de cada guilda possuindo um lugar no Conselho. Há também os colégios bárdicos, que não respondem ao Conselho, mas trabalham paralelamente com ele. Cada colégio é administrado por um grupo de Mestres Bardos. Um bardo possui o mesmo respeito de um clérigo no Povo Erudito. É comum que sejam convocados para intermediar disputas e resolver problemas.

Não importa qual cidade, é considerado crime queimar ou destruir um livro. Armas são proibidas, devendo ser deixadas com guardas ou magistrados. Não existe qualquer forma de imposto (as guildas lucram o suficiente para se sustentarem), o que deixa essas cidades extremamente atraentes para mercadores. Elas também não possuem exércitos, empregando anões e mercenários em tempos de guerra. Isso também serve como um gesto de paz e aliança para com as nações vizinhas.

Os gnomos empregam um pequeno contingente de guardas para certas tarefas administrativas mais banais. Contudo, a verdadeira força do Conselho são os magistrados. Os gnomos há muito perceberam o quão útil são aventureiros. Eles pagam boas quantias para esses grupos, os transformando em magistrados. Cada magistrado tem poder para investigar,

prender e apreender itens e pessoas suspeitas. Muitos são enviados para missões em cidades e regiões vizinhas ou para lidar com ameaças locais. Para ser aceito como magistrado, um candidato deve passar por uma entrevista com um membro do Conselho, além de realizar um juramento de servir para o bem da cidade. Um clérigo ou bardo está sempre presente para verificar a veracidade das palavras do candidato e para selar com magia o juramento.

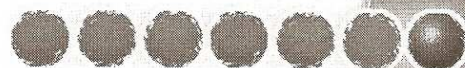
As atuais grandes cidades gnômicas de Aldar são descritas a seguir.

Elísia (pop. 8.000) é conhecida também como a Cidade Sob As Folhas e se localiza a três dias de caminhada além da fronteira sul da floresta de Onires. Ela simboliza a aliança do Povo Erudito com os elfos, as fadas e demais nativos da Floresta do Outro Mundo. Com o passar dos anos, Elísia se tornou também um abrigo para aqueles que fogem do Protetorado de Ur-Akthar. As estradas para a Cidade Sob As Folhas, feitas de pedras brancas, estão sob o controle das fadas de Onires, que podem mudar sua direção. Isso normalmente refuta qualquer ameaça abaixo de uma horda troll (mercenários anões e animais atrozés élficos por sua vez conseguem deter essas invasões).

Em Elísia, um dos membros do Conselho é sempre do Povo Fada, representado atualmente pelo **sátiro Beleren (Sát M CN Brd 2)**. O coração da cidade é tomado por um bosque cultivado pelos gnomos que serve de santuário para outra curiosa invenção do Povo Erudito – os druidas urbanos. Procurando unir as forças da natureza ao progresso das outras raças, os gnomos criaram um estranho círculo druídico conhecido como o Tronco Cinzento. Esses druidas extravagantes vagam pelas cidades de Isaldar protegendo seus animais e parques, além de eliminar pragas, mortos-vivos, monstros invasores e outras ameaças.



A bela cidade de Elísia



Crônicas da 7a Lua

Elisia é famosa por seu conhecimento sobre fadas, ervas, plantas, magia druídica, sobre a Floresta do Outro Mundo e a lua de Manis. A cidade também serve como ponto de encontro entre as diversas raças e os refúgios élficos do interior da floresta.

Concórdia (pop. 31.000) é uma grande metrópole localizada no centro das Planícies Brancas, assim denominada por suas belas flores alvas. É a maior cidade do Povo Erudito em Isaldar, localizada ao norte de Tas Taranthar, na fronteira com o Império Melkhar.

Concórdia serve como solo neutro para os poderes de Aldar devido a um tratado assinado há cerca de 100 anos e conhecido como o Pacto da Harmonia. Embaixadas de várias cidades e nações estão presentes, assim como templos de qualquer divindade civilizada. Robgoblins de Abannônia, lordes Marash, emissárias de Cimeris e até príncipes gigantes exilados de Talássia podem ser encontrados na Cidade da Rosa Branca. Os bardos gnomos espalham um boato de que Concórdia serve como solo neutro mesmo para seres de outros planos, com os quais seus magos e clérigos fizeram pactos.

A imparcialidade dos gnomos e a segurança de Concórdia são tão elevados que muitos preferem esconder seus segredos e tesouros nos cofres da cidade. Os povos de Aldar se acostumaram de tal forma com os serviços de Concórdia que hoje não permitem que nenhum exército marche sobre suas ruas.

Todo o comércio que passa por Anaruk vai para Concórdia, que também recebe as estradas que deixam as cidades portuárias de Dol Mordhar, Santuário e Taranis, o que faz com que sua população flutuante chegue a aumentar em 50%. Suas ruas são sempre cheias e muito movimentadas. A Cidade da Rosa Branca também possui as maiores guildas de artistas e artífices de Isaldar, assim como nada menos do que oito colégios bárdicos.

Em Concórdia podem ser encontradas informações a respeito de qualquer civilização ou terra de Isaldar, assim como sobre outros planos de existência. A cidade possui a maior biblioteca conhecida da Sétima Lua, os Salões da Iluminação, que ocupa todo um distrito. Nenhuma outra cidade possui tantas relíquias ou livros sobre Elária do que Concórdia.

Penumbra (pop. 10.000), ou a Cidade Invertida, é uma maravilha arquitetônica erguida no último século. A cidade ainda encontra-se em construção e se localiza na fronteira entre a floresta de Onires, Karn e Vanidrad, próxima ao rio Sopro de Gelo, que nasce em montanhas ocultas no interior da Floresta do Outro Mundo.

Penumbra se localiza em uma enorme fenda natural com um quilômetro de diâmetro e cerca de dois de profundidade. A seu norte ergue-se a Colina de Caradim, nomeada pelo bravo *tâne* que ergueu o Portão Profundo. Rodeando a fenda erguem-se muralhas, torres e fortalezas com grandes escadas para o Subterrâneo. A maior parte da cidade foi escavada nas paredes circundantes. Poucas visões são tão belas quanto os paredões iluminados por cristais de Penumbra.

No fundo da fenda se localiza o Lago do Espelho Negro e, a sua frente, o Portão Profundo. Construído com enormes blocos de pedra reforçados por aço e adamante, é operado pela engenhosa magia anã. Foi criado para deter uma horda de grimlocks que a cada Escuridão infernizava a vida das terras élficas, anãs e humanas do norte. Os gnomos resolveram se instalar na fenda e começaram a usar o Portão Profundo

para explorar o Subterrâneo. Eles verificaram que nem todos os Povos Abaixo são malignos e reencontraram certas raças subterrâneas de Elária que foram salvas pelos deuses, como os trogloditas. Eles descobriram que diversas guerras secretas ocorrem nas profundezas entre os habitantes originários do Mundo Primordial e os naturais da Sétima Lua.

Penumbra recebe mercadores de Vanidrad e Deydhor. Há rumores de que os gnomos mantêm comércio com certos seres do Subterrâneo. A Cidade Invertida é o ponto final para rotas vindas do Império Melkhar e dos reinos do sul. Penumbra é um grande centro de saber de alquimia, mineração, arquitetura, da Escuridão, dos Povos Abaixo e do Subterrâneo.

Longínqua (pop. 5.000) é a única cidade gnômica nas terras orientais de Aldar. Localizada no limiar da Ferida, foi construída sobre uma gigantesca cratera após os gnomos terem conseguido a façanha de adentrar na misteriosa Torre Sem Nome.

Sabe-se que a gigantesca cratera de Longínqua foi criada pela Queda dos Deuses e que os primeiros exploradores a se aproximaram dela já avistaram a Torre Sem Nome. A construção é uma espiral metálica retorcida, sem janelas ou portas, que se ergue impossivelmente alta do centro da cratera. A Torre mantém qualquer influência da Ferida longe da cratera de Longínqua – incluindo seu clima maldito e suas hordas de esquecidos. Inúmeros templos, seitas e igrejas reclamam a Torre como uma benção de seu deus em particular, apesar do Conselho ter afirmado que os titãs estão de alguma forma ligados a sua aparição. Um misterioso pacto entre os gnomos e um titã chamado Agareon foi o que permitiu a construção da cidade.

Apesar do Passo das Sombras adentrar na Muralha dos Mortos a oeste, Longínqua permanece um importante entreposto comercial e recebe visitantes de Abannônia, Aryavarta, Kazanthar, Huan Ti, Shinmarash, do Império do Leão Celestial e mesmo de Zao Khan. A cidade é famosa por suas extensas bibliotecas a respeito dos Deuses Mortos, da Ferida e dos reinos orientais. Pelo fato de se localizar em ermos perigosos e possuir vizinhos muitas vezes hostis, o Conselho de Longínqua permite que seus habitantes andem armados.

A presença da Torre Sem Nome, dos diversos cultos religiosos e de espíões tanto do oriente quando do ocidente transformaram Longínqua em um caldeirão em ebulição. Dentre os rumores mais recentes a sacudir a cidade está uma lenda que clama que a Torre Sem Nome não é uma construção, mas sim um artefato – a própria Lança de Ossos de Thessaltar.

Lunária (pop. 9.000) se localiza em uma montanha que se ergue no meio do Império Melkhar, quatro dias de cavalgada a nordeste da capital de Nova Melkharis. A criação de Lunária é um assunto delicado para oficiais imperiais. A cidade foi construída após a elaboração de um tratado de paz com as águias gigantes que reinavam na Montanha Solitária. O Império perdeu vários navios voadores em confrontos com as águias gigantes e seus poderosos reis. Tamanho era o problema e a vergonha que o então Imperador Xarkas X considerou pequeno o preço de erguer uma cidade gnômica em Amaranti, como é conhecida a Montanha Solitária.

Lunária foi construída em um conjunto de cinco platôs conectados por belíssimas pontes. A cidade possui quase tantos atracadouros suspensos quanto Melkharis, apesar da população ser bem menor. Na verdade, a maior concentração de navios

voadores civis da Sétima Lua se encontra em Lunária, como o Estrela Cadente, a famosa nau do **capitão gnomo Faralin Celes (Gnm M NB Lad 5/Brd 4)** que diz ter atingido as estrelas com a ajuda de um misterioso artefato aldariano.

Lunária é procurada por seus grandes astrólogos e estudiosos das Seis Luas (com exceção da lua de Manis, onde Elisia é a cidade mais recomendada). Aqueles que buscam itens ou informações que permitam viajar entre as Seis Luas também podem encontrar informações em Lunária. Por estar localizada na parte central do Império, a cidade também é um grande centro de saber a respeito da tecnomagia e dos ofícios mais avançados dos humanos.

Lunária serve de ponto de encontro com os Povos Celestes de Isaldar, como são chamadas as raças de seres alados inteligentes da Sétima Lua. É também talvez a única cidade no ocidente de Aldar a manter algum contato com os dragões de Samerash.

Aldar Central

Aryavarta, Os Reinos Yakshas

Muitos habitantes dos reinos do oeste olham para a Ferida e julgam não haver mais vida para além de seus desertos. Eles ficariam maravilhados se pudessem contemplar as terras exuberantes dos yakshas. Esse povo de sábios e contempladores habita as colinas, selvas, planícies e rios que se estendem à sudeste da Muralha dos Mortos, à qual chamam de Asura Azmavarvan ou "*O Escudo de Pedra dos Mortos*". As terras yakshas propriamente se iniciam além do caudaloso e triste Rio das Almas Perdidas, que corta a Muralha dos Mortos de leste a oeste.

É além dele que se localizam as montanhas chamadas de Pináculos dos Santos. Os yakshas acreditam que mestres e sacerdotes iluminados de seu povo construíram monastério e templos sobre os Pináculos para vigiar as sinistras Muralhas dos Mortos. A Passagem dos Demônios é a principal estrada vinda da Ferida a cruzar a região. Uma ponte natural de pedra vigiada por monges e soldados yakshas liga a Muralha dos Mortos e os Pináculos dos Santos. Além dessas montanhas, o viajante finalmente pode contemplar a beleza de Aryavarta ou "*A Terra dos Nobres e Elevados Espíritos*".

Gloriosas florestas tropicais cortadas por diversos rios preenchem quase toda a extensão do território yaksha. As cidades desse povo são sempre construídas próximas aos rios, com exceção de certas fortalezas, templos e monastérios. As cidades são muradas e cercadas por fossos. Seu interior é ordenado e todo aspecto da cultura yaksha valoriza o simbolismo e a arte, especialmente se voltados para o divino. Mesmo uma muralha de uma cidade yaksha é uma obra de arte, preenchida por mosaicos com lendas dos deuses.

Os yakshas são um povo que respeita augúrios e profecias. Eles crêm que cada pessoa nasce dotada de talento para uma determinada tarefa. Por isso suas cidades possuem bairros divididos por castas e profissões. As artes mais valorizadas são o sacerdócio, as artes arcanas e finalmente as artes do conhecimento erudito.

Os Reis das Águias Gigantes e Amaranti

A Montanha Solitária é chamada de Amaranti, uma antiga palavra celestial que significa "Lágrimas do Primeiro". As águias gigantes contam que a montanha foi erguida pelas lágrimas do misterioso Anjo de Platina, o General dos Solares, quando este presenciou a queda de seus irmãos e de seu senhor e senhora, Ashkar-Mithrael e Enthariel, na Ferida. De suas lágrimas vieram os Lordes de Platina, os reis das águias gigantes. Essas nobres aves celestiais mantêm vigília sobre o lado ocidental da Ferida. Eles mandam suas águias para ajudar pessoas de boa índole e propósitos puros, como alguém que entra na Ferida para salvar um ente amado ou buscar um artefato sagrado.

Não se sabe porque as águias permitiram que os gnomos erguessem Lunária. Suspeita-se de um acordo entre os Lordes de Platina e os bem informados colégios bárdicos de Concórdia.

Em termos de regras, um Lorde de Platina é uma águia gigante meio-celestial com no mínimo 9 DV e de tendência Leal e Bom. Muitas possuem níveis de clérigo e paladino.

Yakshas que vivem fora das cidades são normalmente agricultores, monges ou eremitas que se isolaram na selva para entrar em comunhão com as forças divinas exteriores e interiores. Os mais fanáticos dentre estes últimos chegam a adentrar na própria Ferida. Outros desenvolvem dons místicos que não se assemelham a nenhuma forma de magia arcana ou divina conhecida.

Ao contrário de outros reinos, Aryavarta é povoada tanto por yakshas quanto por outras raças. Os yakshas formam as castas superiores e médias, que moram dentro das muralhas das cidades, sendo os únicos que podem possuir o posto de clérigos e demais sacerdotes. Eles constituem metade da população de Aryavarta. Os humanos compõem boa parte das castas mais inferiores. Muitos são agricultores e mercadores, enquanto outros são membros das famílias criminosas ou de contrabandistas. Os humanos de maior renome costumam ser bárbaros e rangers das selvas, ou ainda magos nas cidades. A maioria desses humanos veio de tribos deixadas pelos deuses nas selvas. Outra parte veio dos reinos orientais. Os yakshas consideram-se "salvadores" desses povos humanos. O único local onde as diferenças raciais não contam em Aryavarta são os monastérios – tanto monges humanos quanto yakshas (entre outros povos) treinam lado a lado.

Outra raça comum de Aryavarta são os robgoblins. Um povo de saqueadores violentos, eles são tolerados somente por que atacam com prazer os humanos bárbaros a leste. Fora que algumas tribos robgoblins aceitam trabalhar como mercenários para cidades como Anurashan. Na fronteira de Aryavarta com Haradath, há uma forte competição entre pelotões robgoblins e as raras companhias mercenárias anãs existentes no oriente.

Aryavarta possui centenas de pequenas cidades yakshas. As maiores são Ashkara, Anurashan e Indrakava. **Ashkara, a Pérola do Leste (pop. 13.000)**, se localiza no litoral meridional de Aryavarta e mantém o maior contato com os reinos humanos do oeste. É também chamada de "Cidade dos Dois Deuses", pois apesar de Ninshardur ser sua divindade principal, existem vastos templos subterrâneos para Radenshan.



Crônicas da 7ª Lua

Anurashan (pop. 32.000) é a maior cidade das terras yakshas, uma gloriosa relíquia que se estende por quilômetros em meio a selva. Originária do Mundo Primordial, Anurashan possui os mais antigos templos dos deuses mortos ainda de pé. Todas as divindades, benignas, neutras ou malignas, são adoradas na cidade ancestral. Apenas cultos a demônios, celestiais e outros “falsos deuses” são proibidos. O soberano da Anurashan é **Mahekna (Yak M LN Arist 4/Gue 6), O Plenipotente**, que já se declarou “*Marajá de Toda Aryavarta*”. Algumas cidades lhe pagam tributo, outras simplesmente o ignoram. Mahekna enfrenta graves insurgências com gnolls, além de lidar com cultos heréticos.

Enfim, há a cidade sagrada de **Indrakrava (pop. 10.000)**, onde a Tríade Eterna (as divindades Adharmoloch, Ashantar e Melkhar) é adorada acima de todos os outros deuses mortos. Indrakrava vê qualquer um que porta a Centelha Divina como uma alma renegada dos deuses que deve ser “devolvida ao fluxo das reencarnações” o mais rápido possível.

Um dos maiores perigos à soberania yaksha são os cultos heréticos que se espalham pelas cidades. Alguns são seitas necromânticas remanescentes do sangrento domínio gnoll da região. Outros são os cultos nagas, fomentados secretamente pelo reino vizinho de Shinmarash. De qualquer forma, os cultos se proliferam, permitindo a seus praticantes desenvolverem a feitiçaria, trocarem favores ou invocarem demônios. No entanto, uma boa parte dos cultos nagas em Aryavarta possuem como patronos as benevolentes Shekin (ver Shinmarash). Isso não impede os príncipes yakshas de cassarem incessantemente esses grupos benignos.

As selvas de Isaldar guardam vários segredos. Bestas desconhecidas e espíritos vagam por suas sombras. A selva já era antiga antes da chegada dos yakshas. Aryavarta já fora conhecida no passado pelos orcs como Garakash, a Terra do Devorador dos Vivos. Gnolls bárbaros e canibais eram seus habitantes. Servos de um misterioso demônio, eles realizavam rituais necromânticos e sacrifícios. Os orcs falam que os poderosos reis gnolls eram carnicais grotescos e obesos, eternamente famintos. Com o surgimento da Ferida, o aparecimento de Anurashan e a vinda de yakshas, humanos e robgoblins, os gnolls foram empurrados para o sul. Muitos se tornaram escravos no reino de Shinmarash. Outros se esconderam nas selvas. Nos últimos anos, os clérigos yakshas têm notado um alarmante crescimento de cultos necromânticos entre as castas humanas mais baixas. Rumores de carnicais já começaram a aparecer.

Haradath, Os Pântanos Sem Fim

Haradath se localiza entrincheirada entre o Mar Aldariano e as Muralhas dos Mortos. Os Principados Brilhantes jazem a oeste e os principados yakshas de Aryavarta a leste. Muitos mercadores chamam essa terra amaldiçoada de “A Estrada Perdida”, pois caso não existisse, não haveria nada separando os reinos ocidentais dos orientais.

Haradath é uma terra tristonha e cinzenta. Uma imensidão de pântanos, charcos e lodaçais que se estendem até onde a visão alcança. Nuvens onipresentes mantêm o clima gélido no inverno e insuportavelmente úmido no verão. Aberrações, enxames de insetos e diversos tipos de predadores e monstros desagradáveis se escondem entre as árvores e raízes apodrecidas.

A maior ameaça de Haradath não é seu clima ou suas bestas, mas os mortos. **Demetiel, o Perpétuo (Hum Lich Lum MNM Clr 8/Mag 8/Teur Mist 10)**, é o senhor dessas terras e apenas seus mortos-vivos reinam. Hordas de espíritos malignos e carcaças animadas vigiam as bordas de Haradath, invadindo as terras vizinhas durante noites escuras para adquirir mais servos para seu mestre. Durante a Escuridão, tanto humanos quanto yakshas se armam contra as investidas dos mortos-vivos. Apesar disso, Demetiel nunca tentou ampliar suas fronteiras, o que é um mistério para um ser que em tese é capaz de controlar o clima e as águas pútridas de todo o seu reino.

Haradath não esconde apenas mortos-vivos. Fugitivos, necromantes, renegados e exilados tanto do leste quanto do oeste fogem para os pântanos. A maioria prefere adular Demetiel com oferendas, partes de seus saques ou mesmo sacrifícios. O restante leva vidas miseráveis nos pântanos e cai muitas vezes vítima dos mortos.

O litoral de Haradath é tomado por milhas e milhas de sargaços traiçoeiros e ilhotas que impedem qualquer tipo de navegação. Aboleths e seres igualmente distorcidos, atraídos pelo mal do Perpétuo, se escondem nessas águas. Demetiel é capaz de invocar tremendas tempestades sobre o norte do Mar Aldariano, atraindo para suas garras naus que lhe interessem.

Demetiel mantém seu reino sob observação por meio de seus espectros e servos, vivos ou mortos. Muitos boatos chegam a afirmar que ele pode ver através dos olhos de qualquer ave ou verme de seu reino. Exploradores que se infiltram em Haradath encontram fortalezas e vilas isoladas em ilhas no meio dos pântanos. Nesses locais os vivos servem os mortos. Demetiel é um senhor frio e inumano para com seus súditos, mas ele mantém seus pactos e recompensa bem aqueles que lhe são leais. É dessa forma que o lich mantém espiões e agentes nos reinos vizinhos.

A verdadeira jóia negra de Demetiel é **Nuragoth (pop. desconhecida)**, a única cidade de Haradath, localizada em um monte erguido por magia. Rodeada por espirais de obsidiana, Nuragoth parece uma cidade fantasma, lúgubre e terrivelmente bela. Habitada por servos humanos, yakshas, gnolls e orcs, a cidade é patrulhada por sombras, zumbis e necromantes. A maior construção de Nuragoth é a impressionante Torre Obscura de Demetiel. Trata-se de uma verdadeira fortaleza, com quase meio quilômetro de altura e tão larga como um castelo. Demetiel a teria conjurado de Elária com seu próprio poder para fugir da Aniquilação.

Haradath é considerado um mal menor em comparação com a Ferida. De fato, a maior parte das forças de Demetiel está concentrada na fronteira com as Muralhas dos Mortos, onde o poderoso tirano lich guerreia contra os misteriosos Lordes Acorrentados das montanhas. Muitos suspeitam que Demetiel teria arrancando o segredo de sua não-vida daqueles espíritos amaldiçoados.

Há poucos anos, os Principados Brilhantes receberam uma notícia alarmante das patrulhas de fronteira. Pelo menos um batedor teve sorte e coragem suficiente para adentrar em Nuragoth e se infiltrar entre os altos servos de Demetiel. Ele afirma que eles participam de rituais religiosos em nome de Demetiel e que essas cerimônias são conduzidas por clérigos mortos-vivos do Perpétuo. Se Demetiel for realmente um deus, algo que ainda não se tem certeza, então a própria Ferida pode se tornar rapidamente um mal menor.

Aldar Oriental

O Deserto dos Ventos Cortantes

Uma vastidão aparentemente eterna surge no oriente, além da Ferida. Assolada por tempestades ferozes e um clima insolente, suas dunas e vastidões escondem os territórios dos selvagens centauros Syrath e dos humanos bárbaros Zian-Kor, os cavaleiros da Horda Fantasma. Oriundos de planícies desérticas do Mundo Primordial, os Zian-Kor são sobreviventes natos criados em um ambiente hostil, que aprendem as artes de combate – em especial o domínio do arco e da lança – e os segredos da sobrevivência no deserto ainda quando crianças. Sua furtividade lendária é a razão de sua alcunha. Há um ditado que diz que quando você vê uma carga Zian-Kor, provavelmente já está encurralado e com uma lança no pescoço.

Os Zian-Kor não dominam a escrita, mas possuem uma complexa história oral. São famosos por suas antigas tradições de feiticeiros e dançarinos das sombras. Estes últimos constituem uma elite guerreira entre os Zian-Kor, sendo ao mesmo tempo assassinos e batedores de grande habilidade. Clérigos Zian-Kor são conhecidos por seu estranho sincretismo de adoração aos deuses – notoriamente Ashantar e Adharmoloch – unida a pactos com entidades extraplanares de origem elemental, celestial e, por vezes, abissal. Os Zian-Kor não são alinhados com o Bem ou do Mal, precisando trilhar uma tênue linha entre os dois caminhos caso desejem sobreviver em suas terras inóspitas e violentas. A sociedade Zian-Kor é regida por conselhos de guerreiros, feiticeiros e sacerdotes, com os anciões mais renomados em canções decidindo os rumos da Horda Fantasma.

Esses bárbaros são exímios cavaleiros, temidos por domarem e cavalgarem animais atrozos do deserto, além de grifos e hipogrifos. Para os Zian-Kor, essas feras são mais do que meros animais, mas verdadeiros irmãos, cuja perda é marcada com tristeza e retribuída com grande fúria. Embora hostis para com desconhecidos, os Zian-Kor são extremamente leais com aqueles que ganham sua confiança. Para eles pouco importa a raça ou mesmo se um aliado ou inimigo é ou não um Luminar.

A Horda Fantasma recebe esse nome devido à assombrosa habilidade de atacar rápido e silenciosamente dos Zian-Kor. Um ataque típico tem início com clérigos invocando forças naturais como tempestades de areia ou névoas para encobrir sua aproximação, sendo seus alvos em seguida surpreendidos por ataques de criaturas invocadas, arqueiros e dançarinos das sombras, visando dividir as forças inimigas e assassinar seus guerreiros e usuários de magia mais poderosos. Os cavaleiros montados em feras atacam apenas quando o inimigo já se encontra severamente enfraquecido, e seus principais guerreiros, neutralizados. Ataques da Horda Fantasma podem durar dias, com seus alvos sendo sistematicamente enfraquecidos, à medida em que são conduzidos a regiões particularmente perigosas do território dos bárbaros.

Os Zian-Kor são atacados impiedosamente pelos centauros Syrath, disputando arduamente espaço com os mesmos no Deserto dos Ventos Cortantes. Grupos de captura de escravos de Shinmarash e da Soberania de Abannônia também investem com frequência contra acampamentos da Horda Fantasma

(embora os Zian-Kor também ataquem as caravanas de ambos os reinos). A Horda Fantasma foi severamente enfraquecida pela campanha militar do Império do Leão Celestial, o que faz com que os Zian-Kor evitem as fronteiras com Huan Ti. Khazanthar sempre se provou um adversário honrado e por vezes até mesmo complacente para com os cavaleiros bárbaros. Graças a isso, ataques à Corte dos Dragões Celestiais são incomuns.

Os centauros Syrath ocupam toda a porção noroeste do Deserto dos Ventos Cortantes, na região em que a vastidão árida se une com a devastação perigosa da Ferida. Essa raça de centauros é marcada pelos pequenos chifres e pela pele escura. São seguidores devotos dos deuses malignos, em particular Athar-Abannon. Além dos Zian-Kor, atacam selvagemmente caravanas e reinos vizinhos, executando até mesmo longas incursões na Ferida para saquearem vilas orcs.

Os Syrath se dividem em várias tribos, regidas por chefes de guerra que assumem sua posição através da imposição de seu poder e superioridade em combate. São temidos por seus magníficos arcos longos, considerados por muitos como os mais mortíferos arqueiros de Aldar. Entre os Syrath não é incomum a presença de centauros meio-demônios. Alguns dos mais vis rituais dessa raça envolvem a invocação de entidades demoníacas, visando o nascimento dessas bestas. Luminares são incomuns entre os Syrath, embora algumas grotescas canções de guerra dos centauros apontem a existência de líderes guerreiros aparentemente tocados pela Centelha Divina.



Demetiel, o Perpétuo



A Corte Dracônica de Khazantar

Ao norte do temido Deserto dos Ventos Cortantes, vastidões cobertas por areia e rocha vão lentamente sendo substituídas por estepes de vegetação rasteira, que avançam seguindo o Rio das Garras do Dragão, até se tornarem vigorosas florestas de pinheiros, que se tornam mais profundas e sombrias a medida em que se aproximam das sanguinárias Terras da Noite. Se as terras de Khazantar são frias e lúgubres, o mesmo não pode ser dito de seus honrados habitantes, pois os senhores das Florestas Congeladas carregam em seus corações a bondade e a justiça de seus antigos reis dracônicos, seus espíritos ardendo em chamas e fúria perante a presença das forças malignas de Isaldar.

Tudo começou em Elária, o Mundo Primordial, quando guerreiros valorosos de uma pequena tribo humana foram escolhidos pelo dragão dourado meio-celestial Khazantiel, o Vingador das Escamas Radiantes, e sua hoste. Esses poucos foram abençoados com o poder dos dragões metálicos para que pudessem guiar sua tribo, agora chamada de Khazantor, de acordo os desígnios das divindades do Bem. A Corte dos Dragões Celestiais – a força a comando da hoste de Khazantiel – havia sido criada.

Nos últimos dias de Elária, os Khazantor lideraram suas tropas em batalhas contra as forças da Aniquilação e contra os reis-dragões abissais e seus servos. Restaram apenas dois dos mais poderosos reis-dragões do Mundo Primordial – o antigo senhor dos Khazantor, Khazantiel, e o dragão vermelho meio-abissal **Nekalsharazar (DrgVerm MeiAbiss GrdAnc M CM)**, a **Besta das Chamas Infernais**. As criaturas escaparam para Isaldar juntamente com a Corte dos Dragões Celestiais e em uma região florestal no leste de Aldar recomeçaram sua batalha ancestral. A contenda deixou marcas profundas no território de Khazanthar. Vales foram criados, montanhas destruídas e rios para sempre evaporados pelo calor das chamas celestiais e abissais dessas criaturas lendárias. Incapaz de derrotar seu nêmesis e desejando salvar seus seguidores, Khazantiel usou de sua poderosa magia para prender a Besta das Chamas Abissais adormecida em uma fenda. Contudo, a quantidade de poder mágico necessário para tal feito foi demais e assim o dragão dourado pereceu. Em honra ao seu sacrifício foi erguido um templo, o Santuário das Lágrimas Douradas, um ponto de peregrinação para todo o reino.

Com a queda de Nekalsharazar, Khazantar fortaleceu-se e expandiu-se até atingir as fronteiras com as Terras da Noite. Nos limiares gélidos desse reino maligno, escaramuças entre a Corte dos Dragões Celestiais e as tropas bestiais dos ogros-magos evoluíram rapidamente para um conflito entre os dois reinos. Uma campanha militar bem sucedida culminou com a queda do último rei dos Clãs Bestiais, Kurozoro, derrotado pelo lendário guerreiro meio-dragão Athan Randar.

A sociedade Khazantor é regida de maneira justa e benigna. Cada enclave do reino é administrado por um conselho eleito, composto normalmente por guerreiros experientes, sacerdotes e eventuais estudiosos das artes arcanas. Enviados de cada conselho se reúnem em Thorm Khazan, com as ordens dracônicas, para definirem assuntos que envolvam todo o reino. Os dragões metálicos servos de Khazantiel optaram por não interferirem diretamente nos assuntos dos humanos,

se recolhendo para locais afastados de Isaldar (ou para a lua de Samerash). Seus reis celestiais estavam mortos e os mortais deveriam caminhar por si mesmos. O número de meio-dragões nas Corte dos Dragões Celestiais assim reduziu drasticamente, apesar das linhagens dentro das várias ordens ainda manterem seu sangue puro. Poucos meio-dragões, contudo, nasceram das ordens em Isaldar até agora.

Em Elária, cinco eram as ordens de meio-dragões, temidas por sua perícia em batalha e conhecimento das eras antigas do mundo e da magia ancestral dos dragões. Os **Rildareh**, a Ordem das Chamas Perpétuas, são uma facção de guerreiros com sangue dos dragões dourados, devotos de Gotheintor. Grandes ferreiros, bardos contam que muitas das armas encantadas pelos Rildareh são dotadas de inteligência, e que algumas se lembram das batalhas que participaram nos momentos finais de Elária. **Aramat**, a Ordem dos Ventos Encantados, é um poderoso concílio de descendentes dos dragões de prata, especializados em magias que envolvam as forças elementais do frio e dos ventos. **Daikan**, a Ordem da Garra Esmeralda, é uma bem organizada ordem militar composta por meio-dragões de bronze, dedicada à proteção dos Khazantor. Seus soldados e estrategistas são famosos entre os exércitos orientais de Isaldar por sua disciplina em combate e táticas arrojadas. **Koldrash**, a Ordem dos Pergaminhos Celestiais, conta com apenas algumas dezenas de sábios-aventureiros com o sangue dos dragões de latão. **Anarid**, a Ordem do Sussurro das Tempestades, formada por meio-dragões de cobre, é uma escola bárdica de grande renome, cujos artistas utilizam poderosas magias de encantamento e itens mágicos para influenciar sua audiência.

Os portadores da Centelha Divina em Khazantar raramente são alvo de devoção de uma população acostumada a ter seus próprios heróis de origem semi-mítica, devendo provar seu próprio valor. Mestres do conhecimento da Ordem dos Pergaminhos Celestiais aguardam com ansiedade o nascimento de um meio-dragão portador da Centelha Divina, um evento até o momento desconhecido em Isaldar.

O reino da Corte dos Dragões Celestiais possui poucas cidades. **Thorm Khazan (pop. 21.000)** é a capital do reino, situada às margens de um braço do Rio Thiranroth e abrigando o Parlamento dos Dragões Celestiais, um palácio notório por seus vitrais e torres imponentes, onde os conselhos e ordens dracônicas se reúnem a cada estação. Thorm Khazan é conhecida como a Cidade das Cinco Pontes, devido às construções que ligam os distritos da cidade, entrecortando o rio. Próximo a cada uma das pontes, encontra-se um edifício dedicado a uma das ordens dracônicas. Ao leste da cidade, encontra-se o Santuário das Lágrimas Douradas, o túmulo do semidivino dragão dourado Khazantiel. O recinto sagrado é mantido por sacerdotes de Enthariel, sendo um ponto de peregrinação de clérigos e paladinos da deusa em toda Aldar.

Rakkendar (pop. 17.000), conhecida como a Cidadela de Cristal, é a cidade localizada na porção oriental mais extrema de Aldar, localizada próxima ao Mar das Pérolas. É um entreposto comercial famoso por seus invernos rigorosos e por suas minas de mitral. A Torre da Lança de Gelo é um misto de academia e biblioteca mística dos **Aramat**. No período mais intenso do inverno, seus magos e feiticeiros evitam que tempestades de gelo intensas abatam-se sobre a cidade. Ao sudoeste de

Rakkendar surge uma região sombria enegrecida por cinzas e brasa. O coração dessa desolação é o abismo sem nome onde se encontra adormecido Nekalsharazar, a Besta das Chamas Abissais. Patrulhas de guerreiros e cavaleiros *Daikan* são freqüentes, visando conter o avanço das abominações oriundas das profundezas da terra.

Kord Rothmoor (pop. 14.000) se localiza entre os rios Thiranroth e Wergoth. É a cidade dos Khazandor mais próxima da Ferida, das Terras da Noite e dos territórios desérticos dos selvagens centauros Syraht. A cidade-fortaleza abriga os vastos quartéis da Ordem da Garra Esmeralda e seus devastadores engenhos de guerra. Incrustado nas montanhas do norte de Kord Rothmoor encontra-se a Fortaleza dos Martelos Ardentes, o forte dos *Rildaresh* de onde partiu o derradeiro ataque às Terras da Noite, responsável pela morte de seu rei maligno. Este é o último bastião da ordem dos meio-dragões dourados, abrigando as forjas lendárias onde as mais poderosas armas mágicas de Isaldar nascem das chamas de Khazanthiel, que ardem eternamente. É dito que artefatos malignos podem ser destruídos se imersos no fogo sagrado do mítico dragão dourado.

O Império do Leão Celestial

Salvo da destruição do Mundo Primordial pelos deuses, o decadente Império do Lótus Resplandecente não resistiu a sua chegada em Isaldar. O Imperador Celestial, Zhao Li, morreu em combate contra as forças da Aniquilação, não deixando sucessores. Duques dos quatro reinos ancestrais que compunham o Império declararam então a independência de seus domínios. Vento Escarlate, Duque de Wutei, conduziu suas tropas até Ishinkhan, a Cidade Imperial, onde se declarou o soberano do Trono Iluminado dos Céus, clamando a reunificação dos reinos e dando início à Guerra dos Quatro Trovões.

Nos primeiros meses de batalha, o reino de Huan Ti renunciou à disputa pelo controle do Trono Iluminado dos Céus, após astrólogos terem vislumbrado nas luas que Huan Ti deveria erguer seu próprio poder mais ao norte, próximo às Montanhas do Trono do Dragão.

As batalhas ao sul se tornavam cada vez mais fortes entre os três reinos remanescentes. Em meio ao caos da guerra, surgiu um grupo de heróis de Qinsian cujo desejo era conduzir os reinos à paz. Assim, os chamados Cinco Relâmpagos Escarlates enviaram solicitações de reuniões com os duques de Wutei, Zhao Hikuo e Qinsian. Ao se dirigirem de barco para Wutei, o grupo foi capturado e levado como prisioneiros até a capital. Mas a nau em que estavam foi atacada por serpentes marinhas a serviço de um dragão negro demoníaco chamado Zongzhouran, o Rei do Fogo Fantasmagórico. Os Cinco Relâmpagos Escarlates derrotaram o dragão, salvaram seus captores e levaram como presente ao duque as presas do terrível monstro. Impressionado com a virtude dos aventureiros, o regente de Wutei concordou em renunciar ao Trono Iluminado dos Céus, caso os outros reinos também renunciassem. Assim, o grupo de aventureiros partiu em direção aos domínios dos poderosos alquimistas de Zhao Hikuo. Seu duque, no entanto, fora envenenado por um traidor de sua própria corte e apenas uma espécie rara de flor mágica oriunda dos planos inferiores poderia salvá-lo. Enviados aos domínios do Rei-Demônio dos

O Êxodo dos Rildaresh

Há menos de uma década, todos os Rildaresh foram convocados em seu forte sagrado na fronteira com as Terras da Noite. Em um concílio marcado por debates acalorados (e alguns duelos), os guerreiros meio-dragões decidiram suas espadas contra as forças do mal não apenas nas fronteiras de seu reino, mas além. Em uma noite em que Samerash brilhava nos céus, os Rildaresh declararam o início da Cruzada Diamante, abandonando seu reino e se dirigindo, sozinhos ou em grupos, para combater o mal em toda Aldar. Embora conduzida pelos Rildaresh, a Cruzada Diamante conta com o apoio de facções mais radicais dos clérigos de Gotheintor, dispostos a morrer pela causa do Bem, assim como os cavaleiros descendentes dos dragões dourados. O êxodo dos Rildaresh foi visto com grande orgulho pelas demais ordens dracônicas, que reconhecem o sacrifício de seus mais poderosos guerreiros. A Fortaleza dos Martelos Ardentes é o último bastião da Ordem das Chamas Perpétuas em Khazanthar, abrigando seus últimos cavaleiros, que não puderam partir na Cruzada Diamante devido à necessidade de protegerem as chamas de Khazanthiel.

Ventos do Sul, Daikhor, os Cinco Relâmpagos Escarlates se vestiram como uma trupe de músicos itinerantes e ofereceram seus serviços ao velho demônio, que era poderoso demais para ser derrotado. Por cinco dias e cinco noites os aventureiros cantaram, dançaram e atuaram. Sob efeito de magia e entretido pela música, o Rei-Demônio adormeceu e os heróis encontraram a flor mágica necessária para salvar o duque de Zhao Hikuo. Agradecido e surpreso, o regente prometeu também abandonar o conflito, caso os outros reinos também abandonassem a busca pelo controle do Trono Iluminado dos Céus. A caminho de Qinsian, os Cinco Relâmpagos Escarlates foram informados que os cavaleiros de dragonados do duque haviam cercado Ishinkhan. Os heróis então se dirigiram ao campo de batalha, onde ofereceram suas armas e suas vidas em troca da desistência do ataque, que levaria à morte de milhares de cidadãos. O duque de Qinsian conduziu pessoalmente o ataque dos cavaleiros contra os heróis desarmados, que tombaram mortos próximos à cidade sitiada. Em seguida foi ordenada a invasão de Ishinkhan. Contudo, os soldados de Qinsian, revoltados com a ação traiçoeira de seu duque perante os honrados aventureiros, se rebelaram, assassinando seu antigo líder e proclamando o fim da guerra.

A morte dos Cinco Relâmpagos Escarlates trouxe grande tristeza aos três reinos. Os duques de Zhao Hikuo e Wutei conduziram o cortejo fúnebre juntamente com os cavaleiros de Qinsian até o Trono Iluminado dos Céus, onde os heróis foram enterrados. Reunidos perante o Trono, os regentes discutiram o futuro de seus reinos e decidiram que o Trono Iluminado nunca mais seria ocupado. Ele se tornaria o Trono da Harmonia Perpétua, pois os três reinos nunca mais entrariam em guerra e agora andariam livres, mas unidos. Os Cinco Relâmpagos Escarlates agora eram os Cinco Leões Celestiais, e as terras de Wutei, Zhao Hikuo e Qinsian mais uma vez se uniam sob um estandarte único. Seriam o Império do Leão Celestial, onde três tronos decidiriam em harmonia e equilíbrio. Em Wutei foi erguido o Trono do Dragão Virtuoso; em Qinsian, o Trono do Leão Dourado; e em Zhao Hikuo, o Trono dos Ventos Celestes.

Crônicas da 7a Lua

Há pouco mais de quatro décadas, o Império do Leão Celestial se viu ameaçado em sua fronteira com Huan Ti, quando esse reino foi dominado pela Horda Fantasma do Deserto dos Ventos Cortantes. O Império do Leão Celestial, liderado pelo Duque dos Mil Leões e pelo Exército dos Trovões Ancestrais, adentrou nas terras de Huan Ti, onde com seus cavaleiros montados em dragonados combateu ferozmente os conquistadores da Horda Fantasma, contando com o apoio dos monges guerreiros das escolas marciais de Huan Ti. Porém, o exército imperial não se retirou, adentrando na cidade real de Huan Ti, parcialmente destruída nas batalhas, onde permaneceria como protetor do Trono do Gelo Brilhante e seus súditos. Quatro décadas após o fim das batalhas contra a Horda Fantasma, o agora idoso Duque dos Mil Leões permanece como o regente *de facto* do Trono do Gelo Brilhante. Assim, permanece firme no reino montanhoso, garantindo que o Império do Leão Celestial ficará livre de invasões do norte.

Os domínios do Império são vastos e belos. O Trono do Dragão Virtuoso reina sobre uma região quente, banhada pelas águas claras do Mar das Pérolas. O comércio é a principal atividade da região, que serve como porta de entrada de Aldar para o Império do Leão Celestial, tendo em vista a dificuldade de cruzar a montanhosa Huan Ti e os perigos do interior de Shinmarash. **Wutei** (pop. 37.000) é onde se encontra o Trono do Dragão Virtuoso, ocupado atualmente pelo **Arquiduque dos Crisântemos Escarlates, Qin Laon** (Hum M LN Gue 15). Uma grande cidade portuária, Wutei é conhecida por seus enormes navios de guerra, equipados com armas alquímicas e pequenos exércitos de soldados-marinheiros. Ninshardur, Alaunthar e Ashkar-Mithrael são os deuses mais populares

dessa região. É também aonde se encontra o maior número de habitantes não-humanos ou de outras regiões de Isaldar, devido a sua posição como principal linha de tráfego do Império com o resto de Aldar. De modo geral, os súditos do Trono do Dragão Virtuoso são mais abertos e compreensivos, encarando outras culturas de Isaldar com maior aceitação, o que não ocorre nos mais tradicionalistas e orgulhosos domínios do interior do Império.

Zhao Hikuo (pop. 26.000) abriga o Trono dos Ventos Celestiais, regido pelo **Magistrado das Sete Luas Sagradas, Harashiro** (Hum M N Mag 17). Incrustada nas frias Montanhas do Trono do Dragão, é famosa por sua poderosa magia, na forma de legiões de soldados de ferro e barro. Zhao Hikuo é a sede de diversas escolas artísticas e filosóficas. Seus habitantes são particularmente arrogantes, graças a sua notória erudição.

Ishinkhan (pop. 19.000) é a capital administrativa do Império do Leão Celestial. Famosa por seus jardins, a cidade é onde se encontra o Trono da Harmonia Perpétua, que permanece propositalmente vazio. O Palácio de Ishinkhan é um misto de templo dedicado a Alaunthar e sede de debates políticos. Comerciantes e militares abastados constroem pequenos palácios nessa cidade, que também é conhecida por abrigar um grande número de belos templos. Ishinkhan também é a sede dos decadentes Magistrados das Virtudes Celestiais, uma organização de sacerdotes de Gotheintor, e da Sociedade do Fogo Celestial, uma ordem de agentes imperiais e paladinos de Ashkar-Mithrael. Esses homens e mulheres são responsáveis pela investigação e punição de infernalistas (sendo considerados infernalistas todos aqueles que adoram



Uma enseada da cidade de Wutei

O Mundo de Isaldar

divindades malignas, e algumas divindades da neutralidade como Nephartoth e Mezakinn), criminosos e traidores do Império, incluindo as forças rebeldes de Huan Ti. Há uma forte disputa entre a Sociedade e os Magistrados, estes últimos sendo notórios opositores da ocupação.

Qinshian (pop. 28.000) abriga o Trono do Leão Celestial, sendo a capital de uma região marcada por vilas agrícolas e campos férteis. Regida pelo **Arquiduque das Mil Tempestades, Haioshi (Hum M LN Rgr 16)**, esses domínios imperiais são conhecidos por seu povo simples e profundamente religioso, de onde surgem os lendários integrantes dos Sete Exércitos do Leão Celestial, a cavalaria imperial de dragonados. Dos sete exércitos, um se encontram ocupando Huan Ti. Ironicamente, esses exércitos pouco podem fazer contra a crescente expansão dos cultos, sejam ao redor de Luminares, sejam círculos infernalistas.

No Império do Leão Celestial, os Luminares são considerados tocados pelas forças divinas, mas incapazes de controlar tamanho poder, sendo natural que se entreguem à corrupção e ao abuso. Assim, são tolerados em território imperial apenas aqueles Luminares que se entregam a práticas ascetas das ordens monásticas e religiosas. Caso contrário, são caçados e mortos.

As Montanhas do Trono do Dragão

As Montanhas do Trono do Dragão formam uma majestosa cordilheira de picos austeros eternamente ocultos pelas névoas que separam as selvas infernais de Shinmarash a oeste, das altas terras de Huan Ti a leste. São notoriamente perigosas, não apenas por seus penhascos e desfiladeiros, mas devido a seus perigosos senhores. As Montanhas do Trono do Dragão são o domínio das inumanas Cortes Elementais, um conclave de tribos de gênios e suas crias que, de acordo com as lendas das Cinco Cidades, possuem esplendorosos domínios e palácios sobre, acima e abaixo das montanhas. Os obscuros pactos que mantêm essas tribos unidas e limitadas à cordilheira são desconhecidos. As raras aparições de suas comitivas nas nações vizinhas são cercadas de mistério, fascínio e medo, pois são seguidas de eventos estranhos e do desaparecimento de pessoas, que seriam enfeitiçadas pelos senhores gênios. Apesar disso, nenhum lorde seria louco em recusar hospitalidade às Cortes Elementais, pois fazê-lo seria invocar a fúria dos gênios, que dizem ser grandes guerreiros e senhores dos elementos. Não é por menos que seus membros são famosos por narrar que o nome das montanhas se deve ao fato de que – antes da vinda das Cortes – existiam dragões na região.

Por causa da presença das Cortes, as Montanhas do Trono do Dragão são uma rota de passagem pouco utilizada. A ligação entre as costas oeste e leste de Aldar Oriental é feita primariamente através do mar, considerado mais seguro. Ainda assim, Shinmarash possui uma rota comercial de difícil acesso que cruza o extremo sul das montanhas, em direção ao Império do Leão Celestial.

As Montanhas do Trono do Dragão comportam uma grande variedade de terrenos elevados. Em contraste com as gélidas escarpas e trilhas das montanhas voltadas para Huan Ti, existem exuberantes platôs florestais úmidos na borda voltada

para Shinmarash. À medida que a cordilheira avança para o norte, parte da cordilheira diminui, até ser pulverizada em um sem número de montanhas menores, espalhadas entre planícies e planaltos áridos, de vegetação rasteira e trilhas pedregosas. É aqui a fronteira com o lendário Deserto dos Ventos Cortantes. Contudo, as cordilheiras se mantêm elevadas em sua borda ocidental, que termina no desolado planalto de Asukhan, onde se localiza a poderosa cidade-estado robgoblin de Abannônia.

Shinmarash, O Reino das Maravilhas

Uma terra considerada mítica, a oeste da Ferida, Shinmarash é narrada como um reino glorioso que existe além das selvas de Aryavarta e das planícies bárbaras do Deserto dos Ventos Cortantes. Chamado de Reino das Maravilhas, dizem que frutos de ouro crescem em suas árvores, que mesmo o mais pobre servo porta esplendorosos vestidos de seda e que seus governantes – os Marash – possuem sangue divino.

Somente pelos portos das famosas Cinco Cidades é que as maravilhas do recluso povo de Shinmarash podem ser contempladas. Começando no extremo norte, próximo da fronteira com Abannônia, e indo quase até a fronteira com o Império do Leão Celestial, as Cinco Cidades surgem na seguinte ordem. Primeiro, há **Agarion, as Torres de Bronze do Saber (pop. 10.000)**, conhecida por seus canais, bibliotecas e sábios. Para aqueles drenados pela viagem, os alentos de **Amalarazar, a Cidade dos Prazeres (pop. 20.000)**, com seus banhos, saunas, ginásios, teatros e salões, são um convite difícil de resistir. Mais ao sul encontra-se **Serafed, o Jardim da Magia (pop. 8.000)**, de onde os Marash mantêm contato com os misteriosos gênios. Em seguida há **Praidan, a Cidadela dos Campeões (pop. 18.000)**, de belas arenas e parques com animais exóticos. Finalmente, há **Zhin, a Maravilha dos Lagos Suspensos (pop. 15.000)**, famosa por ser construída sobre as encostas de uma montanha. Afora essas magníficas cidades, conta-se ainda dezenas de lendas sobre a capital de Shinmarash, a mítica **Cidade dos Imortais (pop. desconhecida)**, oculta em uma ilha fluvial no interior do reino.

Esplendor de glória e decadência, essas acrópoles oferecem qualquer serviço imaginado para um viajante exausto. Seus jardins, bazares, arenas e estalagens fazem os reinos do oeste parecerem um reduto de bárbaros. Cada cidade é cercada por planícies verdejantes, bosques exóticos ou belos lagos. Todo o comércio com os reinos humanos do extremo oriente cruza as Cinco Cidades. Estrangeiros são bem-vindos em todas, mas proibidos de andar livremente pelo resto do país. Existem apenas cinco estradas imperiais que podem ser usadas por estrangeiros. Todas são cercadas por selvas fechadas e constantes postos de vigia. Qualquer um que as utilize precisa de autorização especial e é sempre acompanhado por um pelotão e um oficial. As estradas que deixam as cidades de Amalarazar, Serafed e Praidan passam pelo interior do país, até as Montanhas do Trono do Dragão. Há um caminho pouco conhecido através das Montanhas que leva até Huan Ti, mas para utilizá-lo é preciso negociar com as Cortes Elementais, o que não é recomendado... A estrada que deixa Agarion vira para o norte, até atingir Abannônia. É por esta via que flui o grosso do comércio terrestre vindo do norte e dos reinos ocidentais.



Crônicas da 7a Lua

Finalmente, a montanhosa e enevoadada estrada imperial que deixa a cidade de Zhin, cruza o extremo sul das Montanhas do Trono do Dragão, e entra no Império do Leão Celestial.

Os habitantes de Shinmarash são em sua maioria humanos, das mesmas raças que habitam os demais reinos orientais. Os nobres de Shinmarash, no entanto, se autodenominam Marash, sendo plenamente detectáveis pelas finíssimas roupas de seda que usam e pela poderosa feiticeira que comandam. Assemelham-se a humanos altos, esbeltos e belos, cujos olhos brilham com uma força incomum, sendo normalmente verdes ou violetas. São cortesês e generosos, sempre interessados sobre o mundo exterior.

Toda a privacidade e zelo excessivo dos Marash ajudam a alimentar as lendas a respeito dessa nação. Shinmarash é, literalmente, uma nação reclusa. Apenas as Cinco Cidades são conhecidas e abertas aos povos de Aldar. Estrangeiros são proibidos de atracar em qualquer lugar fora os portos das Cidades. Enormes muralhas cercam os bosques e planícies em torno de cada cidade. Tentar cruzar uma das muralhas é crime, punido com morte ou exílio perpétuo. A maioria dos exploradores audazes que tentam descer de barco pelo restante do perigoso litoral de Shinmarash desapareceram em suas selvas sem deixar rastros. Há inclusive uma lenda de um belo lorde dos Principados Brilhantes que, apaixonado por uma nobre de Shinmarash, arriscou-se pelas selvas do litoral. Não só ele nunca mais foi visto, como nenhum poder pôde revelar o seu destino. Tudo o que se soube é que ele morreu de forma horrenda e que nenhuma magia divina foi capaz de trazê-lo de volta dos mortos ou comunicar-se com seu espírito.

Os mistérios de Shinmarash são extensos como as estrelas. Muitos suspeitam que os Marash guardam o segredo da imortalidade em algum lugar no interior da nação. A verdade pode ser mais sinistra. Se os deuses cometeram algum erro em salvar algum povo de Elária, não foi os gigantes ou trolls, mas sim os Marash. Conhecidos no Mundo Primordial como nagas, os Marash são uma raça ancestral de feiticeiros com corpos de serpentes e cabeças humanas. É exatamente sua feitiçaria que permitem a eles caminharem disfarçados em meio aos povos humanóides.

Shinmarash é de fato a maior mentira sobre a face de Isaldar. Para a maioria dos visitantes, as esplendorosas cidades parecem sugerir uma nação belíssima, uma civilização ancestral. Os Marash parecem exemplos quase divinos de governantes, que valorizam extremamente sua neutralidade perante outras nações. Nada poderia ser mais falso. As Cinco Cidades são uma ilusão muito bem mantida. Abaixo de suas ruas encontram-se multidões de escravos humanos, yakshas e goblinóides. Para além de seus campos floridos e florestas, existem hordas de gnolls, domados para proteger os pântanos do interior da nação, onde se localizam as fortalezas e tesouros dos Marash.

Os pântanos são o verdadeiro centro de poder das nagas. Eles escondem as ruínas do Império Aldariano tomadas pelos imortais Lordes Ha-Nagas. Chamados também de Deuses Serpentes, esses seres horrendos foram enviados para Isaldar em segredo pelos deuses do mal antes de sua destruição. Tomando controle das ruínas, os Lordes Ha-Nagas domaram sob sua vontade o povo lagarto dos charcos e os clãs gnolls expulsos das selvas do norte. Apenas as Montanhas do Trono Dragões, com suas Cortes Elementais, impediram que os Lordes Ha-Nagas se expandissem para as nações a leste e sul (no entanto, isso não os impede de fomentar cultos nagas tanto em Aryavarta quanto no Império do Leão Celestial, onde tais cultos são confundidos com círculos infernalistas).

À medida que outras raças se aproximavam da região – principalmente humanos e yakshas – elas também se tornavam escravas das nagas e seus senhores imortais. Com a força dos escravos, os Deuses Serpentes construíram enormes pirâmides sobre as ruínas aldarianas para se proteger. Ao fim do primeiro século sobre Isaldar, as nagas já haviam construído três das Cinco Cidades que servem de logro para as raças mortais. Com isso estabeleceram seu véu de hospitalidade e neutralidade, pelo qual são renomados em toda Aldar (apesar de muitos já suspeitarem de algo a mais nos Marash).

Em Elária, as nagas eram criatura raras, quase desconhecidas. Seus Lordes Ha-Nagas estavam adormecidos há milênios. Em Isaldar elas ganharam um novo mundo para

As Nagas de Crônicas da Sétima Lua

As nagas ou Marash são uma antiga raça, provavelmente criada por uma divindade posteriormente devorada por Ur-Ak-thar, o Grande Verme-Demônio. Em Elária seu império havia sido destruído eras atrás por um cataclismo, os únicos sobreviventes sendo os Lordes Ha-Nagas adormecidos e as benevolentes e misteriosas Shekin.

Além das Shekin, existem ainda várias outras famílias Marash. Três famílias dominam atualmente o reino de Shinmarash. São os Logosh, as Sesrim e as Zaemin. Contanto, a autoridade suprema ainda são os Lordes Ha-Nagas.

Além das características naturais de uma nagas, os Marash possuem a habilidade de adquirir uma forma humanóide própria. Nessa forma elas perdem todas as suas características físicas (como armadura natural e mordida) e habilidades similares a magia, mas mantêm suas habilidades de feiticeiro. Uma Marash deve voltar a sua forma natural durante uma hora por dia.

Os poucos conhecedores das nagas afirmam que toda Marash em forma humanóide possui uma pequena parte do corpo coberta por escamas. Fora magias de detecção, essa seria a única forma de perceber o disfarce de uma Marash. No entanto, poucos sabem do segredo das nagas em Isaldar. É importante lembrar que no Mundo Primordial elas foram esquecidas há milênios. Há ainda o fato de pouquíssimos estudiosos conseguirem associar as lendas de nagas com os governantes de Shinmarash.

Afora esses detalhes, o Livro dos Monstros contém as estatísticas completas das nagas. As Shekin possuem as mesmas estatísticas que as nagas guardiãs, as Logosh são iguais às nagas negras, as Sesrim iguais às nagas aquáticas e as Zaemin iguais às nagas espirituais.

As informações básicas para uma Ha-Naga podem ser encontradas no Livro de Níveis Épicas. Os Lordes Ha-Naga são poderosos demais para serem derrotados por qualquer coisa inferior a um grupo de personagens épicas. Cada um deles possui milênios de vida, personalidade, objetivos e poderes únicos.

O Mundo de Isaldar

dominar. Não se sabe ainda qual foi o propósito dos deuses malignos ou mesmo quais estiveram envolvidos na salvação dos Lordes Ha-Nagas.

O maior obstáculo no caminho dos Marash é a família naga renegada Shekin e a existência dos Luminares. Os Shekin são a única família naga que rejeita o poder dos Deuses Serpentes e abraçam os ensinamentos dos deuses do Bem. A maioria das Shekin buscou refúgio em meio as terras yakshas ao norte, onde são confundidas com seus parentes malignos. Os Luminares por sua vez representam um mistério para os Lordes Ha-Nagas, pois não se sabe de nenhuma naga que porte a Centelha Divina.

As terras de Shinmarash são extensas. Além das selvas que dominam e escondem seu litoral, há milhas e milhas de pântanos em seu interior, que se estendem até os pés das Montanhas do Trono do Dragão. Selvas e pequenas planícies mantidas propositalmente separam as Cinco Cidades dos pântanos centrais. Ironicamente, muitas acabam por guardar grupos rebeldes ou criaturas nativas de Isaldar que não se dobraram perante os Lordes Ha-Naga.

A Soberania de Abannônia

Rodeado pelo Deserto dos Ventos Cortantes e aos pés das Montanhas do Trono do Dragão, ergue-se um enorme planalto chamado pelos yakshas de Asukhan, algo como "*Fonte de Todas as Misérias*". Não se sabe se a alcunha deriva das catacumbas encontradas no interior do planalto ou do fato de sua superfície ser tomada pela Soberania de Abannônia, o

reino robgoblin.

Os robgoblins mercenários de Aryavarta são renegados e refugiados da Soberania, que por sua vez é uma pálida sombra do império robgoblin de Elária. Reduzidos a uma única cidade-estado, Abannônia, os robgoblins da Soberania procuram reerguer das cinzas seu antigo império. O próprio nome da cidade é uma homenagem distante a Athar-Abannon, o Senhor do Massacre e suposto criador das raças goblinóides. No entanto, ao erguerem sua civilização, eles se distanciaram da adoração ao Senhor do Massacre e renegaram seus ensinamentos de caos e destruição.

Abannônia (pop. 36.000) é uma das maiores cidades de Isaldar, um gigantesco colosso arquitetônico de pedra cortada por canais de irrigação e enormes torres, palácios e fortalezas. Apenas os robgoblins da Soberania conseguem contemplar sua beleza militarística. A cidade é manejada por uma horda de escravos goblins (e um número crescente de humanos). Ao contrário dos demais povos goblinóides, os robgoblins são uma raça civilizada. São amantes da pompa e do poder, vangloriando o conflito e sua fria cidade-estado. Eles inclusive aceitam habitantes de outros povos entre si, principalmente meio-orcs, yakshas e humanos.

Os robgoblins eliminaram, escravizaram ou domesticaram toda criatura viva sobre a face de Asukhan, no centro do qual está Abannônia. Eles construíram gigantescas escadas, fortalezas e monumentos sobre a face norte do planalto, de forma a poderem enviar tropas tanto contra Aryavarta, como contra os bárbaros Zian-Kor. Seu material para construção é minerado das Montanhas do Trono do Dragão, enquanto



Uma visão distante da Cidade dos Imortais



seus amplos rebanhos, manejados por goblins, dão conta de alimentar a região. O comércio com outros reinos garante as demais necessidades de Abannônia. Os robgoblins mantêm torres de vigília ao longo do planalto, principalmente contra Shinmarash ao sul. Velhos adeptos da política, eles não confiam muito na ampla generosidade e grandeza dos Marash. Claro, isso não os impede de manter diplomatas nas Cinco Cidades (assim como nos reinos ao sul e mesmo nos Principados Brilhantes e no Império Melkhar).

Os robgoblins são governados por uma extensa e burocrática casta de generais, com diversas tradições remontando ao extinto clero de Athar-Abannon que governou a cidade em seus primórdios. Os generais formam o Punho da Abannônia, que efetivamente governa a cidade-estado. Abaixo deles estão os temidos Oradores Negros, o amaldiçoado clero robgoblin reconhecido por suas horrendas máscaras de prata. Do Zigurate da Tempestade Negra, o único templo de Abannônia, esses clérigos fornecem sacrifícios constantes a Ur-Akthar, Nikthar e Thessaltar, conhecidos respectivamente como o Pai, a Filha e a Sombra.

Os robgoblins mantêm contato com orcs da Ferida e procuram avidamente pelo Metal Divino. Em Elária, eles já eram famosos pelo uso engenhoso das mais variadas máquinas de guerra. Em Isaldar, os robgoblins pretendem dar um passo adiante com a tecnomagia. Seus exércitos já possuem unidades especiais treinadas com armas de fogo e com armas tecnomágicas feitas por tecnomagos renegados, mas eles pretendem – seja por meio de alianças com o Império Melkhar ou por “meios alternativos” – desenvolver armas tecnomágicas de maior porte (os melkharianos aceitam acordos e alianças, mas obviamente não pretendem fornecer suas maravilhas para os “animalescos goblinóides”).

Os magos de Abannônia por sua vez, desconfiados da tecnomagia humana, procuram por mais poder nas ruínas do Império Aldariano. Os conjuradores robgoblins em Elária já usavam golems em seus exércitos. Eles esperam que o conhecimento dos antigos mestres de Isaldar possa aumentar a força de seus constructos.

Apesar de todo esse aparente poderio, os robgoblins são mantidos militarmente em cheque por terem apenas as terras de Asukhan e estarem rodeados pelos reinos maiores de Aryavarta, Shinmarash, pelos bárbaros Zian-Kor e pelos bestiais Syrath. Fora a presença ao sul do Império do Leão Celestial e de Khazantar ao norte – os robgoblins nutrem pouca simpatia pelos *Rildaresh* e demais ordens. No entanto, a posição de Asukhan, somada ao conhecimento militar da raça, lhes garante uma ótima posição de defesa. Eles não são tolos e avançam sua agenda lentamente. Eles inclusive gostam de alimentar o arquétipo humano de que todo goblinóide é uma criatura bestial e ignóbil.

O planalto de Asukhan, entretanto, tem seus próprios mistérios. Extensas catacumbas correm por debaixo da região e os robgoblins enfrentam constantes problemas com a Escuridão. Isso torna meio-orcs e demais sábios da Escuridão extremamente necessários na enorme Abannônia. Suspira-se nas Cinco Cidades que as catacumbas poderiam pertencer à raça que habitava a região quando os robgoblins chegaram. Todavia, não restaram vestígios desse povo.

As Terras da Noite

No extremo norte da porção oriental de Aldar se localizam as temidas Terras da Noite. Um lar de demônios e bestas devoradoras de humanóides que se estende por milhas e mais milhas de florestas negras e profundas, rodeadas por montanhas frias, enevoadas e clamadas eternamente pelo gelo. Goblins, ogros, worgs, lobos das estepes e outros seres perfazem suas hordas, formando os diversos Clãs Bestiais. Seus líderes são os ogros-magos, os verdadeiros senhores das Terras da Noite.

Os ogros-magos governam os Clãs Bestiais de suas fortalezas nas montanhas. Criaturas manipuladoras e gananciosas, constantemente disputam entre si pela aquisição de poder e principalmente de relíquias mágicas. Traições, alianças complexas e pactos com entidades diabólicas são políticas tradicionais entre os Clãs. Os lordes de cada Clã são normalmente ogro-magos, que se mantêm no poder há séculos com magia, muitos tendo abraçado a não-vida como vampiros. Cada lorde porta um título próprio, normalmente algo longo e prepotente como “**Lorde Akumu, O Esfolador e Mestre das Três Torres da Dor**” (**OgrMag Vamp M LM Gue 4**). A presença de um lorde em batalha é rara, mas não desconhecida, pois muitos apreciam o prazer da matança e gostam de liderar seus Clãs montados em vermes do gelo ou em lobos das estepes imensos. Alguns lordes de maior influência são até Luminares.

Os ogros-magos constantemente fazem experimentos em suas torres e fortalezas, normalmente com o intento de aumentar seu poder ou derrotar um rival. O resultado mais óbvio é o uso de bestas transformadas por magias, como os athachs, criados a partir de ogros; e os bakeru, goblins alados que infestam Khazantar ao sul.

As Terras da Noite não recebem tal nome por menos, pois seus dias são sobrenaturalmente curtos e nunca parece haver luminosidade maior que a de um crepúsculo. Isso fora as constantes névoas e geadas que castigam seus vales e florestas interiores. A razão para esse manto de trevas é o poder do mítico senhor dos Clãs Bestiais, o rei dos ogros-magos conhecido pelo título de Senhor da Noite e Mestres das Sete Luas. As lendas afirmam que o Lorde das Terras da Noite teria poder sobre o dia e a noite em seu reino, além de ser capaz de ver pelos olhos de qualquer ogro ou ogro-mago. Ele também possuiria pactos com certos extraplanares malignos, como rakshasas e diabos, que são empregados pelos Clãs em várias missões ao longo de Aldar. De seu bastião, o **Lar das Sombras**, uma colossal fortaleza, o rei liderava os Clãs Bestiais contra seus arquiinimigos no reino de Khazantar.

Entretanto, há quase um século, Kurozoroth, o último Senhor da Noite e Mestre das Sete Luas, foi derrotado pelos bravos guerreiros dracônicos de Khazantar. Desunidos, os Clãs Bestiais recuaram para suas fortalezas e começaram uma viciosa contenda para determinar quem será o próximo Lorde das Terras da Noite. A queda de Kurozoroth não eliminou as trevas malditas que pairam sobre as Terras da Noite e a fronteira de Khazantar. Isso reforça antigos textos guardados pelos humanos daquele reino, que afirmam que um poderoso artefato (ou talvez vários) guardado no Lar das Sombras seja a razão por detrás da Noite Eterna.

O Mundo de Isaldar

A disputa pelo poder nas Terras da Noite desequilibrou de tal forma o reino, que hoje existem Clãs Bestiais liderados por criaturas que não ogro-magos, como o Clã Presas da Agonia, cujo lorde é um antigo e poderoso lobo das estepes Luminar chamado **Hagura (LobEst Enor Lum M NM)**. Seria por isso que os Clãs estão continuamente à procura de itens e artefatos mágicos, pois qualquer grama de poder adicional pode ser a diferença. A única coisa que mantém os Clãs levemente unidos é a presença de Khazantar e um forte desejo de vingança pela humilhação sofrida nas mãos dos meio-dragões e seus seguidores humanos. Ironicamente, outra grave ameaça aos ogros-magos é a Ferida. Hordas de orcs bárbaros e bestas deformadas assolam a fronteira ocidental das Terras da Noite. Nessa borda, nem mesmo a Noite Eterna perdura com a mesma potência.

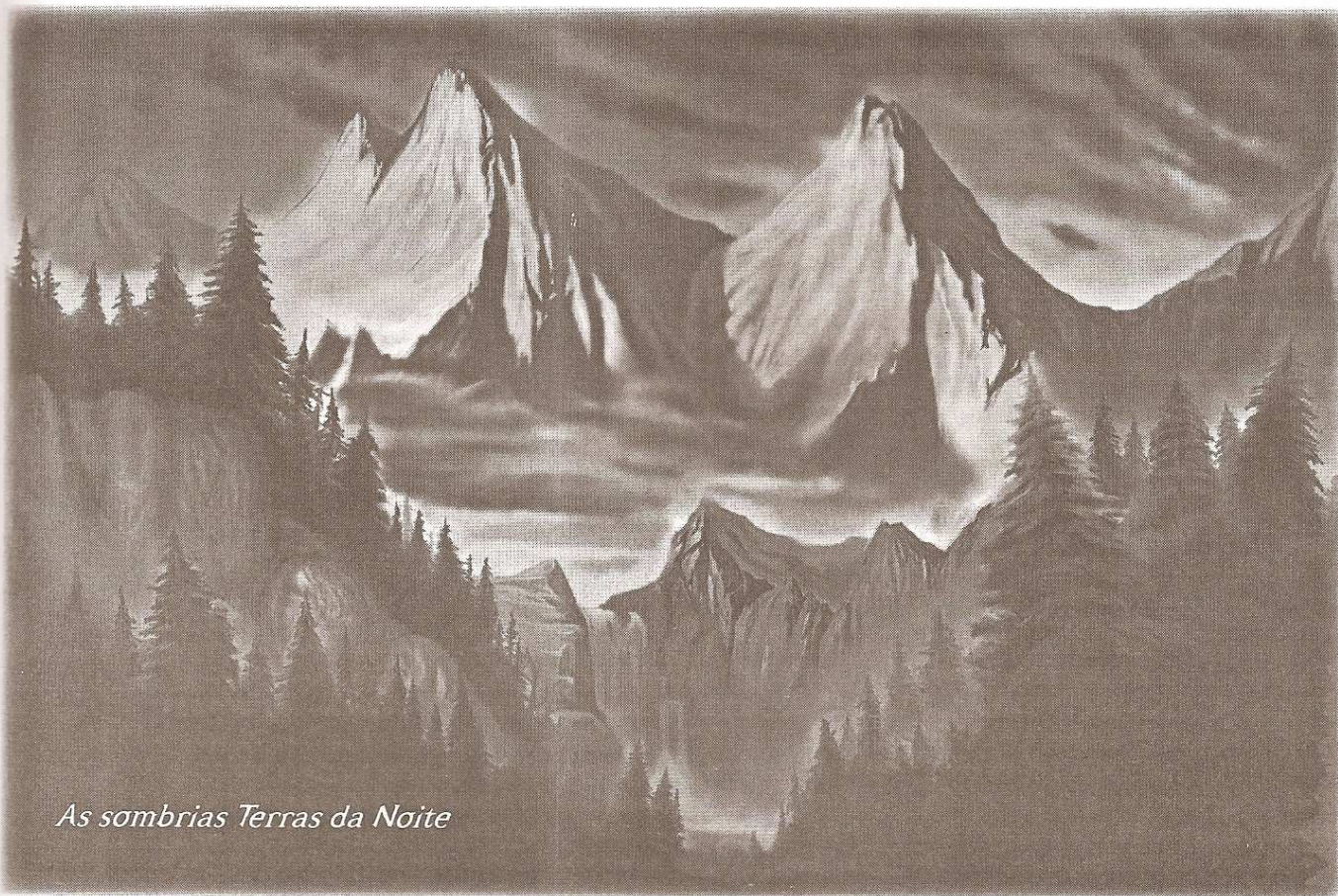
Huan Ti, o Trono do Gelo Brilhante

Oriundo da dissolução do Império do Lótus Resplandecente, Huan Ti é um dos mais extensos reinos do leste de Aldar. O reino ocupa parte das Montanhas do Trono do Dragão, e as vastidões de florestas, penhascos e altos vales que se estendem até o Mar das Pérolas. Possui poucas vilas e cidades, localizadas próximos de rios ou terras férteis, onde os camponeses cultivam vastos campos de arroz. Em suas montanhas, cobertas por gelo e neblina, se erguem templos antigos, muitos resgatados do Mundo Primordial no momento do sacrifício dos deuses. As academias de artes marciais e alquimia de Huan Ti são lendárias em toda Isaldar. Os monges

e guerreiros do Trono do Gelo Brilhante são conhecidos como os mais habilidosos artistas marciais entre os mortais, e seus alquimistas são capazes de feitos assombrosos de poder elemental. Os estilos de combate ensinados nas academias são diversos, embora quase todos sejam oriundos da mítica Escola do Dragão Cintilante, que ministrava segredos de batalha ensinados aos mortais pelo próprio Devanhar. As escolas marciais são seus principais templos, sendo que a divindade é bem popular em todo o reino.

A ocupação errática do território de Huan Ti por sua população fez com que suas fronteiras ao norte ficassem perigosamente desprotegidas. Assim, há cinquenta verões, os cavaleiros de Zian-Kor atacaram Huan Ti, até sitiarem a própria cidade real. O poderoso Exército dos Trovões Ancestrais do Império do Leão Celestial, em aliança com as ordens monásticas, conseguiu expulsar os invasores. Porém, **Shian-Lon (Hum M LN Gue 6/Rgr 6)**, o **Duque dos Dez Mil Leões**, em seguida adentrou com suas tropas na cidade real e deu início à ocupação de Huan Ti, visando “proteger” o Trono do Gelo Brilhante. Isso foi há quarenta primaveiras. É proibido o porte de armas e os cidadãos são mantidos sobre estrito controle das forças imperiais.

A **Rainha do Vento Norte, Hian-Shi (Hum F NB Arist 6)**, é mantida em seu palácio pelo Duque dos Dez Mil Leões. Shian-Lon afirma que há planos de “grupos rebeldes” para assassinar a rainha. Na verdade a jovem Hian-Shi, nascida durante a ocupação imperial, é a líder da resistência contra o Império. Seu principal apoiador e comandante militar da



As sombrias Terras da Noite



resistência é o general afastado do exército de Huan-Ti, **Hashiken (Hum Lum M LB Mng 13)**, conhecido como o Tigre Virtuoso da Resistência.

Antes da invasão, Huan-Ti era visto por muitos como um santuário para os portadores da Centelha Divina. Acolhidos nos monastérios com respeito e piedade, os Luminares são vistos como mortais atormentados à procura de paz interior. A proibição e caça intensa dos Luminares pelas forças do Império do Leão Celestial fez com que vários deles tenham se juntado às sociedades rebeldes.

Rashin Tor (pop. 5.000) é a mais afastada das cidades de Huan Ti e foi totalmente devastada durante a invasão. Reconstruída pelas forças imperiais, serve de posto avançado de observação contra a Horda Fantasma e a Soberania de Abannônia. **Huan Ti (pop. 12.000)** é a capital real, onde se localiza o Trono do Gelo Brilhante. Huan Ti é sede de uma corte inepta e servil das forças imperiais. **Qin Qesan (pop. 7.000)** é a mais próspera cidade do reino, sendo um centro comerciante importante, reunindo a produção das inúmeras vilas do reino. Recentemente, muitos comerciantes oriundos do Império têm se estabelecido aqui. As forças rebeldes acreditam que tais levadas migratórias estariam sendo incentivadas, visando uma maior ocupação dos territórios de Huan Ti.

A Ferida

Uma desolação sobrenatural a marcar a face da Sétima Lua, a Ferida é o resultado da Queda dos Deuses quando estes selaram a Aniquilação no Mundo Primordial. Para qualquer um que olhe para sua imensidão desértica não poderia escolher nome melhor.

A Ferida propriamente dita é uma colossal fenda que se estende de norte a sul por dezenas e dezenas de quilômetros. Seus paredões rochosos descem em gigantescos degraus até culminarem em um abismo iluminado por estranhas auras bruxuleantes rubras que nunca se apagam. Durante as noites de Isaldar, essa luminescência ascende aos céus, sendo visível a milhas de distância.

Todavia, para os povos de Isaldar, a sinistra Ferida inclui também todos os tipos de terrenos devastados, desertos, planícies rochosas e lamaçais que rodeiam a Fenda. Não há como negar que o cataclismo que consumiu o local se espalhou como uma chaga pelas terras circundantes. Florestas definharam, montanhas ruíram, planícies afundaram, e rios secaram ou foram consumidos por estranhos humores de cor ocre e sabor amargo.

Regras para os Ermos Malditos

A maior parte dos Ermos Malditos se comporta como uma imensidão de desertos rochosos, savanas ralas e planícies rochosas ressecadas. Em alguns momentos sua vastidão é quebrada por planaltos, chapadas ou pequenas depressões.

Os dias nos Ermos Malditos são quentes e secos, e viajantes devem realizar testes de resistência de Fortitude a cada hora (CD 15, +1 para cada teste anterior) de acordo as regras descritas na página 303 do Livro do Mestre. As noites por sua vez são gélidas e sinistras (há a necessidade de um teste de Fortitude por hora contra o frio, conforme descrito na página 302 do Livro do Mestre). As noites são negras e apenas o clarão rubro da Fenda brilha sob estranhas nuvens negras. É quase impossível navegar pelas estrelas. Os orcs se acostumaram com isso e usam marcos naturais ou pequenos sinais em suas diversas trilhas.

A desolação da Ferida consome o corpo e o espírito de seus habitantes. A fauna e flora local, quando não são hostis ou venenosas, são fracas e desnutridas. Uma falha em qualquer teste de Sobrevivência para se conseguir comida resulta na obtenção de comida envenenada.

Além desse perigo, qualquer alimento conseguido na Ferida tem chances de enfraquecer forasteiros. É necessário um teste de resistência de Fortitude (CD 18) ou o personagem regurgitará qualquer coisa que coma ou beba.

Após uma semana sob essas condições, um personagem se acostuma com a comida rala da Ferida. No entanto, caso saia da Ferida por mais de um mês e retorne, fica suscetível novamente.

É importante lembrar que mesmo um forasteiro acostumado com a comida deverá sempre realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 13) após cada refeição, ou pegará uma doença debilitante (1 dia de incubação), passando a sofrer 1d2 pontos de dano temporário de Constituição por dia (veja as regras para doenças nas páginas 291 e 292 do Livro do Mestre).

Orcs e meio-orcs são imunes aos efeitos da comida e a essa doença. Alimentos purificados com magia não transmitem essa moléstia, assim como alimentos trazidos de fora e devidamente conservados, por meio de um teste de Sobrevivência ou Profissão (cozinheiro) (CD 20), ou por magia.

Fora o clima e a dificuldade de se obter comida, a Ferida é infestada por diversas pragas. Qualquer ferimento tem chance de infeccionar caso não seja tratado por um teste de Cura (CD 15, +5 para cada hora em que não seja tratado). Falha resulta na impossibilidade do ferimento ser curado naturalmente e o personagem ainda adquire uma doença (normalmente febre demoníaca).

Os Ermos Malditos são infestados por hordas de insetos e vermes (normais e gigantes). É praticamente impossível dormir e acordar sem um inseto subindo pelo corpo. Os orcs desenvolveram repelentes a base de ervas, além de círculos de magia para impedir isso em suas cidades (fora que muitos insetos são finas iguarias para certas tribos orcs).

Nível de Desafio dos Ermos Malditos: Encontros entre ND 1/3 e 10. No entanto, habitantes treinados para sobreviver na região (como os batedores orcs) conseguem evitar os encontros com ND 6 ou superior na maioria das vezes.

Monstros Sugeridos para os Ermos Malditos: achaierai, ankheg, athach, barghest, basilisco, behir, bruxa, bulette, cão yeth, carniçal, cocatriz, destrachan, digestor, dragonado, elefante, fungo fantasma, gavião-seta, gorgon, hidra, inumano, leão, lívido, monstro da ferrugem, otyugh, pantera deslocadora, quimera, rinoceronte, stirge, tendrículo, thoqqua, tribulo brutal, uivante, vargouille, verme da carniça, vinha assassina, wyvern, xorn inferior, yrthak, limos e gosmas variados, esquecido (sugestões: azer, bralani, barbazú, dretch, kyton, elemental, lêmures, magmin, mephit, etc.), serpente (normal ou gigante), animal corrompido (utilize o modelo meio-abissal, mas coloque o subtipo [nativo]) e uma incrível variedade de insetos e vermes (normal, gigante ou enxame).

O Mundo de Isaldar

Os Ermos Malditos

As bordas da Ferida são chamadas de Ermos Malditos. Apesar de serem terras amaldiçoadas e perigosas, de nada se comparam ao interior da devastação. Essas bordas costumam ser habitadas por orcs em vários acampamentos nômades. As bestas da região são tão ariscas e violentas quanto outros monstros da Ferida, mas pelo menos sua carne é comestível. Da mesma forma, água pode ser encontrada em raras fontes constantemente abençoadas e purificadas por místicos orcs. A proximidade com outras terras também permite que bandos de batedores orcs saqueiem por comida e demais mantimentos quando em necessidade.

Os Ermos também são dotados de fortalezas, principalmente do Império Melkhar e Karn – nações forçadas a conviver com a Ferida. Essas fortificações servem tanto para manter bestas e orcs dentro da desolação, quanto como pontos de parada de caravanas ou de rotas de peregrinações em tempos de paz.

Existe somente um povoado permanente no interior dos Ermos Malditos. Conhecido como Anaruk, a Cidade dos Ossos, trata-se da única das antigas cidadelas orcs retomada pela raça. O local todo é uma gigantesca ruína, mas por algum milagre sua alta muralha externa ainda encontra-se relativamente de pé. É feita de uma estranha rocha vermelha cheia de espinhos, cuja arte de fabricação foi perdida. Anaruk é o ponto de encontro de muitas tribos orcs, principalmente quando em fuga de algum predador perigoso, como um dragão ou esquecido poderoso.

Anaruk (pop. 18.000), a Cidade dos Ossos, recebeu sua alcunha por se localizar numa enorme cratera abaixo do nível da maior parte dos Ermos Malditos. Essa cratera é rodeada pelas carcaças titânicas de monstros celestiais derrubados junto com o Panteão Morto. Sábios yakshas afirmam que possivelmente

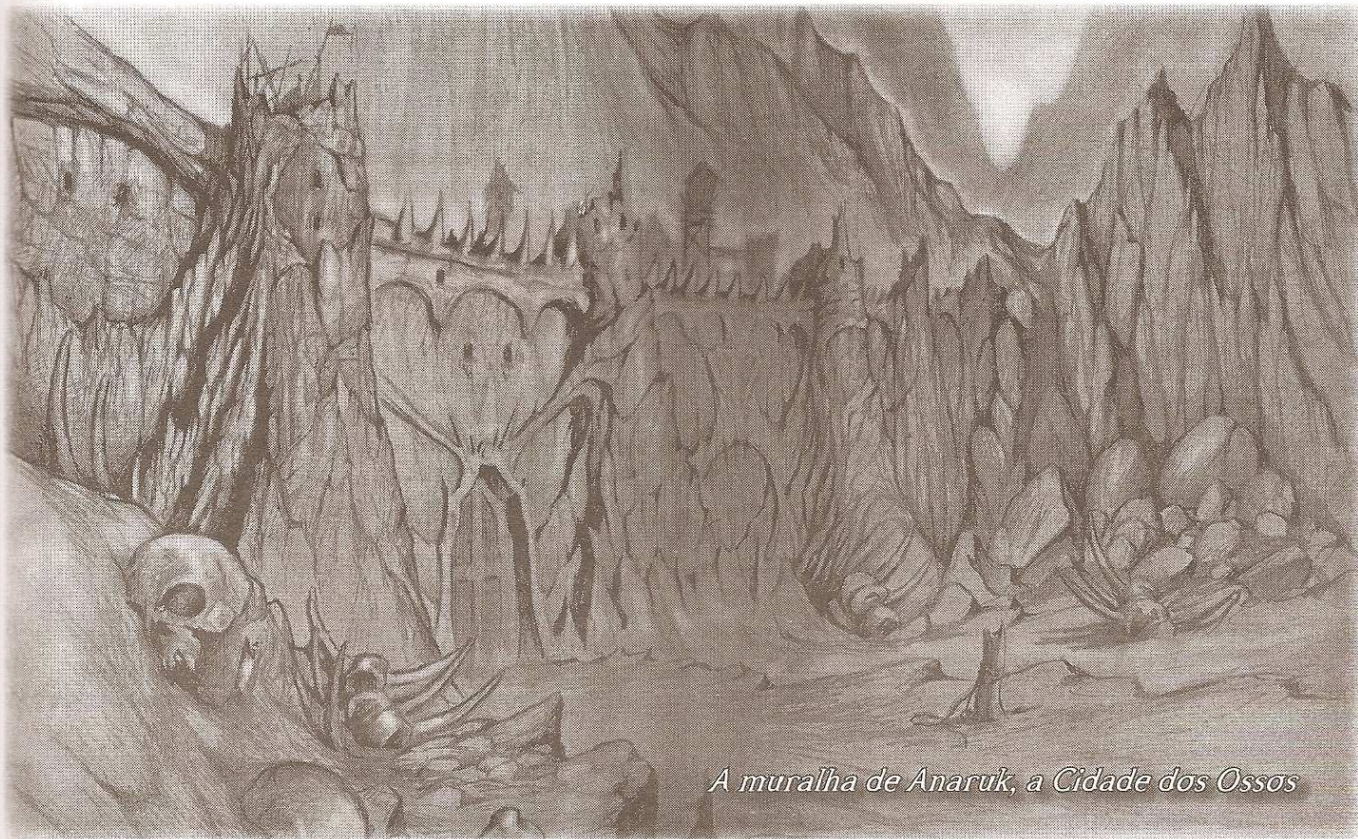
muitas dessas criaturas seriam filhos das divindades ou semideuses envolvidos na tarefa de lacrar a Aniquilação.

Os orcs não se importam muito, usando a abundante quantidade de ossos para erguer casas, pontes e outras construções. Os ossos são incrivelmente fortes e substituem bem a ausência de outros materiais.

As ruínas ainda de pé de Anaruk são feitas de uma pedra amarelada e ricamente ilustrada em alto relevo. A maioria são construções em forma de domos ou torres circulares, apesar de amplas praças – hoje rachadas – também serem comuns. Os orcs tentam recriar o ambiente em que viviam seus antepassados, mas Anaruk é um semblante do caos, com tribos ora entrando, ora saindo da cidade, e um mar de tendas com os mais variados símbolos.

Os líderes de Anaruk são os Treze Sentinelas, anciões escolhidos dentre as tribos orcs de maior proeminência. Cada Sentinela possui um pequeno exército de guerreiros e sacerdotes a sua disposição. Os Treze se consideram acima das tribos e normalmente conseguem manter a cidade controlada por meio de suas leis (o que para um orc normalmente inclui uma boa dose de intimidação e violência). A principal tarefa dos Treze é unir as facções da cidade quando uma horda das Terras Derretidas se move contra Anaruk.

A cidade possui a maior concentração de meio-orcs de Isaldar, sendo um ponto de treino para os melhores dentre os caçadores da Escuridão. Outras raças também são aceitas, mas com cautela. Isso torna a desolada cidade estranhamente cosmopolitana, com feiticeiros meio-elfos, mercenários anões, mineradores humanos, bardos gnomos, monges yakshas, dentre outros tipos. No entanto, em meio a população e nos subterrâneos da cidade vagam predadores, criatura da Escuridão (principalmente doppelgangers) e esquecidos. A morte parece ser a única constante na Cidade dos Ossos.



A muralha de Anaruk, a Cidade dos Ossos



Regras para as Terras Derretidas:

As Terras Derretidas são verdadeiros infernos sobre a terra. Seus desertos de areia, vidro e obsidiana são mares escaldantes de calor e morte. Viajantes devem realizar testes de resistência de Fortitude a cada 10 minutos por conta do calor severo (CD 15, +1 para cada teste anterior) ou receberão 1d4 pontos de dano por contusão, de acordo as regras descritas na página 303 do Livro do Mestre.

Durante os períodos mais quentes do dia, os desertos de obsidiana são letais. Meramente respirar o ar provoca 1d6 pontos de dano letal por minuto (sem direito a teste de resistência). Além disso, os testes de resistência de Fortitude devem ser feitos a intervalos de 5 minutos (CD 15, +1 para cada teste anterior) ou então irão sofrer mais 1d4 pontos de dano por contusão. Criaturas sem roupas apropriadas ou armadura natural +3 ou inferior sofrem 1d4 pontos de dano letal por fogo adicionais a cada rodada, se em contato com o chão.

Os desertos de vidro e cristal tendem a provocar cegueira em seus viajantes. Um teste de resistência de Fortitude a cada 30 minutos (CD 15, +1 para cada teste anterior) é necessário ou o resulta em cegueira durante 1d4 horas. Ocultar os olhos por meia hora baixa a CD novamente para 15. No caso de três falhas consecutivas, o personagem ficará cego permanentemente (a magia remover cegueira/surdez é capaz de recuperar a visão).

Somente durante as noites – tão gélidas quanto nos Ermos Malditos (use as mesmas regras) – é que caravanas e viajantes tem chance de se locomover. O problema é manter as tochas acesas nas constantes tempestades de areia. Em todo caso, somente com auxílio mágico seria possível cruzar alguns dos desertos durante o dia.

As regras para comida nos Ermos Malditos valem para as Terras Derretidas com a diferença que é praticamente impossível encontrar alimento nessas regiões. Deve-se fazer um teste de Sobrevivência com CD inicial 30 ao invés de 10 para se conseguir alimentos.

Ferimentos provocados nessa região não infeccionam como nos Ermos Malditos, mas necrosam com uma velocidade apavorante. Qualquer ferimento tem chance de necrosar caso não seja tratado com um teste de Cura (CD 20, +5 para cada hora em que não seja tratado). Falha resulta na impossibilidade do ferimento ser curado naturalmente.

As estranhas névoas e o clima bizarro da região não ajudam. Há 10% de chance a cada 4 horas de um grupo de viajantes encontrar com uma névoa doentia de cor esverdeada. Chamadas de Hálito dos Mortos, essas névoas cheiram a bile e impregnam os itens dos viajantes com seu odor. É comum a presença de predadores em suas proximidades. As névoas impõem 20% de camuflagem para qualquer alvo além de 1,5 metro e bloqueiam a visão de todos (incluindo visão no escuro) além de 1,5 metro.

Caso caiam no Hálito dos Mortos, é necessário um teste de resistência de Fortitude (CD 20) para os personagens não ficarem exaustos e regurgitarem qualquer alimento que tenham ingerido nas últimas horas (o que pode deixar um personagem suscetível às regras de fome e sede). Sucesso deixa os personagens meramente fatigados. Fora isso o Hálito dos Mortos estraga qualquer alimento que não esteja bem protegido, o que requer um teste de Sobrevivência ou Profissão (Cozinheiro) CD 20 (ou o uso de magia).

Fora o Hálito dos Mortos e as quase constantes tempestades de areia, existem as estranhas Chuvas Malditas. Essas rápidas tempestades de vento podem ser vistas à distância e encharcam tudo em seu caminho com um grosso líquido vermelho-escuro

insalubre. Todos atingidos pelas Chuvas Malditas adquirem a doença febre demoníaca, caso não sejam bem sucedidos em um Teste de Fortitude por cada hora de exposição (CD 18, +1 para cada hora de chuva, máximo de 1d4 horas). Qualquer alimento que carreguem é estragado a menos que esteja em uma caixa de metal propriamente selada (o que requer um teste como acima). Finalmente, a estranha substância semi-viscosa da chuva atrai predadores locais (especialmente esquecidos) e dobra as chances de encontros até que os personagens tomem um banho. Qualquer ferimento adquirido por personagens encharcados pela Chuva Maldita automaticamente começa a necrosar (somente cura mágica ou sobrenatural resolvem).

Um teste de Sobrevivência CD 15 (CD 25 durante a noite) consegue evitar a maioria das névoas e as Chuvas Malditas. As tempestades de areia são comuns, algumas sendo inclusive permanentes. Apenas as menores podem ser evitadas. Os orcs falam que uma tempestade de areia é sempre bem vinda, pois isso significa a ausência de Hálito dos Mortos ou Chuvas Malditas.

Os que consigam sobreviver a essas provações encontram as temidas Miragens Divinas. Aqueles que olham durante certo tempo para as vastidões da Ferida começam a contemplar horrendas ilusões de carnificina e morte. Um teste de Sobrevivência (CD 15) impede que viajantes olhem por engano para essas miragens. Caso contrário o personagem deve fazer um teste de resistência de Vontade (CD 20) ou ficará nauseado durante uma hora. Mesmo que seja bem sucedido, o personagem fica adoecido durante as próximas 8 horas. Um personagem adoecido sofre 1 ponto de dano temporário de Constituição quando exposto a novas Miragens Divinas.

Por fim, não bastasse tudo isso, ainda tem a Tempestade de Lamentos (veja mais adiante em **A Tempestade de Lamentos**).

Os Pilares, como mencionado, são misteriosas estruturas, algumas claramente artificiais. Não apresentam nenhum perigo à primeira vista, mas certos Pilares portam runas capazes de encantar, enlouquecer ou dominar aqueles que as leiam. Outras, por sua vez, revelam segredos capazes de abrir portais, ensinar estranhas magias ou libertar esquecidos aprisionados. O Mestre deve definir se um determinado Pilar guarda alguma armadilha em suas runas (muitas são simplesmente incompreensíveis). O interior dessas estruturas pode conter qualquer tipo de artefato, templo ou criatura antiga (novamente, o Mestre tem total liberdade para utilizar os Pilares e quais segredos possam guardar da maneira que achar melhor).

Nível de Desafio das Terras Derretidas: Encontros entre ND 7 e 15. É praticamente impossível evitar os predadores nessa região. Normalmente é possível (mas difícil) para exploradores experientes evitar encontros com ND 13 ou superior. Apenas grupos mais poderosos e bem equipados se arriscam por essa região. Em geral, as trilhas orcs desviam para as montanhas, evitando as Terras Derretidas.

Monstros Sugeridos para as Terras Derretidas: aparição, bodak, devorador, golem (pedra e ferro), inevitável, verme púrpura, esquecido (sugestões: deva astral, avoral, bebilith, cão infernal, elemental, gênio, ghaele, glabrezu, hamatula, osyluth, pesadelo, salamandra, súcubo, vrock), animal atroz corrompido (utilize o modelo meio-abissal, mas coloque o subtipo [nativo]), inseto ou verme gigante.

O interior do Pilares pode conter criaturas consideravelmente mais poderosas.

O Mundo de Isaldar

As Terras Derretidas

Algumas léguas após Anaruk abrem-se as Terras Derretidas, uma imensidão de desertos dos mais variados tipos. Alguns são verdadeiros mares de areia fina, navegáveis apenas em certas trilhas. Outras são planícies de rochas ou cristais afiados. Normalmente é nesse último tipo de terreno que se encontram as ruínas de outras cidades orcs e os raros depósitos do cobiçado Metal Divino. Isso transforma essas regiões em verdadeiros portões do inferno, com acampamentos e fortificações improvisadas de várias raças resistindo incessantemente aos perigos e bestas da Ferida. Muitos enlouquecem meramente de ficar confinados nas minas. Outros são mortos por orcs quando tentam levar mais do que devem ou se recusam a pagar o preço dos guias.

O próprio clima das Terras Derretidas é uma ameaça. Nuvens de cor esverdeada, como enormes bolsões de bile, pairam no céu. E de fato, às vezes parece chover um líquido escuro, que estraga alimentos e envenena a água. Dizem que ele seria o sangue das entidades divinas caídas.

Por vezes, tempestades vivas se formam do centro da Ferida e avançam pelas Terras Derretidas. Seus ventos trazem os lamentos insanos dos deuses em seus últimos momentos. Os orcs sabem que essa Tempestade de Lamentos é capaz de enlouquecer mortais e animais de carga, drenando-lhes a alma. Não são poucas as histórias de orcs que preferiram estourar os próprios tímpanos a se tornarem cascas insanas sem alma sob o comando da Tempestade de Lamentos.

Outro perigo da Ferida que surge a partir das Terras Derretidas são as Miragens Divinas. Os orcs afirmam que restos dos espíritos dos deuses jazem presos em agonia eterna à terra. Caso um viajante fite o horizonte por tempo demais, o próprio terreno muda, revelando o massacre cósmico que ocorreu no passado. Morros lembram rostos gigantes em gritos de terror. Espigões de cristal formam mãos de garras afiadas tentando sair das profundezas. Dunas parecem escorrer como amontoados de dedos, mãos e demais membros amputados. Mesmo montanhas distantes tomam a forma de corpos titânicos putrefatos dos deuses mortos, enquanto que nuvens se parecem com vísceras espalhadas pelos céus. Os orcs normalmente marcham evitando olhar para além do chão a sua frente. Batedores desse povo são treinados desde cedo para se acostumar com essas cenas grotescas.

A única forma segura de navegar pelas Terras Derretidas é usando os misteriosos Pilares. Essas torres de pedra não parecem naturais e algumas se erguem a alturas estrondosas e impossíveis. Muitas são meros espigões de rocha ou espirais retorcidas, enquanto que outras lembram claramente menires, obeliscos ou mesmo zigurates. Não importa a forma, esses marcos brilham com estranhas runas. Durante as sinistras noites da Ferida, eles não chegam a realmente

iluminar a área ao seu redor, mas ardem como fogos fátuos, pequenas chamas bruxuleantes que parecem sumir e ressurgir à distância em meio a tempestades de areia.

Aqueles que conseguiram examinar tais runas (sem enlouquecer ou libertar algum esquecido), afirmam tratar-se de alguma forma de língua divina. Os orcs dizem que os Pilares foram erguidos por seres de outros planos em respeito aos deuses e seus servos que ali pereceram. Essas torres seriam lápides, um enorme cemitério espalhado de forma a criar um macabro mapa. Suas luzes efêmeras na vastidão guiam os orcs como faróis pelo mar de areia. Alguns dos Pilares são obviamente ociosos, mas para os orcs apenas maldições hão de vir para aqueles que tentarem invadi-los.

O maior perigo nessas regiões não são simplesmente monstros, mas sim os seres conhecidos como esquecidos. Quando os deuses selaram a Aniquilação e salvaram os humanos, eles não estavam sozinhos, mas acompanhados por suas fiéis hostes de extra-planares – como anjos, demônios e demais espíritos. Muitos desses seres foram igualmente derrubados sobre Isaldar



Orcs patrulhando os arredores de Anaruk



e reduzidos a um estado amaldiçoado. Presos eternamente aos túmulos de seus senhores divinos e negados a uma morte final, os vários extra-planares foram enlouquecidos. Incapazes de experimentar nada que não dor, angústia e medo, eles vagam pela imensidão da Ferida como tristes paródias de seus irmãos nos planos. Um celestial esquecido é tão ou mais perigoso que um demônio, pois em seu estado distorcido acredita que criaturas benignas têm a obrigação de compartilhar de seu fardo amaldiçoado de forma a diminuir-lhe a dor.

Em certos trechos das Terras Derretidas podem ser encontradas hordas inteiras de esquecidos dos mais variados tipos. A única boa notícia a respeito dessas criaturas é que seu estado é tão decrepito, que eles não são capazes de se organizar. Às vezes nem conseguem reconhecer uns aos outros. Os orcs desenvolveram rotas e táticas relativamente seguras de atravessar seus domínios, muitas vezes adulando ou enganando certos esquecidos.

No extremo norte e sul da Ferida não existe a barreira isolante dos Ermos Malditos. A única coisa a separar as Terras Derretidas do resto de Isaldar são duas imponentes cadeias de montanha. Elas são chamadas, respectivamente, de Presas de Athar-Abannon e de as Muralhas dos Mortos.

As Presas de Athar-Abannon – nomeadas em homenagem ao antigo deus guerreiro dos goblinóides e monstros inteligentes – são altas e pontiagudas. Monstros e feras violentas de todas as partes de Isaldar parecem atraídos por essas montanhas, como se os restos do Senhor do Massacre estivessem em algum de seus vales. Dragões em especial se aninham em seus topos. As tribos mais bárbaras e malignas de orcs mantêm seus lares aos pés dessas cordilheiras. Alguns são adoradores dos mais poderosos esquecidos da Ferida. Canibais devassos, esses orcs devoram inclusive seus irmãos dos Ermos Malditos.

As Muralhas dos Mortos são a outra cadeia de montanhas da Ferida, e servem de barreira entre esta e as tristes terras de Haradath. O pus venenoso vindo do fundo das Terras Derretidas verte para além das montanhas, criando os enormes pântanos e sargaços do reino de Demetiel, o Perpétuo. As Muralhas em si receberam seu nome pelas estranhas fortalezas negras em seus topos enevoados. Essas cidadelas se parecem levemente com as ruínas de Anaruk. Lendas falam que alguns do povo orc, não desejando perder seu império, aceitaram uma maldição parecida com a que caiu sobre os esquecidos. Tornando-se espíritos mortos-vivos, eles rumaram para as Muralhas e as cobriram eternamente da luz do dia com as nuvens tóxicas da Ferida. Essas terras condenadas seriam fáceis de ignorar, não fossem suas cavernas tão ricas no Metal Divino. Verdadeiras catacumbas naturais, dizem que todos aqueles que perecem nessa região se juntam aos lordes das fortalezas negras orcs.

As Presas de Athar-Abannon e as Muralhas dos Mortos

As Presas de Athar-Abannon são uma colossal cadeia de montanhas que preenche o norte da Ferida, fazendo fronteira a oeste com Karn e a leste com as Terras da Noite. Não se conhece ninguém que atingiu os cumes de suas montanhas, que ultrapassam facilmente as nuvens. As porções meridionais das

Presas, voltadas para a Ferida, são desérticas ou semidesérticas (se comportando como os Ermos Malditos). O lado oposto dá para o Mar dos Adormecidos. Trilhas orcs da Ferida cruzam as Presas em vários pontos, e são eventualmente atacadas por gigantes bárbaros, orcs canibais e bestas maiores. Os clãs anões mantêm fortalezas além das principais passagens para se encontrar e negociar com os orcs e os povos do leste. A chamada Rota das Presas, no entanto, é pouco usada.

As Muralhas dos Mortos ocupam todo o sul da Ferida e a separa da sombria Haradath ao sul. São montanhas sombrias, eternamente cobertas por nuvens esverdeadas e névoas. O Hálito dos Mortos é extremamente comum entre as névoas dessas montanhas lúgubres (que de outra forma se comportam como os Ermos Malditos). Mortos-vivos são uma constante, assim como bestas do Subterrâneo. Os vales profundos das Muralhas são charcos e pântanos imundos, verdadeiros poços de doenças. Poucas trilhas orcs realmente entram nas Muralhas, a maioria passa pela fronteira entre as montanhas e a Fenda até alcançar a Passagem dos Demônios. O clima das Muralhas em geral é abafado e úmido, um estranho contraste à aridez da Ferida.

A principal trilha orc usada para se cruzar a Ferida passa ao norte das Muralhas dos Mortos e é conhecida como Passo das Sombras. Tal trilha deixa a cidade de Anaruk, passa ao sul da Fenda e adentra no extremo oriente da cadeia de montanhas, que é fendida de leste a oeste pelo Rio das Almas Perdidas. Além desse rio profundo, surgem os chamados Pináculos dos Santos e a Passagem dos Demônios – o portão para os principados yakshas de Aryavarta. O Império Melkhar mantém entrepostos mineradores nas regiões ocidentais das Muralhas dos Mortos.

Algumas montanhas das Muralhas dos Mortos portam estranhas faces e titânicas estátuas, algumas orcs, apesar da maioria serem legados do mítico Império Aldariano. As fortalezas no topo das montanhas servem de moradas para os chamados Lordes Acorrentados, os misteriosos senhores dos espíritos e mortos-vivos que dão nome às Muralhas. Muitos são liches orcs de considerável poder, outros são aparições antigas, fantasmas ou mesmo criaturas únicas. Contudo, todos são ligados e presos pela maldição da Ferida.

A Fenda

Este é o coração maldito da desolação, a verdadeira ferida sobre a face de Isaldar. A Fenda pode ser alcançada de duas formas – cruzando as Terras Derretidas; ou passando através das Presas de Athar-Abannon ou das Muralhas dos Mortos. Um abismo negro intocado pela luz do dia, a Fenda é considerada a origem de tudo o que é nefasto a respeito da Ferida. Os orcs afirmam que nas suas profundezas os restos dos deuses ainda ardem em chamas profanas. Em certas ocasiões tremores sacodem todo o abismo, seguidos de gritos do que parecem enormes feras em grande dor. Para aqueles tolos o suficiente para descer à Fenda, após tais terremotos, dizem ser possível ver enormes estruturas se elevando dos subterrâneos. Essas seriam templos dos antigos deuses, arrancados dos planos pela Queda do Panteão. Muitos cobiçam as possíveis riquezas em seu interior.

Ao longo da Ferida existem três enormes formações de pedra que servem como pontes naturais sobre o abismo. Elas são chamadas de Arcos do Desespero e são constantemente

Regras para a Fenda:

Os exploradores incautos (ou meramente insanos) que atingem a Fenda ficam impressionados pelo clima aparentemente normal. A Fenda e seus arredores não são quentes como as Terras Derretidas ou os Ermos Malditos, sendo bem toleráveis. Seus céus são constantemente cobertos por nuvens cinzentas ou esverdeadas que refletem a sinistra Aurora Rubra. Não há sinal do Hálito dos Mortos ou das Chuvas Malditas. A única ameaça visível a princípio são os terremotos, que sacodem diariamente a região. No entanto, tudo isso é um mero engodo. Quando os viajantes percebem a armadilha em que caíram é tarde demais.

Primeiramente existe a Aurora Rubra. Tudo na Fenda é tocado por essa emanção, como se um sol escarlate estivesse no interior do abismo. No entanto, essa luz não ilumina as trevas abaixo ou a superfície, parecendo-se mais com um crepúsculo negro, pois realça as sombras. A visibilidade durante o dia ao redor da Fenda é considerada como se estivesse de noite. Durante a noite por sua vez, a visibilidade é drasticamente reduzida, nenhuma criatura é capaz de enxergar além da luz de uma tocha. Nem mesmo visão no escuro funciona nessas trevas não naturais. Magias, habilidades similares a magia e habilidades sobrenaturais de Luz simplesmente falham (a exceção é a tecnomagia ou itens mágicos que utilizem o Metal Divino).

A Aurora Rubra corrompe tudo que toca. Qualquer comida simplesmente apodrece (mesmo as invocadas por magia) em poucos instantes até virar cinzas, qualquer líquido fica vermelho e pastoso (com gosto de sangue). Quem ousar experimentar tal substância cai automaticamente inconsciente e começa a sofrer dores terríveis. Após 1d4 horas, o pobre coitado se transforma em uma besta horrenda que – após tentar matar e devorar tudo ao seu redor – voa pelas trevas dentro da Fenda (considere como se o personagem tivesse adquirido o modelo meio-abissal, mas ele se torna um extra-planar com o subtipo [nativo]). A única cura para isso é uma magia de restauração maior, milagre ou desejo.

A Aurora Rubra torna impossível o uso de magias de cura (ou poderes similares) e interrompe qualquer cura natural (assim como regeneração e cura acelerada). Apenas esquecidos e criaturas corrompidas da Fenda mantêm tais habilidades. A maioria das bestas que andam pela região já foi horrendamente distorcida pela Aurora Rubra (fato representado normalmente pelo uso do modelo meio-abissal, como na observação acima). O uso das magias consagrar e conspurcar cria áreas onde magias de cura e similares podem ser utilizadas. Todavia, essas áreas agem como faróis para esquecidos e seres poderosos, triplicando a frequência de encontros.

Criaturas feridas na Fenda que não tenham seus ferimentos tratados em um número de dias igual ao seu modificador de Constituição (mínimo 1) devem ser bem sucedidas em um teste de resistência de Fortitude (CD 20, +1 para cada dia) ou caem inconscientes e começam a se transformar em seres corrompidos.

Qualquer criatura morta sob a Aurora Rubra ergue-se dentro de 1d4 rodadas como um morto-vivo de poder aproximado ao da criatura original. Uma magia de descanso tranquilo impede isso e permite a remoção do corpo para fora da Fenda.

Além da Aurora Rubra, existem os perturbadores Suspiros Oníricos. Qualquer criatura que durma na área da Fenda é ataca-

da por horrendos pesadelos de terror e devassidão resultados da morte dos deuses. Ela deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Vontade (CD 20, +1 para cada dia na Fenda) ou não ganhará nenhum benefício da noite de sono. Além disso, 1d4 vezes durante o próximo dia, em situações de tensão (como combate), a criatura é acometida por breves lapsos de loucura (como na magia confusão, mas cada lapso dura 2d4 rodadas). Apenas magias como círculo de proteção protegem contra os Suspiros Oníricos (mas somente se o conjurador encontrar um meio de aumentar a duração da magia para pelo menos 8 horas, como pelo uso de consagrar e conspurcar).

Enfim, sob os Arcos do Desespero, existe a presença da Tempestade de Lamentos (veja o quadro: **A Tempestade de Lamentos**). Os Arcos são assolados durante 23 horas por dia. Apenas durante um curto espaço de 1 hora é que a ventania cessa. Sobre a Fenda, a Tempestade de Lamentos surge repentinamente em 1d4 rodadas, não havendo tempo para se proteger. Um teste de Sobrevivência (CD 35) consegue prever essa janela e quando ela acaba. A Tempestade de Lamentos nos Arcos é devastadoramente poderosa, um verdadeiro urro de dor a emanar da Fenda, sendo mais difícil de resistir (teste de resistência de Vontade com CD 25, +1 por rodada, 1d6 pontos de dano permanente de Inteligência; em caso de falha, outro teste de Vontade com CD 25, +1 por rodada, para evitar ficar apavorado).

Fora o vento sobrenatural, os Arcos são dominados por tempestades de vento capazes de erguer carroças durante a maior parte do dia. Isso impossibilita a maior parte dos vãos. Há ainda esquecidos poderosos rondando ao redor. Apesar dos tremores, os Arcos em si nunca parecem ser afetados. É possível contar nos dedos quantos orcs são capazes de guiar grupos pelos Arcos (o número daqueles que efetivamente tentaram cruzar é ainda menor).

Metafisicamente falando, a Fenda não faz realmente parte de Isaldar. É uma chaga mística aberta sobre a face da Sétima Lua. Magias e habilidades de teletransporte (ou que acessem outros planos) não funcionam nessa região. A exceção são magias de conjuração, mas estas invocam somente esquecidos de poder equivalente, que sempre surgem fora de controle.

Nível de Desafio da Fenda: Encontros de ND 16 para cima, ultrapassando ND 20 na maioria das vezes. É provável que exploradores se vejam no meio de uma batalha já em andamento entre terríveis bestas (e que provavelmente atrairá muitas outras) do que encontrem uma criatura solitária. Os raríssimos mestres rangers orcs que já cruzaram esta região sobreviveram porque souberam se aproveitar dessas contendas titânicas para fugir. No entanto, todos carregam até hoje cicatrizes (físicas ou mentais) do evento.

Monstros Sugeridos para a Fenda: genius loci*, golem (adamante ou mitral)*, hunefer*, inumano invernal*, torciáside*, vermiurgo*, vulto noturno, esquecido (sugestão: balor, cornugon, elemental, lorde das profundezas, marilith, nalfeshnee, planetário, solar, titã, uvuudam*), supra-criaturas* corrompidas (utilize o modelo meio-abissal, mas coloque o subtipo [nativo]), inseto ou verme gigante.

As profundezas da Fenda contêm criaturas ainda mais terríveis do que as mencionadas anteriormente. Uma criatura que poderia ser descrita como uma abominação* já foi avistada por um lendário guerreiro orc ao cruzar os Arcos do Desespero.

* Criaturas do Livro dos Níveis Épicas.

Crônicas da 7a Lua

assoladas por ventos e pela luminescência rubra da Fenda. Em certos dias mais sombrios, a Tempestade de Lamentos sopra constantemente sobre as pontes. Caravanas guiadas por orcs desviam-se da Fenda, cortando trilhas pelas Presas de Athar-Abannon e principalmente pela faixa setentrional das Muralhas dos Mortos. Por um alto preço, certos mestres rangers orcs podem guiar grupos mais apressados pelos Arcos, mas é recomendado que apenas aqueles bem armados com aço e magia tentem essa rota.

A emanção de energia nefasta da Fenda, chamada pelos orcs de Aurora Rubra, corrompe qualquer alimento ou água em suas proximidades. Acredita-se que contato prolongado com essa força corrompa o corpo e alma dos viajantes. Mesmo dormir próximo à Fenda é arriscado, pois estranhos pesadelos assolam o sono dos viajantes, dificultando qualquer descanso. Finalmente, esquecidos poderosos, como antigos solares, titãs ou balores, vagam por toda a extensão do abismo corrompido. Não é por menos que poucos orcs se aventuram por essas terras.

O fato mais apavorante para aqueles que presenciaram os horrores da Fenda é perceber que a Aniquilação lacrada acima de Isaldar, dentro do Mundo Primordial, pode representar um futuro muito, mas muito pior.

A Tempestade de Lamentos

A Tempestade de Lamentos é outra ameaça recorrente das Terras Derretidas e da Fenda e pode ser reconhecida por exploradores experientes através de um teste de Sobrevivência (CD 15) com até 10 minutos de antecedência. Caso contrário, somente um teste de Ouvir (CD 30) é capaz de detectar os estranhos suspiros misturados ao vento da Ferida. Finalmente, um teste de Ouvir (CD 15) é capaz de detectar o vento com 1 minuto de antecedência.

Tradicionalmente, os orcs utilizam cera de certas abelhas da Ferida para tapar os ouvidos (requer o uso de uma ação padrão para tapar os ouvidos com a cera, uma vez ela estando nas mãos do personagem). Outras substâncias similares podem ser eficientes ao gosto do Mestre. Sempre há a alternativa de estourar os próprios tímpanos (uma ação de rodada completa que provoca 1 ponto de dano, 1d4 pontos de dano temporário de Destreza e resulta em total surdez).

A Tempestade de Lamentos carrega a agonia desoladora dos deuses e extra-planares destruídos na criação da Ferida. Aqueles que a escutam sofrem 1d4 pontos de dano permanente de Inteligência por rodada, caso não sejam bem sucedidos em um teste de resistência de Vontade (CD 15, +1 por rodada). Aqueles que falharem podem ainda ser dominados pelo horror, se falharem novamente em outro teste de resistência de Vontade (CD 15, +1 por rodada), ficando apavorados durante 1d4 rodadas.

Criaturas cujo valor de Inteligência seja drenado até 0, ao invés de ficarem indefesos e catatônicos, se tornam seres bestiais conhecidos como escravos da Tempestade de Lamentos. Eles se juntam a bandos insanos que varrem o centro das Terras Derretidas. Esses seres são guiados pela vontade nefasta da Tempestade e surgem sempre acompanhados da mesma. Apenas uma magia de *restauração maior* pode recuperar tais indivíduo (veja o modelo *escravo da Tempestade de Lamentos no Apêndice: Novas Criaturas*).

A Tempestade de Lamentos dura no mínimo 1d4 minutos, podendo durar bem mais, ao gosto do Mestre.

Contornando a Ferida

Magos poderosos, cavaleiros de bestas aladas, capitães de barcos voadores, entre outros, podem pensar em cruzar a Ferida por cima. A idéia é realmente possível, mas deveras desencorajada. As nuvens acima da Fenda cortam a região completamente de norte a sul e são assoladas por tempestades devastadoras, além de serem afetadas pelos Suspiros Oníricos e – ocasionalmente – pela Tempestade de Lamentos. Há ainda lendas de esquecidos poderosos que moram em castelos flutuantes arruinados em meio as nuvens da Aurora Rubra.

Uma rota menos perigosa seria cruzar sobre as cadeias de montanhas. Infelizmente as Presas de Athar-Abannon são infestadas de dragões e bestas aladas, enquanto que as Muralhas dos Mortos são preenchidas por torres e fortalezas dos mortos amaldiçoados. Apenas um louco pegaria essa última rota (até dragões são preferíveis). No final, a melhor rota é contornar a região pelo mar. Apenas os navios aéreos de guerra imperiais se arriscam a penetrar na Ferida, em busca de jazidas do precioso Metal Divino.

Viagens marítimas por sua vez são uma opção viável para contornar a Ferida. Entretanto, a viagem é longa e custosa. As trilhas orcs da Ferida, apesar de relativamente perigosas, são ainda as mais baratas. Os orcs conhecem caminhos onde a pior ameaça (fora o clima da Ferida) são bandos de esquecidos menores e pequenas bestas. Todas essas trilhas evitam a Fenda e as Terras Derretidas, passando normalmente ao norte das Muralhas dos Mortos ou ao sul das Presas de Athar-Abannon. A trilha mais usada é o Passo das Sombras.

Finalmente, ir pelo subterrâneo da Ferida é algo tão insano que seria considerado no máximo uma piada de mau gosto. Abaixo dos Ermos Malditos jazem os restos da civilização orc e provavelmente as hostes da Escuridão. Abaixo das Terras Derretidas existem apenas as cavernas profanas que conectam alguns Pilares até a temida Fenda. Resumindo: é morte certa para qualquer grupo sem o auxílio de heróis épicos (de preferência, Luminares).

Mares da Sétima Lua

O mundo de Isaldar ainda é novo para a maioria das raças. Preocupadas em garantir sua soberania ou muitas vezes sua mera sobrevivência, elas tiveram pouco tempo para explorar o horizonte além das terras de Aldar. Mesmo antigos habitantes da lua como os orcs ou os gnolls nunca possuíram grande conhecimento sobre os segredos do mar.

Os humanos reconhecem cinco mares em torno de Aldar.

O Mar Aldariano

O menor dos mares conhecidos de Isaldar separa os Principados Brilhantes a oeste das terras yakshas de Aryavarta a leste. Apesar de pequeno, o Mar Aldariano é importante por ser a rota marítima mais conhecida a transpor a Ferida. Possui águas bem navegáveis, apesar das ocasionais tempestades vindas do sul e de ataques piratas. Sua porção setentrional é fortemente evitada pela proximidade com a Muralha dos Mortos e o reino de Haradath, com seus pântanos e enormes sargaços.

O Mar dos Adormecidos

O mar localizado ao norte de Aldar é conhecido por suas águas gélidas, sombrias e silenciosas. É coberto eternamente por nuvens e responsável pelos rigorosos invernos que assolam as terras de Karn e Vanidrad. Em tese, ele separa Aldar das misteriosas terras do extremo norte. Seu nome deriva de uma lenda orc que afirma que antigas e poderosas criaturas estariam adormecidas em prisões de gelo nas suas profundezas. Os estudiosos atuais não conseguem determinar se esses seres seriam dragões únicos, titãs antigos ou talvez celestiais ancestrais. No entanto, muitos acham que esses seres foram colocados abaixo das ondas pelo Império Aldariano.

O Mar Celestial

O mar que se estende ao sul das terras de Aldar é o mais navegado após o Mar Aldariano. Seu nome deriva do seu incrível número de ilhas, *"tão infinitas quanto as estrelas"*, como diriam os poetas. Nenhum capitão conseguiu mapear todo o Mar Celestial – apesar de vários clamarem o contrário. Suas várias rotas dependem das ilhas para se manterem seguras e estão sempre cheias de barcos carregados de especiarias e maravilhas. Serpentes marinhas, saqueadores sahuagins, piratas e bárbaros são apenas algumas de suas mais leves ameaças. É dito que se uma nau singrar até os confins meridionais do Mar Celestial, pode-se encontrar uma rota para o verdadeiramente infinito Mar Prateado (conhecido pelos conjuradores como Plano Astral) e dessa forma alcançar outros mundos.

O Mar do Crepúsculo

Esse mar se estende das praias ocidentais de Aldar até os confins do poente. É famoso pelas potentes e titânicas tempestades que sacodem seu interior. Navegantes de Talássia e dos reinos humanos ao sul que ousaram adentrar suas águas falam que em determinado momento surge uma verdadeira parede de tempestades chamada de Portão dos Trovões. Existem incontáveis lendas do que poderia existir além do Portão. Muitos acham que alguma raça salva pelos deuses se esconde por detrás das tempestades ou que uma nova terra, tão vasta quanto Aldar, pode estar à espera de ser descoberta.

O Mar das Pérolas

Praticamente inexplorado devido ao pouco interesse dos reinos orientais, esse mar é uma imensidão cristalina de extrema beleza. Poucas paisagens de Isaldar se comparam ao nascer dos sóis sobre as águas do Mar das Pérolas. Os habitantes de Huan Ti, no entanto, afirmam para que cada beleza de suas águas há dois horrores escondidos. Diversas criaturas sobrenaturais poderosas povoam suas águas. Fadas, elementais e outros espíritos mais estranhos mantêm misteriosos reinos nas suas profundezas. As cidadelas de corais e pérolas desses seres dão nome ao mar e servem de alerta de que mesmo a beleza pode ser fatal.

Ilhas e Arquipélagos

Lamaraj, O Reino Perdido

Aqueles que desbravaram os extremos do Mar Celestial clamam terem encontrado ilhas cobertas por estranhas florestas azuis, reinos governados por seres meio-humanos meio-dragões, aranhas inteligentes e civilizadas, cidades voadoras ou hordas de naus tripuladas por demônios. Essas e muitas outras histórias consideradas absurdas se referem a Lamaraj, o Reino Perdido, a Ilha Azul.

Lamaraj é uma gigantesca ilha localizada no sul do Mar Celestial. Seu vasto litoral é tomado por belíssimas praias de areia branca. Poucos metros além delas se estende o incrível Gomork, um titânico fungo azul que cobre quase toda a ilha de Lamaraj numa labiríntica e tortuosa floresta. Atingindo grandes alturas e adentrando para o Subterrâneo, o Gomork sustenta outras plantas e chega a despedaçar rochas e moldar o curso de rios. Em certas épocas do ano, nuvens de fungos expelidas pelo Gomork mudam os hábitos de animais, envenenam, provocam alucinações e incitam os predadores ao longo de Lamaraj. Em outras ocasiões, o Gomork treme e se expande rapidamente por certos trechos em verdadeiras ondas de trepadeiras, raízes e cogumelos azuis.

Apesar disso, para aqueles que conhecem seus segredos, o Gomork é um pai acolhedor, que fornece sombra, abrigo e infusões milagrosas. Tamanho são suas bênçãos que os elfos selvagens Goshin, famosos por suas tatuagens azuladas e flechas envenenadas, o cultuam como um deus por meio de seus druidas. O povo-aranha do Subterrâneo constrói belas cidades fosforescentes com o Gomork em torno de lagos profundos, de onde observam e interferem no destino da ilha.

Quem conseguir atravessar o Gomork encontrará as Montanhas dos Antigos, onde se localiza a nação de Lamaraj, o último reino orc ainda em pé sobre a face de Isaldar. Ao contrário de seus primos da Ferida, os orcs de Lamaraj são uma civilização de bravos cavaleiros e grandes sacerdotes. Das cidades gêmeas de Bashak e Zuxor, trajados em peitorais dourados e marcados por tatuagens de prata, os orcs guiam suas bigas puxadas por felinos atrevidos contra os abomináveis xills.

Desde a queda dos deuses, os orcs vêm guerreando contra os xills. Guiados pelas misteriosas guardiãs das pirâmides, as lillends, os orcs sabem que devem impedir os xills de invadirem suas cidades. Caso falhem, as dinastias dos demônios-serpentes (como são conhecidos os xills) irão se reerguer do mundo fantasmagórico para o qual foram banidos há muito tempo com suas cidades voadoras.

Todavia, a guerra se tornou mais árdua, pois os xills conseguiram aliados vindos de outro mundo, os recém-chegados humanos Zarev e as crias de dragão. Há ainda a Escuridão, durante a qual as hordas do Subterrâneo aumentam em força, empurrando mais e mais trogloditas para a superfície.

Lamaraj também guarda outros segredos e perigos. Diversos constructos e estranhos golems marcham pelo Gomork e pelas montanhas cumprindo missões misteriosas. As próprias pirâmides e necrópoles de Bashak e Zuxor permanecem com suas magias e mecanismos em funcionamento, por vezes cobrindo Lamaraj



em estranhos climas, como chuvas de gelo ou fogo, ou ainda estranhos ventos. Somente uma floresta capaz de se regenerar, como o Gomork, impede Lamaraj de se tornar um deserto.

Há alguns anos, o rei orc Radakan, desejando por fim aos xills, desobedeceu as lillends e desafiou os segredos das pirâmides. O incidente não só consumiu Radakan como o forte choque de retorno mágico trouxe para Lamaraj os anões do perdido Clã Górgon. Esses anões eram lendários em Elária. No auge de seu poder, eles haviam declarado guerra contra todos os outros clãs e perdido por pouco. Acreditava-se terem sido destruídos pela Aniquilação. Criaturas gananciosas, desonradas e impiedosas, hoje eles anseiam por vingança contra seus primos. Claro, somente depois de derrubar os orcs e tomar Lamaraj para si.

O Arquipélago de Ris'malenti

Uma das ameaças mais frequentes para os navegantes do Mar Celestial são os sahuagin. Essas criaturas odiosas são mais comuns em torno de Ris'malenti, um arquipélago de ilhas verdejantes e úmidas ao sul dos reinos ocidentais de Aldar. Por viverem sob as ondas, os sahuagin deixaram as diversas ilhas intocadas, de forma que pouco se sabe do seu interior. Densas selvas, e diversas bestas e moléstias aguardam exploradores incautos.

Os sahuagin eram desconhecidos em Elária, por isso muitos os consideram nativos de Isaldar. Essa raça tirânica considera o norte do Mar Celestial como seu domínio. Seus diversos barões, reis e nobres assolam as principais rotas marítimas e exigem agrados e tesouros da maioria das embarcações. Apenas aquelas naus rápidas e bem guardadas enfrentam os chamados demônios dos mares. Até mesmo algumas vilas litorâneas dos Principados Brilhantes já foram saqueadas. O Império Melkhar, em especial, mantém um preço constante pelas cabeças de sahuagin. Um fato consolador para os diversos reinos litorâneos é que os sahuagin passam tanto tempo guerreando entre si quanto contra outras raças.

Existem apenas dois inimigos capazes de unir os demônios dos mares. Eles são os povos marinhos dos locathahs e os lendários elfos do mar. Os locathahs parecem ter sido os antigos senhores do Mar Celestial, destronados de sua posição há poucos séculos pelos sahuagin. Não se sabe qual o motivo da forte rixa entre os raros elfos do mar a viver sob as ondas de Isaldar e os sahuagin. Nenhuma raça parece disposta a dar maiores detalhes.

O arquipélago de Ris'malenti é formado por dezenas de ilhotas e pela grande ilha de Ris. O mar é traiçoeiro em torno das ilhas, que são rodeadas por corais e estranhas marés. Muitas dessas armadilhas foram criadas pelos sahuagins, havendo rumores inclusive de vórtices que sugam naus inteiras para as cidades submarinas dos demônios dos mares.

Apesar dessas adversidades, Ris'malenti representa o melhor local para piratas e foras-da-lei do Mar Celestial se esconderem. Ao longo dos anos, diversos capitães audazes conseguiram encontrar refúgio em uma ou outra das ilhas menores. Invariavelmente houve conflitos com os sahuagins, mas não demorou para que oferendas de itens mágicos comprassem uma trégua com os demônios dos mares locais. Muitas ilhas foram inclusive compradas por corsários. Isso permitiu que diversos piratas se escondessem pela extensão de Ris'malenti em covis, verdadeiras cidadelas desordenadas.

Usando o Reino Perdido

A ilha de Lamaraj foi criada para ser o clássico reino exótico, mas em um sentido especial. Lamaraj foi feita para confundir o papel tradicional das raças de fantasia medieval. Orcs civilizados aliados a elfos bárbaros, humanos servos de kobolds (crias de dragão), florestas de fungos e estranhos seres são apenas alguns dos elementos que devem ser usados para tornar aventuras em Lamaraj interessantes. É importante lembrar que na ilha tanto humanos quanto anões são sinônimos de raças malignas, enquanto que povos como gnomos, halflings ou yakshas nunca foram vistos.

A Ilha Azul é perfeita para se introduzir qualquer tipo de criatura ou evento bizarro. O ambiente único do Gomork e o funcionamento constante dos diversos artefatos aldarianos fornece ótimas explicações para esses fatos. A vinda dos anões cinzentos do Clã Górgon (anões duergar) é apenas um exemplo do tipo de acontecimento que pode sacudir a ilha.

Existem poucas leis entre os bucaneiros do Mar Celestial. Primeiro: piratas sempre ajudam uns aos outros contras os Principados Brilhantes, o Império e demais nações que os persigam. E segundo: nunca um pirata irá permitir que alguém adentre na grande ilha de Ris. Os sahuagin nunca explicaram o motivo para essa proibição, mas sabe-se que é uma das poucas coisas capazes de unir os monstros. Os piratas suspeitam que eles guardem ou protejam estranhas ruínas e tesouros em Ris, mas poucos são loucos o suficiente para verificar isso.

A cidadela pirata mais famosa de Ris'malenti é **Âncora Seca (pop. 4.000)**, localizada numa baía oculta por uma caverna chamada de Garganta do Wyvern, que só é acessível durante a maré alta. A cidadela seria uma baderna como tantos outros covis não fosse a regra de ouro de sua senhora: "*Ninguém possui um passado em Âncora Seca*". Alguns complementariam com "... *nem um futuro também*", não fosse a reputação da senhora de Âncora Seca, a lendária **Lady Aemara Wyvern (Hum Fantasma F NM Lad 9/Gue 4), capitã do Ferrão das Ondas**. O fato de estar morta há mais de cem anos ironicamente aumentou bastante a efetividade de seu governo. Aemara e sua tripulação de fantasmas raramente aparecem na cidade, e normalmente só o fazem sob o véu da noite. Todavia, cada vez que algum capitão tentou tomar ou saquear Âncora Seca, ele teve seu barco caçado eternamente pelas velas rasgadas e canhões de chamas azuis do Ferrão das Ondas.

Ilha de Sakther, O Exílio das Rochas

A grande ilha de Sakther se localiza no extremo sul do Mar Aldariano. Montanhosa e de difícil acesso, é cercada por grandes paredões sob o mar. Não há praias ou portos naturais, apenas caminhos escavados na rocha, muito traiçoeiros devido à força das ondas. Sua porção meridional é mais inacessível, um verdadeiro labirinto com florestas escuras entre montanhas fechadas. Do centro da ilha até o norte existem pradarias ralas, com poucos sinais de vida, que terminam em uma pequena planície de areia e sal.

O Império Melkhar, quando descobriu a estéril ilha, a considerou um local ideal para a pesquisa de segredos envolvendo a tecnomagia. Todavia, com o passar dos anos, oficiais de Nova Melkaris perceberam que a ilha era um lugar

O Mundo de Isaldar

perfeito para se livrar de pessoas “não desejadas”. O resultado foi a criação de uma prisão para magos renegados, militares traidores e criminosos políticos. Mesmo certos inimigos já executados tinham seus restos selados na prisão de forma a evitar sua ressurreição por aliados (ou o contato com seus espíritos por meio de magias).

Com o tempo, não apenas traidores, mas também oficiais cujo poder ameaçava o próprio Império eram enviados para a prisão, que passou a ser denominada de Exílio das Rochas. Este foi o caso recente do **Arquigeneral Arkhendo (Hum M N Gue 13)**, um grande comandante versado nas artes da batalha e detentor de uma aura poderosa. Considerando-se traído pelo Imperador, ele trabalhou em um plano de fuga que lhe tomou três anos, mas que lhe garantiu não só sua liberdade, como também o controle do Exílio das Rochas. Arkhendo recebeu a estranha ajuda do sacerdote **Rhakkarthan (Hum Lum M CN Clr 14)**, o **Alto-Prelado das Tempestades**, líder de um culto dedicado à deusa Shaektis. Acredita-se que Rhakkarthan – que alguns acusam ser um luminar – atacou Sakther à procura de uma cópia do *Código das Lágrimas*, que descreveria rituais capazes de fornecer poderes quase divinos àqueles suficientemente insanos para realizá-los. O tomo teria sido ocultado em ruínas aldarianas por um adversário do Alto-Prelado antes da vinda dos melkharianos. O que importa agora é que Rhakkarthan e Arkhendo forjaram uma aliança – ambos se beneficiam do terreno livre para explorarem e fortalecerem suas defesas.

Talássia, A Ilha dos Gigantes

Da mesma forma que os deuses trouxeram a Montanha Sagrada dos anões, eles também trouxeram a temida ilha de Talássia para a Sétima Lua. Localizada no sinistro e gélido Mar dos Adormecidos, é dela que vem as temidas naus colossais, cujas proas portam esqueletos de dragões e outros troféus de monstros titânicos. Desses barcos saem enormes guerreiros e gigantescos animais ferozes.

Talássia é uma nação de gigantes, pequena, mas hostil. É governada por uma dinastia de gigantes das nuvens, cujo atual Rei Supremo é **Amuir Punho-do-Trovão (GigNuv M NM Gue 6)**. Sedento por escravos e aspirando erguer um grande império, Amuir orquestra freqüentes ataques nas costas de Karn e de Vanidrad para capturar escravos.

O objetivo do Rei Supremo é reconstruir Talássia, que se encontra em ruínas. Após a vinda da ilha para Isaldar, seus antigos reis, os austeros gigantes da tempestade, foram destronados em um sangrento golpe. A guerra civil resultante despedaçou a ilha. Os gigantes da tempestade sobreviventes fugiram. Os clãs remanescentes de gigantes de pedra, de fogo e de gelo permanecem relativamente sob o julgo do Rei Supremo e dos gigantes das nuvens.

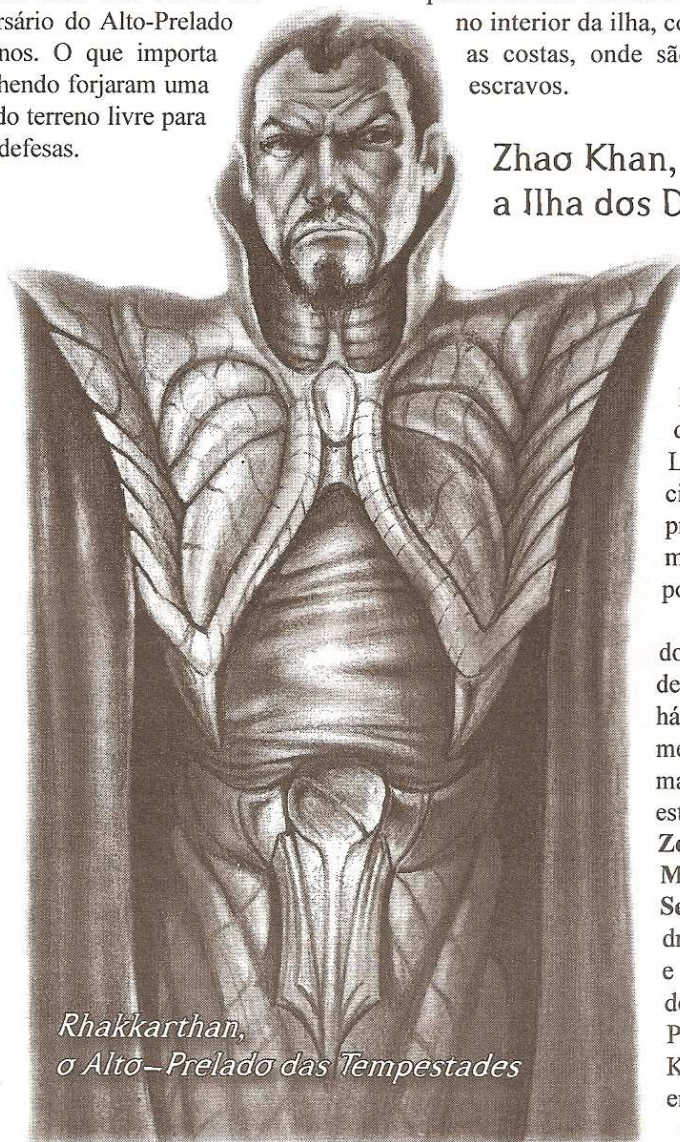
O maior sonho de Amuir Punho-do-Trovão é reconstruir o Castelo Celeste, que pairava acima das nuvens sobre Talássia. Hoje o imponente forte ancestral jaz tombado sobre as montanhas da ilha. Amuir ordenou que todos os meios fossem estudados para reerguer a glória do reino gigante. Pássaros rocas com emissários dos clãs de gigantes das nuvens já foram vistos até mesmo no Império Melkhar. Suspeita-se que Amuir esteja interessado na tão falada tecnomagia humana.

Hoje Talássia é uma ilha coberta por névoas e tomada por colossais ruínas e habitada por bestas selvagens, muitas sendo antigos animais criados pelos gigantes. O transporte da ilha para Isaldar a tornou instável. Terremotos são freqüentes, assim como ataques de criaturas dos Subterrâneos. A maior parte dos clãs habitam a pequena cadeia de montanhas no interior da ilha, com os gigantes do gelo vigiando as costas, onde são mantidos a maior parte dos escravos.

Zhao Khan, a Ilha dos Dragões das Brumas

Reluzindo como jóias no Mar Aldariano, as pequenas ilhas de Zhao Khan perduram entre o sul da sinistra Haradath e de Aryavarta, o leste dos Principados Brilhantes, e o oeste de Shimarash e do Império do Leão Celestial. A mais próspera cidade mercante de Isaldar é protegida por uma constante muralha de brumas e pelos poderosos dragões-tartaruga.

Um antigo domínio do Império do Leão Celestial, Zhao Khan declarou sua independência há cinco décadas, quando seus mercadores expulsaram os magistrados imperiais da ilha e estabeleceram uma aliança com **Zou-Tham-Long (DrgTart MeiCel GrdAnc M NB)**, o **Senhor da Coroa Perolada**, um dragão tartaruga meio-celestial e rei desses seres nos mares de Isaldar. Declarando-se os Príncipes Mercadores de Zhao Khan, eles se comprometeram em auxiliar os dragões-tartaruga em sua guerra marinha contra



*Rhakkarthan,
o Alto-Prelado das Tempestades*



Crônicas da 7a Lua

os sahuagin. Em troca, as poderosas criaturas auxiliariam na proteção das ilhas. Assim, Zhao Khan conseguiu derrotar a armada enviada pelo Império do Leão Celestial.

Zhao Khan é uma fusão ímpar de culturas, com habitantes oriundos de toda Aldar. A cidade que dá nome às ilhas – **Zhao Khan (pop. 18.000)** – reflete em sua arquitetura edificações dos Principados Brilhantes, de Shinmarash e principalmente do Império do Leão Celestial. A Cidadela dos Dragões das Brumas é notoriamente tolerante, aceitando dentro de seus muros membros de qualquer raça ou povo disposto a respeitar suas leis estritas. Tal determinação é válida até mesmo para os Luminares, embora a utilização de poderes da Centelha Divina seja motivo de banimento da cidade.

As principais armas em Zhao Khan não são espadas ou lanças, mas subterfúgio, intriga e magia. A Cidadela dos Dragões das Brumas é regida pelo Concílio do Velho Farol, nome recebido em homenagem ao edifício que hoje, reformado, se tornou o fórum de reunião para os Príncipes Mercadores. O nome é propositalmente simplório, visando de alguma forma reduzir a presença impactante e luxuriosa desses comerciantes obscenamente abastados. O Concílio é poderoso, mas no submundo de Zhao Khan, uma guerra se desenvolve entre facções criminosas oriundas do Império do Leão Celestial e de Dol Mordhar.

Os dragões-tartaruga recebem imponentes estruturas em seus enormes cascos, onde soldados treinados se posicionam com canhões e lanças, visando repelir invasores e atacar embarcações piratas. Além dos dragões, Zhao Khan recebe o auxílio de embarcações ligeiras contratadas em Cimeris e tripuladas por mercenários anões. As próprias brumas da ilha são uma proteção extra para a cidade. Sete faróis foram posicionados próximos a Zhao Khan para guiar barcos mercadores pelas névoas. Além de iluminarem os mares, essas grandes torres mágicas alertam a cidade contra ataques piratas, bestas marinhas ou poderosas forças elementais.

A Escuridão

Apesar do mal absoluto da Aniquilação ser responsável pela Ferida, esse é um pesadelo presenciado por poucos. A Escuridão, por sua vez, assola a todos sobre a face da Isaldar. Do mais humilde servo ao mais poderoso rei, todos sentem a fúria das criaturas das profundezas e os olhares de desconfiança de seus companheiros durante as trevas.

De tempos em tempos, a Sétima Lua é oculta do brilho dos sóis pela sombra do Mundo Primordial. Durante esses eclipses, que podem durar de um a três dias, Isaldar é imersa em trevas. Os orcs chamam esses períodos agourentos de “A Escuridão”, na qual as criaturas que habitam o Subterrâneo sobem para a superfície em um frenesi profano. Avançando em hordas sobre as cidades e vilarejos próximos, elas desejam somente se banquetear com o sangue dos povos de Isaldar.

O surgimento das chamadas bestas da Escuridão é o sinal mais aparente do fenômeno, mas de forma alguma a única ou mesmo a mais perigosa ameaça trazida pelas trevas que envolvem a Sétima Lua. Durante os períodos da Escuridão, as brumas que separam os mortos dos vivos se tornam mais fracas, e bandos de mortos-vivos se levantam nos campos de

batalha, enquanto sombras e aparições vagam pelos ermos mais distantes. Licanthropos e feras noturnas são consumidas por uma fome negra e atacam vilas e caravanas em busca de carne. Nas cidades, vermes e insetos se unem como sob controle de uma vontade inumana e devoram o que encontram em seu caminho. As pobres almas sozinhas em estradas ou trilhas são assombradas por criaturas metamorfas que clamam ser antigos amigos ou entes queridos, somente para em seguida apunhalarem-nas pelas costas. Como se não fosse o bastante, cultistas das mais diversas crenças malignas consideram o fenômeno como o melhor momento para suas invocações, sacrifícios e rituais nefastos.

Origem

Cada povo de Isaldar tem uma explicação ou mito que trata da origem da Escuridão, a maioria forjada em momentos de dúvida e desesperança, apontando sempre o cataclismo que exterminou os deuses como o responsável pelo ciclo da Escuridão. No entanto os orcs, o povo mais antigo sobre a face de Isaldar, sabem que a Escuridão sempre existiu e sempre existirá. Da mesma forma que os sóis trazem luz, vida e vontade, a Escuridão drena essas mesmas virtudes em um ciclo infinito.

Dentre as diversas lendas sobre a origem da Escuridão algumas se destacam. Os próprios orcs narram em suas histórias de tempos ancestrais um terrível conflito sobre a face de Isaldar:

“Antes que a Senhora dos Bosques e a Senhora das Névoas roubassem as chamas de Adhar, o Dragão Primordial, para darem espírito ao Povo Inquebrável...”

Antes que Kamak, a Espiral de Obsidiana, ou Anaruk, dos Portões de Fogo, fossem erguidas às margens do Lago dos Deuses...

Antes disso e de muitas outras conquistas de nosso povo, Isaldar era dividida entre o Império das Chamas e o Povo das Trevas, grandes lordes e mestres de incríveis poderes que governavam e repartiam o mundo da mesma forma que o Dia e a Noite.

Sob os Sóis Gêmeos, Isaldar era bela e magnífica. O Império das Chamas marcou a superfície com grandes cidades e maravilhas em pedra e cristal, clamando terem sido presenteados pelos deuses com sua sabedoria e beleza.

Sob as Estrelas Frias, Isaldar era um mundo desolado, por onde cavalgava o horrendo Povo das Trevas em carruagens puxadas por bestas de muitas garras, olhos e presas. Dos deuses o Povo das Trevas nada herdou, pois afirmavam terem sido criados para observar as coisas proibidas que acontecem na escuridão entre as estrelas. Sua recompensa era serem os Carrascos dos Deuses, deixando ao cair de cada noite suas torres subterrâneas de metal negro e varrendo Isaldar em medo e sangue.

Incapazes de tolerar a devastação da beleza da Sétima Lua, e os ataques constantes a suas cidades, o Império das Chamas tentou remediar os males causados pelo Povo das Trevas. Até que chegou uma ocasião onde a ousadia dos Carrascos dos Deuses selou o seu fim. Ansiosos para penetrar e invadir a

O Mundo de Isaldar

capital do Império das Chamas, eles invocaram um grande feitiço para imobilizar a Dança das Luas, fazendo com que uma noite durasse três.

Quando os maiores guerreiros do Império das Chamas despertaram e descobriram que seu imperador havia sido morto durante o sono, eles declararam guerra contra o Povo das Trevas até que eles fossem totalmente exterminados. Uma fúria flamejante varreu Isaldar por anos, e culminou com o dilaceramento do Povo das Trevas e de todas suas cidades e torres nas profundezas.

Mas mesmo a fúria do Império das Chamas não pôde destruir aquilo criado pelos deuses. E assim, os poucos remanescentes do Povo das Trevas perseveraram nos abismos e nunca esqueceram sua humilhação. Incapazes de surgir a cada noite, eles juntaram suas forças. Dessa forma, quando os Sóis Gêmeos somem distantes e ameaçam não voltar, o Povo das Trevas ergue suas formas disformes das profundezas de Isaldar, quando o medo invade a morada do Povo Inquebrável.

O Império das Chamas há muito caiu.

Que o fogo de Adhar nos proteja da Escuridão..."

Diversos sábios afirmam que, na verdade, o "Império das Chamas" é o nome mítico pelos quais os orcs chamavam o Império Aldariano. Apesar de coerente com as descobertas arqueológicas e outras diversas histórias orcs, essa teoria causa um grande receio, pois a idéia de que os aldarianos possuíam uma civilização rival de poder igual ou superior é simplesmente aterrorizante.

Outra teoria recorrente é a defendida por alguns astrônomos dos Principados Brilhantes e do Império Melkhar, baseada na observação do ciclo das luas através de telescópios e mapas celestes, e que classifica a Escuridão como um fenômeno puramente astronômico. Apesar de serem capazes de prever os períodos de Escuridão e sua duração com uma precisão impressionante, os defensores dessa tese são constantemente confrontados com os fenômenos mais perturbadores da Escuridão.

O Ciclo das Trevas

Aproximadamente uma vez por ano, a dança da lua de Isaldar passa pela sombra de Elária de forma que a luz dos Sóis Gêmeos desaparece, iniciando a Escuridão. Normalmente as trevas consomem Isaldar durante um período que varia de um a três dias. Já houve cinco casos catalogados por sábios em que a passagem coincidente de outra lua adjacente ao Mundo Primordial postergou o fim da Escuridão.

Em certas ocasiões, devido ao movimento de Isaldar em torno de Elária não ser um círculo perfeito, um período de Escuridão pode ser seguido por outro, que normalmente irrompe de duas semanas a até dez meses depois. Essa segunda Escuridão ocorre normalmente em ciclos de seis anos.

Astrólogos são capazes de prever um período de Escuridão convencional, assim como um período secundário com um pouco de dificuldade. O que alguns

estudiosos dos astros têm comentado em sussurros, é que os períodos de Escuridão parecem estar mais longos e freqüentes nos últimos cinquenta anos. Muitos dentre estes julgam que o arranjo original do ciclo lunar foi alterado pelo cataclismo, e que a partir daí o fenômeno passou a seguir o novo caminho traçado para as Sete Luas em torno do Mundo Primordial. Afinal, não há outra razão para os últimos períodos de Escuridão terem sido mais longos. Ou há?

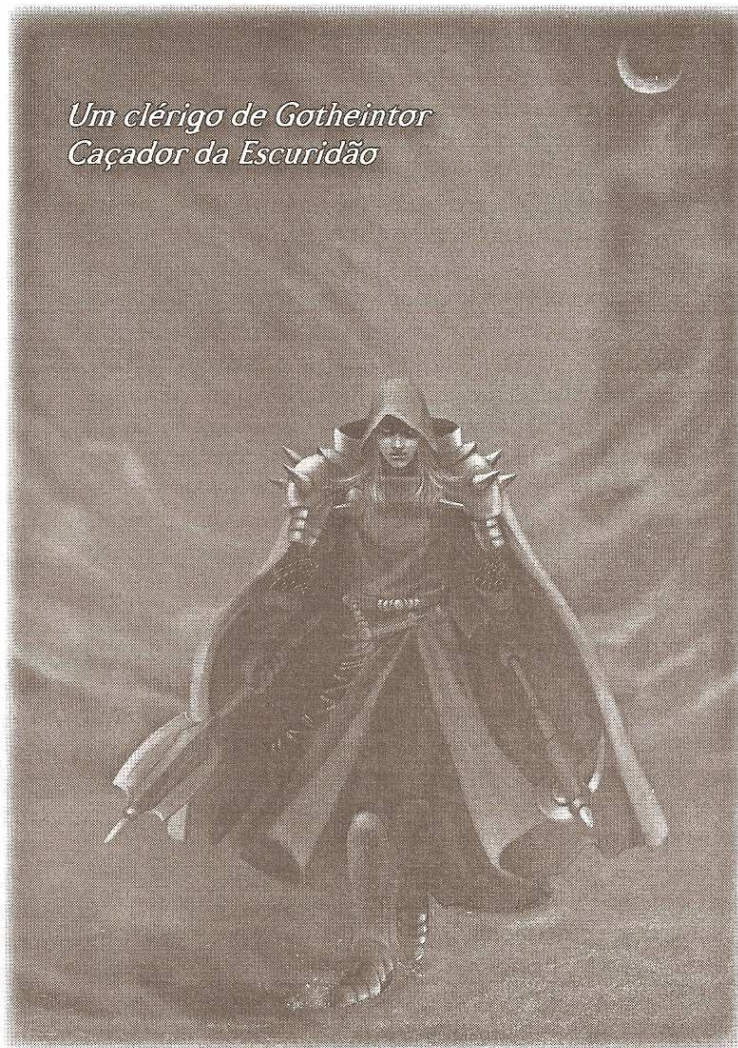
Regras:

Uma Escuridão ocorre aproximadamente a cada 10 ou 13 meses. Para determinar aleatoriamente o número de meses, jogue 1d4 (1 = 10 meses, 2 = 11 meses, 3 = 12 meses, 4 = 13 meses). Cada Escuridão dura normalmente de 1 a 3 dias. Para determinar aleatoriamente o número de dias, jogue 1d3.

Um teste de Conhecimento (natureza) ou (arcano) com CD 20 consegue prever uma Escuridão com antecedência. A CD aumenta em +2 para cada ano de antecedência, dada a estranha órbita de Isaldar. No caso de falha, se obtém uma margem de erro de 1d3 meses. Um novo teste pode ser tentando a cada mês. Esses testes pressupõem o uso de equipamentos de "astrologia" (astronomia) apropriados. A CD aumenta em +10 para testes feitos somente com observação natural.

Aparelhos de observação e anotações prévias do ciclo das

*Um clérigo de Gotheintor
Caçador da Escuridão*



Crônicas da 7a Lua

luas nos anos anteriores, como um mapa celeste, fornecem um bônus no teste de Conhecimento que pode variar de +1 a +4, de acordo com a precisão dos dados e potência dos telescópios.

Animais e outras bestas também podem servir de aviso para a vinda de uma Escuridão, pois tendem a ficar agitados e ariscos 2d10 horas antes do eclipse. É possível perceber a estranha agitação nas criaturas por meio de um teste de Conhecimento (natureza) ou Adestrar Animais (CD 20). Personagens com companheiros animais ou familiares recebem +5 de bônus no teste.

A Escuridão sobre a Sétima Lua

Durante a Escuridão, Isaldar é literalmente conquistada pelas sombras. Tanto as estrelas quanto outras das Seis Luas surgem pálidas e débeis nos céus, incapazes de emitir qualquer luz e propícias no máximo para uma navegação difícil. Alguns exploradores juram que as estrelas parecem trocar de lugar ou meramente sumir.

Névoas e espessas neblinas são comuns em regiões temperadas e frias durante o eclipse, e as regiões litorâneas são cobertas por nevoeiros que se estendem por milhas e mais milhas. Nenhum capitão em sã consciência ousa deixar um porto durante a Escuridão, e aqueles que se encontram no mar se confrontam com ondas colossais.

Nas cidades ao longo de Aldar, os portões são fechados horas antes da Escuridão começar. Nenhum viajante tem esperança de conseguir abrigo uma vez que as trevas cheguem. Pequenas vilas se reúnem normalmente em templos ou fortalezas próximas. Locais mais isolados simplesmente trancam suas portas e se preparam para o pior, orando para os deuses mortos. Em algumas regiões, como no Protetorado de Ur-Akthar, qualquer estranho é simplesmente apedrejado até a morte.

Caravanas halflings costumam se encontrar durante essa época em locais pré-determinados para se protegerem. Os anões normalmente interrompem suas querelas e marcham para as entradas mais conhecidas do Subterrâneo, de forma a melhor suportar os ataques de grimlocks e outras bestas da Escuridão. Os elfos usam de seu grande conhecimento mágico e se fecham em seus refúgios. Os gnomos e yakshas agem como os humanos e se trancam em suas cidades. Orcs reúnem-se com suas tribos, apesar da Ferida ser ironicamente pouco afetada por monstros da Escuridão, com exceção dos mortos-vivos. Meio-orcs consideram essa a melhor época do ano para conseguir propostas de trabalho.

Exércitos em movimentação acampam na melhor posição possível e procuram manter grandes fogueiras acesas para afastar as sombras. Dadas as consequências de mortes durante a Escuridão, nenhuma nação ousa guerrear durante essa época, com exceção do reino de Haradath – apesar de nem mesmo Demetiel e seus seguidores serem capazes de controlar todos os mortos-vivos que podem surgir após uma batalha. É de conhecimento comum que as regiões fronteiriças com Haradath normalmente ficam em pé de guerra durante a Escuridão.

Dentro da maioria das cidades se instituem diversas leis conhecidas como o Código da Escuridão. Por exemplo,

nenhum homem pode andar sozinho ou com o rosto coberto, e quem o faz normalmente é dominado e preso até que possa provar que não é uma besta da Escuridão. Todo chefe da guarda que se preze conta com os serviços de clérigos e ao menos um meio-orc até o fim da Escuridão. Enxames de criaturas como ratos e demais vermes atacam constantemente durante a Escuridão de forma incomum, como se guiados por alguma forma bizarra de inteligência. Mesmo com os portões trancados não são raros os casos de desaparecimento, geralmente ligados a cultos malignos em adoração a divindades esquecidas ou à própria Aniquilação.

Nenhum casamento, condecoração ou qualquer cerimônia é realizada durante a Escuridão. Apenas enterros são feitos, às pressas, dadas as possíveis consequências desta negligência. Crianças nascidas durante a Escuridão são consideradas amaldiçoadas, sendo mortas por certos povos como os orcs, robgoblins e anões. Em outros locais, como nos Principados Brilhantes, a data de nascimento é simplesmente mudada pelos pais, que fingem que nada aconteceu.

Regras:

Viajar durante a Escuridão é arriscado, dado a falta de luz e o clima estranho. A CD dos testes para verificar se um personagem se perdeu é aumentada em +5. Qualquer teste de navegação em terra ou mar também tem sua CD aumentada em +5.

As Criaturas da Escuridão

Monstros e criaturas das profundezas se aproveitam da Escuridão para atacarem em hordas a superfície de Isaldar. Essas criaturas já se tornaram tão associadas com o fenômeno que são chamadas simplesmente de “bestas da Escuridão”, apesar de raramente terem alguma relação entre si. Em sua maioria, essas criaturas não servem a nenhuma divindade ou entidade extraplanar, muito menos obedecem a algum grande desígnio comum. Cada uma persegue propósitos nebulosos próprios. Seu único elemento comum é a forma como utilizam a Escuridão para espalhar o caos e o terror sobre os povos da superfície da Sétima Lua.

Algumas bestas da Escuridão são seres mundanos que demonstram comportamentos estranhos e agressivos durante os eclipses. Outras emergem através de fendas e cavernas, nunca sendo avistadas em outros períodos exceto a Escuridão.

Existem relatos sobre misteriosas raças inteligentes do Subterrâneo que, de alguma forma, manipulam outras criaturas da Escuridão, exigindo prisioneiros para serem sacrificados em estranhos rituais. Com o passar dos séculos já se identificaram raças inteiras de criaturas comumente associadas com a Escuridão, dentre elas doppelgangers, grimlocks, mantors e phasms. Muitas lendas sombrias falam sobre como essas criaturas capturam humanóides para usá-los como escravos, para reprodução ou até mesmo para transformá-los em outros de sua raça. Existem lendas de raças ainda mais terríveis, como seres capazes de devorar os cérebros de suas vítimas e que lideram hordas inteiras em sua marcha enlouquecida contra os povos de Isaldar.

Efeitos da Escuridão sobre a Magia

Apesar das afirmações dos estudiosos do Império Melkhar sobre as origens meramente astronômicas do fenômeno, todos sabem que o fluxo mágico é alterado pelas forças da Escuridão. Magias que retiram seu poder da chamada energia negativa se tornam mais fortes, enquanto que magias baseadas em luz, energia positiva e adivinhação são enfraquecidas ou distorcidas pelos efeitos inexplicáveis da Escuridão.

Regras:

Magias da escola de Adivinhação, da subescola de Cura, com o descritor [Luz] ou que lidem com energia positiva, para serem conjuradas devem utilizar um nível de magia superior. Por exemplo: *curar ferimentos leves* passa a ser de 2º nível. Tentativas de conjurar tais magias com talentos metamágicos falham automaticamente. Itens mágicos com essas magias produzem o efeito como se fossem cinco níveis de conjurador inferiores.

Magias com o descritor [Escuridão] são estendidas como se conjuradas pelo talento Estender Magia. No entanto, elas não precisam ser conjuradas usando um nível de magia superior.

Além disso, as seguintes magias em específico são mais poderosas durante a Escuridão. *Conjuração de sombra* e *evocação de sombra* possuem 30% do poder das magias de conjuração e evocação que imitam (ao invés de 20%). *Conjuração de sombra maior* e *evocação de sombra maior* possuem 70% do poder das magias de conjuração e evocação que imitam (ao invés de 60%) e *sombras* possui 90% do poder (ao invés de 80%).

Magias envolvendo maldições têm sua CD aumentada em +1.

Efeitos da Escuridão sobre as Raças de Isaldar

A Escuridão é uma ameaça não apenas aos viajantes e vítimas das investidas feitas pelas hordas do Subterrâneo. Mesmo aqueles protegidos atrás de grandes muralhas e portões também são afetados de maneira indireta. O período da Escuridão alimenta o medo e a mentira, ainda mais acentuados pela ameaça constante de impostores metamorfos, assombrações, cultistas e fanáticos. Traições, golpes e atos de covardia são comuns durante os eclipses, alimentando a crença do mau augúrio do período. Não é por menos que poucos ousam sair de suas moradias.

Não são raros os relatos de assassinatos e crimes violentos durante a Escuridão. Muitos já debateram o assunto, questionando a natureza desses atos cruéis. Alguns acreditam que a mente e o espírito dos mais fracos se tornam enevoados pela Escuridão. A verdade é mais dura e assustadora que isso. Os atos vis acontecem principalmente motivados pelo forte clima de paranóia que se instala dentro das cidades e vilarejos, quando todos se trancam e observam seus vizinhos e até mesmo parentes com desconfiança. Nesses períodos, qualquer ato, mesmo o mais mundano, pode ser interpretado como um ataque ou trapaça, resultando em mais uma fatalidade na espiral de morte e violência causada pelo medo da Escuridão.

Energia Negativa, os Mortos e a Escuridão

A Escuridão fortalece a energia negativa que flui por Isaldar. Magias necromânticas usadas durante esse período tem sua CD aumenta em +1. Elas também podem ser estendidas ou potencializadas sem que o conjurador precise aumentar o seu nível (mas ele deve possuir os respectivos talentos metamágicos). Ele deve escolher também se vai potencializar ou estender a magia. Apenas uma das opções é gratuita.

Toda criatura do tipo Morto-vivo adquire a habilidade Resistência à Expulsão +4 (ou tem sua Resistência aumentada em +4 caso já a possua) e Cura Acelerada 2 (ou tem sua Cura aumentada em 2 caso já a possua).

Criaturas mortas durante a Escuridão (com exceção de criaturas dos tipos planta, constructo, extra-planar e mortos-vivo) que não sejam propriamente enterradas ou tenham seus corpos destruídos e abençoados por um clérigo possuem 20% de chance de retornarem como um esqueleto, zumbi ou sombra (apenas humanóides, no caso de sombras) em 1d6 horas.

Criaturas mortas durante a Escuridão só podem ser trazidas de volta à vida por uma magia de ressurreição ou ressurreição verdadeira. E mesmo assim elas devem ser bem-sucedidas em um teste de Fortitude (CD 25) para não retornarem como mortos-vivos. Caso isso aconteça, será necessário destruir o morto-vivo antes de se tentar novamente.

Regras:

A desconfiança e o temor encontram solo fértil durante a Escuridão. Qualquer teste de Diplomacia ou similar para ganhar a amizade ou confiança de alguém sofre -2 de penalidade de circunstância. Todas as criaturas que não façam parte das hordas da Escuridão sofrem -2 de penalidade em qualquer teste de resistência contra medo. Por hordas da Escuridão entendem-se as criaturas que possuem o subtipo metamorfo ou os tipos humanóide monstruoso (ambiente Subterrâneo), mortos-vivos, aberrações (ambiente Subterrâneo). Além desses, quaisquer outros monstros, geralmente malignos, que o Mestre queria adicionar aos domínios subterrâneos da Sétima Lua podem ser enquadrados como parte das hordas da Escuridão.

Usando a Escuridão

Ao contrário do horror divino e primordial da Ferida, a Escuridão é um inimigo psicológico. Ela ataca por meio dos maiores pesadelos e temores de cada criatura viva sobre a face de Isaldar. Aventuras envolvendo a Escuridão são clássicas histórias de terror onde as trevas não podem ser banidas, onde os heróis nunca estão certos com o que estão lidando. Monstros da Escuridão não tem face e são difíceis de desmascarar porque existem poucas coisas mais apavorantes do que enfrentar o desconhecido.

O fato de a Escuridão promover e facilitar atos de trapaça, necromancia e maldições também serve para reforçar os temas de medo e terror. Hordas de criaturas rastejantes do Subterrâneo não são necessariamente apavorantes (nunca se verá um exército anão fugindo delas). Mas essa é apenas uma faceta da Escuridão. Aventuras que ocorram durante esses eclipses podem envolver um inimigo mais perturbador. Golpes



Crônicas da 7a Lua

de estado, traições de amigos ou quedas perante tentações são também temas extremamente apropriados. Uma aventura envolvendo a morte de um príncipe dos Principados Brilhantes por seu irmão pode ser especialmente apavorante, ainda mais com os personagens pensando o tempo inteiro que há uma “besta da Escuridão” por perto. O “monstro” nesse caso é humano e por isso bem mais horrendo.

Os Céus e o Calendário

Isaldar é mundo como nenhum outro, a última de sete luas suspensas no vazio entre as estrelas. Mas existem maravilhas além, desde a glória dos Sóis Gêmeos, até a beleza de suas luas irmãs e dos demais planetas conhecidos.

Os Sóis

Elária e as Sete Luas são banhadas por dois sóis, considerados pelas diversas raças como um sinal de vida, verdade e poder. O fulgor dourado de Ashkar e o brilho prateado de Mithraelis ardem nos céus desde o passado imemorial. Os nomes dos astros fazem referência a Ashkar-Mithrael, deus do sol, luz, fogo e do bem.

Alguns acreditam que Mithraelis já fora tão brilhante e grande como Ashkar e que algum cataclismo do passado enfraqueceu a estrela. Manuscritos relatam que cada sol era representado por uma divindade diferente e que, após uma batalha divina, Mithraelis ficou tão enfraquecido que aceitou ser absorvido por Ashkar, que se transformou no glorioso Ashkar-Mithrael.

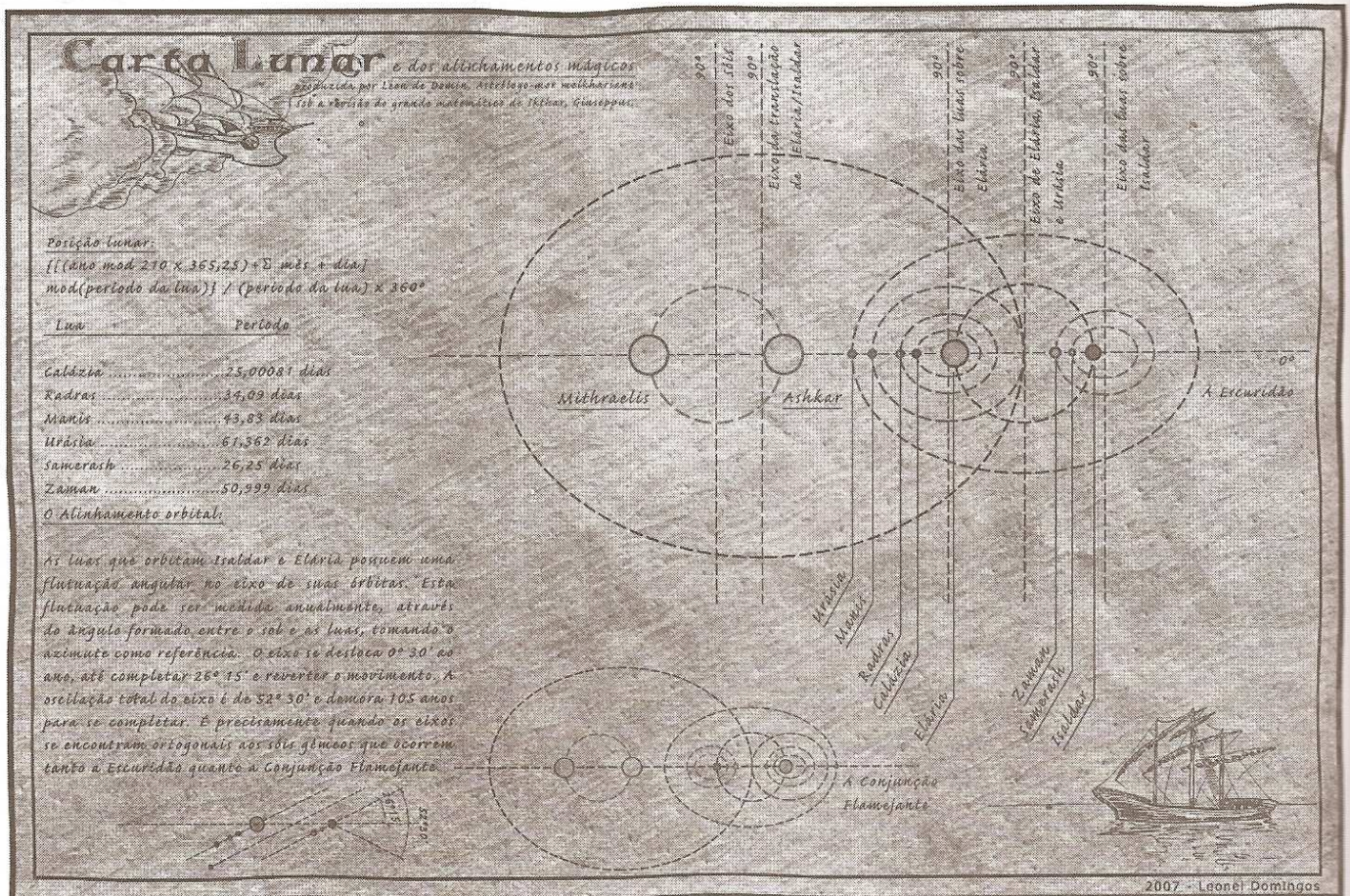
Ordens arcanas humanas e élficas postulam que na verdade as duas estrelas seriam grandes vórtices para o Plano Elemental do Fogo. Os orcs por sua vez chamam Ashkar e Mithraelis simplesmente de Sóis Gêmeos, afirmando que eles são os olhos de Adhar, o Dragão Supremo (como os orcs vêem Adharmoloch, o Lorde Elemental). A igreja moderna de Ashkar-Mithrael considera todas essas lendas como heresias e defende sua visão em calorosos debates com as ordens de magos humanos.

A Conjunção Flamejante

Da mesma forma que a sombra de Elária cobre Isaldar durante a Escuridão, os gnomos identificaram uma espécie de efeito oposto que denominaram de Conjunção Flamejante. Esse raro fenômeno ocorre quando os dois sóis se encontram em alinhamento com relação a Elária e suas luas. Como o que se sabia a seu respeito foi perdido no Mundo Primordial, o Povo Erudito espera avidamente a próxima Conjunção Flamejante para estudar seus efeitos sobre a Sétima Lua. Antigos escritos das igrejas de Ashkar-Mithrael, Adharmoloch e Ashantar descrevem esses eclipses como períodos de bom augúrio, ao contrário da Escuridão.

Elária e as Sete Luas

O Mundo Primordial era um lugar magnífico criado pelos deuses antigos, dos quais apenas 21 ainda restavam quando da chegada da Aniquilação. Há ainda esperanças que outras raças e criaturas possam ter sido salvas de Elária, seja através de portais para outros planos ou mundos, seja com a ajuda de poderosos seres como dragões e titãs.



O Mundo de Isaldar

Informações sobre as Seis Luas podem ser encontradas na descrição dos meio-elfos. Meramente contempladas pelos povos de Elária, somente agora elas são vistas como possíveis pontos de exploração. Sempre há histórias pelas tavernas de Isaldar sobre pretensos viajantes das Seis Luas.

O Calendário Empireano

Desde a chegada a Isaldar, os gnomos trataram de pesquisar e anotar o passar do tempo na Sétima Lua. O resultado é o chamado Calendário Empireano, em homenagem à cidade gnômica perdida de Empirea.

Um ano do Calendário Empireano possui 364 dias, divididos em 12 meses com 30 dias cada. Todavia, devido à peculiar órbita da Sétima Lua, um ano isaldariano pode variar de 364 a 367 dias. Esses “dias extras” entram tradicionalmente após a última semana do ano, sendo chamados de “Dias Entre Anos” e normalmente dedicados a grandes festas. Algumas nações com calendários próprios distribuem esses dias ao longo dos anos em feriados e dias santos, durante o qual são preparadas magias e rituais especiais.

Os humanos complicam um pouco a fórmula do Calendário Empireano dividindo os meses em 4 semanas de 7 dias. Os yakshas quebram cada mês pela metade, em dias ascendentes (até o dia 15) e descendentes (até o dia 30). Os humanos denominam os seis primeiros dias da semana respectivamente de Primevo, Dinário, Terciário, Quarto, Quinto e Sexto. O último dia é denominado simplesmente de Repouso. Essa nomenclatura gera certa confusão com o Calendário Empireano, mas humanos sempre foram famosos por complicar coisas simples.

Os orcs dividem o ano pelas quatro estações, se guiando pela passagem das luas. A primavera é chamada de Bons Ventos, uma expressão que em orc significa também trégua ou alívio. Os meses da primavera são os mais seguros na Ferida. O verão é chamado de Sóis Escaldantes e representa um período de penúria e escassez. O outono na Ferida é chamado de Colheita das Pragas, uma época de doenças, em que o Hálito dos Mortos e outras tempestades são mais fortes. Finalmente há o inverno ou Noites Profundas, quando os mortos-vivos descem das Muralhas dos Mortos para atacar seus descendentes.

O dia isaldariano dura 24 horas.

Nomes dos Meses do Ano Isaldariano

Gnomos	Principados Brilhantes	Império Melkhar	Anões	Yakshas	Orcs
Primevo	Alvorada	Mezakinus	Mês da Lebre	Ashkara	Bons Ventos (Primavera)
Dinário	Semeadura	Melkharus	Mês do Falcão	Ashantari	
Terciário	Festival	Império	Mês do Cocatriz	Cerune	
Quarto	Solar	Himearus	Mês do Leão	Entarine	Sóis Escaldantes (Verão)
Quinto	Zênite	Titanus	Mês do Grifo	Adhara	
Sexto	Rebanho	Interregno	Mês do Dragão	Akthari	Colheita das Pragas (Outono)
Sétimo	Colheita	Daranus	Mês da Lâmina Baixa	Defarine	
Oitavo	Torrente	Nalazaskus	Mês da Moeda	Ninshari	
Nono	Brumas	Ordon	Mês do Retorno	Shaktiris	Noites Profundas (Inverno)
Deciário	Penumbra	Farnaxus	Mês do Urso	Alauntari	
Onzeno	Reclusão	Radenus	Mês do Lobo	Radena	
Derradeiro	Grande Noite	Kadarus	Mês do Verme de Gelo	Nefari	

Viajantes lunares e magias

Magias como teletransporte e teletransporte maior não são capazes de transportar um personagem de Isaldar para outra lua. Aparentemente, tempestades astrais existentes entre as luas e planetas distorcem essas magias de longa distância.

Contudo, é possível usar a magia viagem planar para alcançar qualquer uma das seis luas ou mesmo outros planetas conhecidos. Conjuradores ainda devem obedecer ao componente material da magia. Para esses propósitos, o bastão de metal em forma de forquilha deve ser feito do material da lua ou planeta que se almeja atingir.

O uso de viagem planar para atingir esses corpos celestes é extremamente arriscado pela sua falta de precisão. O conjurador não tem idéia de onde vai aparecer. Outras opções são antigos portais ou usar a magia viagem planar para alcançar o Plano Astral e de lá procurar outro caminho.

A magia portal pode ser usada para alcançar qualquer outra lua ou planeta, mas o conjurador deve conhecer o local para onde desejar ir (seja por memória, visualização mágica, etc.). Essa regra altera a proibição do uso da magia portal para transporte no mesmo plano.

É impossível adentrar em Elária. O Selo das Seis Luas bloqueia qualquer tentativa automaticamente.

O Calendário em Elária

Todas as raças enviadas para a Sétima Lua sofreram uma mudança em suas vidas que poucos notaram a princípio. Ocorre que a duração dos dias e dos anos em Isaldar é diferente do Mundo Primordial. Mesmo reinos extremamente tradicionalistas, como o Império Melkhar e a Soberania de Abannônia, se viram forçadas a mudar velhos calendários pela total impraticabilidade de mantê-los.

Anciões de povos longevos como os elfos ainda usam anos elarianos para contar a sua idade. Novas gerações, contudo, ignoram essa prática e se acostumaram a usar anos isaldarianos.

Um ano elariano possui 455 dias, divididos em 15 meses de 30 dias. Além desses há 4 dias espalhados ao longo do ano para marcar os solstícios e os equinócios em Elária. Finalmente, há o primeiro dia de cada ano elariano, que também não

Crônicas da 7ª Lua

pertence a nenhum mês, que era normalmente reservado para a contemplação divina e denominado de diferentes formas pelos diversos povos. Os humanos do que um dia viria a ser os Principados Brilhantes em Isaldar o chamavam simplesmente de "Dia dos Deuses".

A duração de um dia elariano era de 30 horas. Todas essas diferenças tornam a tarefa de converter idades de anos elarianos para anos isaldarianos em algo extremamente trabalhoso. Trata-se de um tema deixado ao encargo dos sábios. Dinastias como as do Império Melkhar ou povos como os yakshas possuem mestres matemáticos exclusivamente dedicados para isso.

Os Seis Andarilhos Celestiais

Além de Elária são conhecidos cinco outros planetas. Em conjunto são chamados de os Seis Andarilhos Celestiais, pois seriam os únicos corpos celestes a dançarem em torno dos sóis, ao contrário das demais estrelas. Cada planeta é tido como o guardião da passagem para outros planos de existência. Essas associações místicas são antigas e a maioria das ordens arcanas e clericais as toma como verdadeiras, não sabendo com certeza sua origem. Pode ser que os nomes dos andarilhos sejam derivados de antigas divindades ou de formas abandonadas dos deuses conhecidos.

Himaeris, o Guardião dos Sete Tronos, é próximo aos Sóis Gêmeos. É associado com os planos superiores. Pode ter sido um deus ou deusa ancestral, apesar da palavra "*himaeris*" em celestial significar portal ou passagem.

Darana, a Orbe Multifacetada, é associada com os planos ordeiros e pode ser avistada nos céus. Sua superfície seria composta por um conjunto de faces cristalinas perfeitas com as mesmas dimensões. É vista como um sinal e benção de Melkhar à glória do Império.

Elária, o Mundo Primordial, é o berço das raças mortais. É associada com os planos do equilíbrio e da neutralidade.

Mezin e Nikaz, As Rainhas da Discórdia, giram em torno de um eixo comum. São associadas com os planos caóticos e possuem a órbita mais imprevisível dentre os Seis Andarilhos Celestiais. São cercadas por um ainda mais misterioso campo de pequenos corpos celestes. Às vezes, esses fragmentos são tomados por chamas e se transformam em cometas.

Farnax, o Tirano Rubro, é o planeta mais distante de Elária. É associado com os planos inferiores. Astrólogos têm suspirado entre si que, desde a Queda dos Deuses, Farnax tem aumentado consideravelmente seu sinistro brilho vermelho.

Constelações

As raças de Isaldar conhecem diversas constelações. Os humanos as ligam a antigos heróis e feitos, enquanto que os yakshas as associam a verdades cósmicas. Os anões afirmam que as bestas míticas derrotadas por seus ancestrais são forjadas nos céus por Enthariel e Melkhar.

Algumas das mais conhecidas constelações são:

O Grifo – Um glorioso grifo de asas abertas e garras erguidas.

Visível facilmente em toda Aldar é considerado um símbolo de bravura e perícia bélica nos Principados Brilhantes. Muitos jovens cavaleiros portam as estrelas do Grifo em seus escudos. Para os anões é um símbolo de guerra.

O Pai dos Dragões – Um dragão com inúmeras cabeças, dois pares de asas e quatro caudas.

Representa a besta que foi destruída pelos antepassados dos anões e que de seus ossos foram erguidas as Montanhas Infinitas em Elária.

O Sidhassana – Um adepto em posição de meditação.

É um símbolo de harmonia e iluminação nos reinos orientais, mas conhecido por monges em toda Aldar. Com o passar dos anos, o brilho do Sidhassana tem enfraquecido, um sinal de mau augúrio de acordo o povo yaksha.

O Anashielim – Um elfo em mantos segurando uma estrela.

Essas estrelas representam o lendário primeiro Oráculo do povo élfico, que dominou tanto as artes arcanas do caminho do mago, como os saberes divinos do caminho do druida. Todo elfo teurgista místico dedica uma hora de meditação por dia para Anashielim.

A Lâmina Partida – A ponta de uma lâmina quebrada de espada.

Ligada à divindade Alaunthar, o Príncipe das Palavras Honradas, representa a dedicação do deus e seus seguidores aos caminhos da paz e diplomacia. Reza a lenda que Alaunthar partiu sua própria espada sagrada e arremessou metade da lâmina aos céus, para provar que nunca mais recorrerá à violência.

O Eremita – Um velho carregando um cajado e uma lanterna ou espada (dependendo da interpretação).

Representa tanto os deuses Radenshan como Vantheris, com isso pode significar desde o caos das forças arcanas quanto a confusão do trapaceiro. É vista de qualquer forma como um sinal de perigo e mau augúrio para todos, com exceção de seguidores dessas divindades e feiticeiros.

O Vórtice – Um círculo perfeito no extremo norte dos céus onde não há nenhuma estrela.

Apesar de não ser uma verdadeira constelação, o Vórtice é visto como a fonte da Aniquilação. É dito que foi dessa porção negra do vazio dos céus que essa entidade destrutiva surgiu. Um antigo tomo coloca as constelações das divindades identificadas como Adharmoloch, Enthariel e Ur-Akthar como presentes no lugar onde hoje está o Vórtice. Dado o papel bélico e o poder desses deuses, cogita-se que eles poderiam ser os antigos guardiões que vigiavam essa porção do céu contra a Aniquilação. No entanto, todas essas especulações não passam disso.

A História da Sétima Lua

A Queda dos Deuses ocorreu há pouco mais de dois séculos e suas marcas ainda são muito profundas para muitos povos de Isaldar. Algumas raças, como os humanos e os goblinóides, já consideram o cataclismo que gerou a Ferida como parte da história. Uma história recente, mas ainda assim algo para os sábios ponderarem. Mas para seres mais longevos, como os elfos, a Queda dos Deuses e a perda do Mundo Primordial são ainda fatos recentes. Uma parte significativa dos elfos vivos em Isaldar nasceu em Elária.

Uma história detalhada de todos os fatos que culminaram com a vinda da Aniquilação não poderia ser descrita em um tomo tão pequeno como este. Seriam necessárias bibliotecas inteiras, mesmo levando em conta que muito se perdeu da velha história. A própria Aniquilação parece ser um mistério para todos, inclusive os deuses.

O Mundo de Isaldar

O que segue é apenas um pequeno resumo dos eventos mais conhecidos e relevantes para os principais povos das terras de Aldar. Muitas descobertas, vitórias, derrotas, tragédias e maravilhas ocorreram além do que é dito nas próximas páginas.

Os anos do Calendário Empireano na linha de tempo são seguidos da marcação DQ, que significa “Depois da Queda”. Eventos anteriores à vinda das raças para Isaldar são marcados pela sigla AQ ou “Antes da Queda”.

Linha do Tempo

Primórdios

do Tempo Criação de Elária, das Sete Luas e dos próprios deuses, de acordo com os dragões.

10.000 a

5.000 AQ Fim da Guerra Divina. Os deuses estipulam o Édito do Silêncio, cessando conflitos abertos em Elária e nas Sete Luas. As diversas raças mortais conhecidas na atualidade começam a se expandir no Mundo Primordial. Surgimento, apogeu e provável desaparecimento do Império Aldariano na Sétima Lua.

4.500 AQ Batalha entre os deuses e os titãs na lua de Zaman.

2.000 AQ Primórdios da civilização orc em Isaldar na região central de Aldar.

01 DQ A Aniquilação cai sobre o Mundo Primordial. A Queda dos Deuses. Um grande “meteoro” e vários “fragmentos” caem no coração do continente de Aldar, causando uma onda de choque por toda Sétima Lua e marcando a criação da Ferida. Destruição da civilização orc. Clérigos e demais servos dos deuses recebem visões da Queda de seus senhores. Muitos se matam ou são enlouquecidos. Muitas cidades transportadas do Mundo Primordial sofrem incriveis danos devido ao cataclismo. A antiga capital do Império Melkhar – hoje chamada de Nova Melkharis – surge nas planícies ocidentais de Aldar. Sua enorme população de refugiados se vê atacada por clãs ogros transportados para a mesma região. As belas cidades do Império Derenthar surgem em colinas idílicas ao sul, onde não encontram resistência como seus irmãos humanos do norte. Muitas escapam ilesas mesmo dos terremotos que geraram a Ferida. Os orcs das regiões montanhosas do extremo nordeste de Aldar são massacrados pela vinda dos Clãs Bestiais. Em poucos anos, os clãs e seus mestres ogros-magos recriam em Isaldar as temidas Terras da Noite. O Império do Lótus Resplandecente não sobrevive a sua vinda para Isaldar. Contudo, Vento Escarlata, Duque de Wutei, dirige suas tropas à Cidade Imperial de Ishinkhan e se declara soberano, clamando a reunificação do Império e dando início à Guerra dos Quatro Trovões. Após reuniões com seus astrólogos, o governante do que um dia virá a ser Huan Ti, renuncia à disputa pelo trono.

02 DQ A Grande Escuridão. Pela primeira vez, as raças vindas do Mundo Primordial enfrentam o temido eclipse. Foi também considerado um dos mais devastadores. Despreparados, os novos povos da Sétima Lua pensaram estar sofrendo um ataque da Aniquilação. Os clãs anões, após garantirem a defesa das planícies em torno da Montanha Sagrada, marcham para dominar o que

um dia viria a ser Karn. Declaram guerra primeiramente aos lordes elementais que dominam a região.

Os povos humanos Drasendhor e Kundrav, transportados para o extremo ocidente de Aldar, são forçados a por de lado suas diferenças para enfrentar as hordas goblinóides de Athar-Abannon. Começa um dos conflitos mais sangrentos de Isaldar, que se arrastaria por mais de 200 anos.

O dragão celestial Khazantiel, pai da nação dos Khazandor, após um longo duelo contra seus nêmesis, Nekalsharazar, se sacrifica para prendê-lo adormecido embaixo da terra. Tem início a longa reconstrução da metrópole robgoblin de Abannônia. Mensageiros são enviados por toda Aldar Oriental para reunir a raça robgoblin. Caçadores de escravos são também despachados.

Orcs sobreviventes do cataclismo que gerou a Ferida se reúnem nas ruínas de Anaruk.

03 DQ

Pacto entre as Casas de Deydhor e o Povo Fada.

Os humanos vanyr finalmente atingem a Sétima Lua, surgindo dos estranhos portais escarlates que os salvaram da Aniquilação.

Os cavaleiros Zian-Kor enfrentam pela primeira vez os demoníacos centauros Syrath.

Em meio a guerra pelos restos do Império do Lótus Resplandecente surge um grupo de heróis que passaria para a história como os Cinco Relâmpagos Escarlates. Sem favorecer nenhuma das facções, eles procuram libertar suas terras da guerra.

04 DQ

A guerreira humana Laessar de Tas Taranthar mata o poderoso dragão negro Seravantiis com apenas um golpe. Um clérigo de Ashkar-Mithrael, ao vê-la, clama que ela é tocada pelos deuses. Laessar é indicada pelos sábios como a primeira Luminar conhecida na história.

Os halflings, após sofrerem nas mãos da Grande Escuridão e de outros povos, decidem abandonar suas terras e se tornar um povo nômade. Dada a reserva dessa pequena raça em revelar sua história, sábios contemporâneos não sabem dizer ao certo onde ficariam as “terras natais” halflings em Isaldar.

05 DQ

O Rei Supremo de Talássia, o Venerável Amaran, Lorde dos Céus, é morto em um golpe de estado pelos gigantes das nuvens. Os clãs de gigantes da tempestade deixam Talássia em exílio.

O Imperador Xarkas VII comemora a derrota das “hordas bárbaras” e incita seu povo a se unir sob a bandeira do novo Império Melkhar. O reino humano começa a se expandir.

O nascimento de Mor Oedis é profetizado por um bruxo Kundrav. A profecia fortalece a aliança com os Drasendhor.

06 DQ

Batedores enviados pelos principados yakshas para os pântanos ocidentais retornam como mortos-vivos, chocando a corte de Anurashan. Antes de desaparecerem pela noite nas selvas eles deixam o seguinte aviso: “Demetiel, Lorde da Torre Obscura e Senhor de Nuragoth, reina absoluto sobre as terras de Haradath”.

Primeiro combate entre os meio-dragões Khazandor e as forças dos ogros-magos das Terras da Noite.

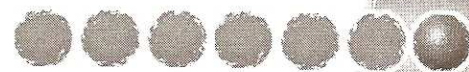
Os Cinco Relâmpagos Escarlates são traiçoeiramente mortos pelo duque de Qinsian, mas seu sacrifício e nobreza encerram a Guerra dos Quatro Trovões. Nasce o Império do Leão Celestial e o reino de Huan Ti tem suas fronteiras reconhecidas.

Crônicas da 7a Lua

- 07 DQ A Casa Calazanthar encontra as Ruínas de Kehast e seus poderosos artefatos. Começa a longa campanha onde os clãs anões juntam seu poderio contra as bestas que habitam as Karn-Moar. Um asceta yaksha explora secretamente as misteriosas profundezas do planalto onde se localiza Abannônia. Ele dá o nome à região de Asukhan, a "*Fonte de Todas as Misérias*". O asceta morre sem revelar o que descobriu.
- 08 DQ Guerra das Casas de Deydhor. Casa Ard'Ryan aniquilada. A Guerra dos Rajas tem início entre as cidades yakshas de Anurashan, Ashkara e Indrakrava para determinar a quem caberá o título de Marajá.
- 09 DQ Primeiras ruínas do Império Aldariano encontradas próximas do povoado que hoje é a cidade de Santuário.
- 10 DQ A Batalha de Leymath marca a derrota da Casa Calazanthar em Deydhor. Contudo, o Alto Cavaleiro Khorn Amaethan, o mais poderoso regente da casa renegada, desaparece sem deixar vestígios. Irrumpem os primeiros confrontos entre clãs vanyr e anões. Danskel Tor é fundada no local da primeira vitória contra os anões. Clérigos por toda Aldar começam a perceber que as visões e desejos dos deuses se tornam cada vez mais confusos. Muitos decretam que as divindades de fato morreram e que os clérigos estão a ouvir apenas ecos divinos, outros postulam que os deuses ainda estão vivos, talvez aprisionados na Ferida. De qualquer forma, dúvidas e conflitos começam a preencher as várias ordens sagradas. Morre Derenthar IX, o Justo, último soberano do Império Derenthar, sem indicar um herdeiro. Guerra parece iminente.
- 11 DQ Yakshas interrompem seus conflitos internos frente a ameaça das hordas de gnolls naturais das selvas e seus senhores demoníacos. Os Clãs Bestiais tentam sua primeira invasão a Khazantar. Juramento do Escudo de Prata. O Império Derenthar é desfeito e os Principados Brilhantes são criados. Os derenthianos se espalham por todo o sul de Aldar Ocidental, entre as Montanhas do Fogo Eterno, Cimeris e os pântanos de Haradath.
- 15 DQ Primeira visita registrada das Cortes Elementais, em Huan Ti. Os gênios presenteiam o Trono do Gelo Brilhante com um tapete feito com as escamas de um grande dragão branco. Os soberanos humanos entendem muito bem a mensagem e passam a evitar as Montanhas do Trono do Dragão.
- 18 DQ Clérigos de Radenshan são os primeiros a postular uma ligação entre a Queda dos Deuses e o surgimento dos Luminares.
- 19 DQ Rangers do recém-fundado Condado de Rivanor, nos Principados Brilhantes, desaparecem nas profundezas dos pântanos de Haradath.
- 22 DQ Primeiro ataque das naus gigantes contra as praias de Karn e as terras dos vanyr.
- 25 DQ O Império Melkhar começa a exploração da floresta de Onires, cujas fronteiras, na época, se localizavam milhas a leste das atuais. Saqueadores Drasendhor começam a realizar ataques em nações vizinhas, por mar e por terra, a procura de escravos para suas minas e altares de sacrifício. Robgoblins da Abannônia capturam tribos inteiras de Zian-Kor, dando início a um ódio fervente entre as raças. Textos encontrados nos restos de um templo secreto de Thessaltar, no Império Melkhar, apontam que Luminares retiram seu poder dos deuses mortos. Não se sabe a veracidade dos textos, mas clérigos das várias igrejas começam campanhas contra Luminares.
- 28 DQ O guerreiro humano Andrapukva mata o rei-carniçal gnoll Goteshe e é agraciado com o título de general, entrando para a casta guerreira. Após esse acontecimento, alguns humanos são elevados às castas nobres (com exceção da casta sacerdotal). Apesar de não haver qualquer declaração formal, os yakshas passam a denominar sua terra de Aryavarta por essa época.
- 30 DQ Os senhores da guerra vanyr, após pacificarem suas terras, fundam o Conselho dos Anciões e a nação de Vanidadrad.
- 31 DQ Gnomos estabelecem um pacto de aliança com refúgios élficos e o Povo Fada do extremo sul de Onires. Uma batalha entre Zian-Kor e forças da Abannônia é interrompida pelo surgimento de um exército de gnolls, temíveis guerreiros Mirash e bestas conjuradas vindas de Shinmarash. Tantos os bárbaros humanos quanto os robgoblins são capturados e escravizados.
- 33 DQ Clãs anões repelem tropas do Império Melkhar. Elfos de Onires usam magia e animais para deter o avanço do Império Melkhar. Contudo, até esse ponto raramente há confrontos diretos entre tropas imperiais e forças élficas. Kurozoroth se torna Senhor da Noite e Mestre das Sete Luas. Seu primeiro ato é invocar as crias infernais de Nekalsharazar e lançá-las contra Khazantar.
- 43 DQ Comerciantes dos Principados Brilhantes recebem convites para conhecer uma cidade oculta sob as folhas de Onires. Até então, a cidade de Elísia era conhecida apenas por gnomos, elfos e o Povo Fada.
- 45 DQ A última cria infernal de Nekalsharazar é aprisionada. A localização das prisões destes dragões meio-demônios é oculta pelos senhores de Khazantar.
- 50 DQ Após décadas colhendo informações por meio de seus bardos, os gnomos juntam suas forças e fundam Concórdia, A Cidade da Rosa Branca, em um ponto estratégico de Aldar Ocidental. Há uma migração massiva de gnomos dos Principados Brilhantes (até então sua base de operações) para Concórdia.
- 51 DQ Um navio de Zhao Khan aporta nos Principados Brilhantes. Primeiro contato entre povos do oriente e do ocidente.
- 57 DQ Gnomos em Concórdia agem como anfitriões para a firmação do primeiro tratado de paz entre o Império Melkhar e Karn. Uma guerra religiosa (a primeira de muitas) irrompe nas ruas da cidade yaksha de Indrakrava. Diferenças religiosas entre as inúmeras seitas de Aryavarta atingem seu ápice durante esse século. Os movimentos ascéticos ganham muitos seguidores, enojados com as tradições urbanas.

O Mundo de Isaldar

- 59 DQ Gigantes de Talássia realizam a maior investida contra Karn. A cidade de Tamarkan é mantida sob cerco. Randhra, Rainha das Medusas, se ergue em Cimeris.
- 61 DQ A guerra entre os anões e os gigantes chega ao fim com a libertação de Tamarkan por uma aliança de clãs. O *tãne* Vorcizak Barba-de-Pedra mata o Rei Supremo Jorgran, derrubando-o sobre sua própria espada colossal *Tremor*. Vorcizak posteriormente ordena que *Tremor* seja derretida e usada na confecção de seu novo trono. Os Zian-Kor realizam ataques pequenos, mas incrivelmente rápidos e sobrenaturalmente furtivos contra Khazantar, Aryavarta, Shinmarash e Abannônia. Um general *Rildaresh* de Khazantar lhes dá o famoso nome de "Horda Fantasma".
- 62 DQ O primeiro Alinhamento e conseqüente enfraquecimento do Selo das Seis Luas. Foi denominado pelos povos de Isaldar como a Noite das Chamas Demoníacas, pois uma estranha chuva de meteoros caiu por toda Isaldar, trazendo consigo bestas e horrores só vistos durante a destruição do Mundo Primordial. O fenômeno deixou todas as nações de Isaldar em estado de alerta para futuras manifestações da Aniquilação. Entre os fatos conhecidos da época está a destruição da cidade de Garivar nos Principados Brilhantes e a queda da titânica fortaleza anã de Ordak, cujas ruínas permanecem seladas pelos clãs. Entretanto, até hoje não se sabe a extensão total da devastação. Uma prova foi a recente descoberta de um documento em Zhao Khan que contém o testemunho dos marinheiros sobreviventes da antiga nau *Ventos Auspiciosos*. Eles afirmam ter visto uma ilha inteira do Mar Celestial ser consumida durante a Noite das Chamas Demoníacas.
- 68 DQ Expedições patrocinadas pelas guildas de Concórdia estabelecem o primeiro contato comercial com as nações orientais, utilizando-se do Passo das Sombras e de rotas marítimas (por intermédio dos navegadores de Zhao Khan). Os Clãs Bestiais tomam o norte de Khazantar de tal forma que as próprias Terras da Noite expandem sua escuridão sobrenatural algumas milhas para o sul. As ordens da Corte Dracônica levariam décadas para recuperar essas terras. Algumas somente seriam reclamadas com a queda de Kurozoro, quase um século depois. Naus dos Principados Brilhantes atingem o Arquipélago de Ris'malenti, mas são repelidos por hordas de sahuagin.
- 70 DQ Anos de pequenos confrontos entre os clãs élficos de Onires e o Império Melkhar culminam na Batalha das Folhas Ensangüentadas. Inúmeros guerreiros, magos e druidas elfos, auxiliados por animais atroz e fadas, se chocam contra as tropas humanas fortalecidas por pólvora e vapor, além de magos e clérigos imperiais. Os elfos são derrotados e os melkharianos se fixam na região hoje conhecida como Escudo de Mitral. Desde então, os elfos recorrem a táticas de guerrilhas e subterfúgio para impedir os melkharianos de irem mais além.
- 73 DQ Embaixadores de Abannônia e Khazantar firmam residência em Concórdia. Ravena, a Dama da Guerra, derrota Randhra em combate individual e liberta Cimeris. Kandhar é abandonada.
- 80 DQ Âncora Seca é fundada no Arquipélago de Ris'malenti pela lendária capitã pirata do Ferrão das Ondas, Lady Aemara Wyvern. Até hoje não sabe como Aemara conseguiu um acordo com os sahuagin.
- 88 DQ O famoso navegador humano Sarlas retorna do oriente com histórias sobre a lendária e bela Shinmarash, uma terra de jardins eternos, castelos de vidro e seda, fontes de mel e dançarinas exóticas. Cinco anos depois Sarlas navega para Shinmarash e desaparece.
- 98 DQ Após serem repelidos inúmeras vezes pelos orcs de Anaruk, o Império Melkhar envia sua primeira comitiva para a Cidade dos Ossos. Descoberta do Metal Divino (e para muitos o nascimento da Tecnomagia).
- 99 DQ Primeira grande invasão de Haradath nos Principados Brilhantes. Apesar de vitoriosos, os habitantes dos Principados são incapazes de impedir a queda do Ducado de Rivanor. Sobre suas ruínas é erguido o Forte do Sagrado Amanhecer, que permanece desde então vigilante contra o mal que jaz a leste.
- 102 DQ Uma frota pirata afunda ao tentar atingir (e saquear) a Ilha dos Dragões das Brumas de Zhao Khan.
- 105 DQ Conflito das Rosas Eternas em Deydhor. Selamento das Cortes Feéricas pelas Cinco Casas.
- 111 DQ Principados yakshas começam a pagar mercenários robgoblins para manter os bárbaros do Deserto dos Ventos Cortantes à distância.
- 116 DQ O explorador gnomo Baierish, auxiliado por seu guia orc Taus e seu grupo de fiéis aliados, adentra na famosa Torre Sem Nome. Com o passar dos anos, a cratera onde se localiza a Torre se transforma na cidade de Longínqua.
- 120 DQ O Império Melkhar passa a usar armas tecnomágicas no campo de batalha. Com isso derrota os trolls e licantropos que assolavam suas províncias ocidentais, além de finalmente estabilizar sua fronteira contra as bestas da Ferida.
- 123 DQ Gnolls invadem os principados yakshas em um número nunca visto desde a queda de seu último rei-carniçal. A cidade sagrada de Indrakrava é salva graças à ajuda de certos cultos nagas. Ironicamente, esses mesmos cultos voltam a ser caçados uma vez que a ameaça gnoll é detida.
- 125 DQ Invenção do primeiro barco voador por tecnomagos imperiais. Ainda levaria quase dez anos para se criar um protótipo militar viável.
- 128 DQ O primeiro banco de gemas, metais e riquezas é criado em Concórdia.
- 133 DQ Caçadas a Luminares se intensificam no reino de Deydhor e entre os povos humanos Drasendhor e Kundrav. Primeiros navios voadores imperiais tentam sobrevoar a Ferida. Nenhuma nau retorna. Outros navios voadores iniciam exploração do Mar Celestial.
- 142 DQ Um Luminar clamando ser o filho de Alaunthar começa uma cruzada contra "infernistas e servos dos deuses malignos" na fronteira entre os Principados Brilhantes e Cimeris.
- 149 DQ A ilha de Sakther é descoberta por navios aéreos imperiais.
- 150 DQ A maior investida gigante contra terras humanas. As costas de Vanidrad ficam sob poder do Rei Supremo de Talássia.



Crônicas da 7a Lua

- No aniversário de cem anos da Cidade da Rosa Branca, os gnomos conseguem a façanha de firmar o Pacto da Harmonia. Foram necessários anos de negociações comerciais, espionagem e troca de conhecimentos para que os demais poderes de Aldar sentissem ser necessário tal acordo. Muitos historiadores apontam o Pacto como uma prova do incrível poder político dos gnomos.
- 153 DQ Após uma estranha negociação entre guildas de Concórdia e o Império Melkhar, os gnomos ganham liberdade para fundar a cidade de Lunária sobre a imperiosa Montanha Solitária.
- 156 DQ O grande *rouken* (mestre) meio-orc Akur Mão-de-Sombra morre defendendo sozinho a pequena vila de Ramos Brancos, nos Principados Brilhantes, contra seres da Escuridão. Até hoje diversos meio-orcs procuram pelos manuscritos e segredos do venerável mestre.
- 161 DQ Usando seus formidáveis navios aéreos de guerra, o Império Melkhar bombardeia a extremidade oriental de Onires, reduzindo drasticamente o tamanho da Floresta do Outro Mundo. Os elfos não parecem capazes de montar uma resistência dessa vez, não havendo qualquer resposta ao ataque. Dias depois, uma praga de insetos e uma estranha erva parasita destrói as plantações melkarianas, gerando fome e caos civil durante dois anos. Apesar disso, o Império Melkhar se firma como a grande potência do mundo e todos os reinos ocidentais passam a temer seus navios aéreos e arsenal tecnomágico.
- 163 DQ O lendário guerreiro meio-dragão Athan Randar derrota Kurozoroth, Senhor da Noite e Mestres das Sete Luas. Os Clãs Bestiais começam a guerrear entre si e o Lar das Sombras é selado.
A Prisão Imperial é criada em Sakther. Apesar da descoberta e localização da ilha permanecerem ocultas, boatos e rumores sobre o temido Exílio das Rochas surgem inevitavelmente com o passar dos anos.
- 167 DQ Os senhores da guerra vanyr libertam a costa de Vanidrad dos gigantes. O sucesso se deve em grande parte à atuação da Irmandade das Cinzas Ardentes. A cidade de Lerkinand é criada e os vanyr começam a explorar os mares.
- 170 DQ O poderoso lobo das estepes Hagura se torna o primeiro líder oficial de um Clã Bestial que não é um ogro-mago. Muitos outros surgiriam depois.
Naus voadoras imperiais atingem com sucesso Zhao Khan. O Concílio do Velho Farol, se vendo pela primeira vez vulnerável a um poder externo, consegue virar o jogo a seu favor com ótimos acordos comerciais com a nobreza do Império Melkhar.
- 182 DQ O navegador vanyr Haisven descobre o Portão dos Trovões, no Mar do Crepúsculo.
- 195 DQ Marinheiros de Zhao Khan começam a contar lendas sobre Lamaraj, a mítica Ilha Azul perdida em algum ponto no extremo sul do Mar Celestial.
Os embaixadores robgoblins de Abannônia em Concórdia ficam impressionados com a tecnomagia do Império Melkhar e começam a contratar tecnomagos renegados secretamente.
- 205 DQ Os gnomos compram a cidadela e mina anã de Vakriarok na fronteira entre Karn e Vanidrad. Após extensas reformas, eles a renomeiam como Penumbra, a Cidade Invertida.
- 212 DQ Clérigos influentes de Enthariel, Ashkar-Mitrhael e Alaunthar se reúnem em Taranis sob os auspícios do Almirante-Regente Nahen Dekant com o propósito de restaurar a antiga Aliança das Sete Chamas.
- 213 DQ A Horda Fantasma invade Huan Ti.
Em uma noite de mau augúrio, iluminada apenas por Radras, nasce Mor Oedis, filho de um rei-bruxo Kundrav e de uma guerreira Drasendhor.
- 215 DQ O Exército dos Trovões Ancestrais, do Império do Leão Celestial, vem em auxílio de Huan Ti.
- 217 DQ A Horda Fantasma é expulsa de Huan Ti. Todavia, o Exército dos Trovões Ancestrais mantém sua posição, com seu general tornando-se o regente do Trono do Gelo Brilhante. O movimento de resistência tem início.
- 229 DQ Anos de pequenos confrontos fronteiriços culminam em tropas Drasendhor de Nyntharoth se chocando com força total contra legiões do Império Melkhar.
- 234 DQ Nasce a princesa Leoris em Cimeris. Presságios indicam que a menina porta o dom da feitiçaria.
- 235 DQ Ridmark, pai do futuro Imperador Nalazask IX, derruba o irmão do trono do Império Melkhar, o Imperador Xarkas XII, alegando garantir a sucessão imperial para seu jovem filho, o único na família imperial a possuir a Centelha Divina. O pai de Nalazask mata Xarkas e assume o trono como Ridmark III, chamado por seus inimigos de "Ridmark, o Usurpador".
- 241 DQ As forças Drasendhor e Kundrav finalmente derrotam o último rei goblin das Montanhas do Fogo Eterno, Hirog Garras-de-Ferro. Consagrando a vitória ao Grande Verme-Demônio, Mor Oedis declara a criação do Protetorado de Ur-Akthar.
- 243 DQ Ridmark III morre repentinamente e de causa suspeita. Coroação de seu filho, o Imperador Nalazask IX. Tentativa de golpe pelo alto-clero da Igreja de Melkhar e por facções ligadas ao antigo imperador Xarkas XII. Nalazask IX não apenas sai vitorioso, como se declara Grande-Construtor do Templo de Melkhar, tornando-se o novo sumo-sacerdote da religião. Ele recebe a alcunha de "Nalazask, o Divino". O Arquigeneral Arkhendo é enviado para o Exílio das Rochas por sua inatividade suspeita durante a tentativa de golpe no Império Melkhar.
Primeira revolta camponesa liderada por druidas na cidade de Sniandel, em Deydhor.
- 245 DQ Mor Oedis começa o maior conflito da história recente, a Guerra dos Estandartes Sombrios, na qual dois massivos exércitos do Protetorado de Ur-Akthar invadem a nação de Cimeris e os Principados Brilhantes.
- 248 DQ Um titânico terremoto sacode as nações orientais de Aryavarta, Shinmarash e Abannônia, sendo sentido levemente mesmo em Khazantar, Huan-Ti e no Império do Leão Celestial. O clero de Adharmoloch na cidade de Indrakrava, inusitadamente, comemora o fenômeno como

O Mundo de Isaldar

um sinal de aprovação do Lorde Elemental de sua mais nova Arconte, a jovem yaksha **Ishvara (Yak F N Clr 14/Hrf 2)**, a **Face do Lorde Elemental**.

250 DQ O Êxodo dos **Rildaresh** e a Cruzada Diamante tem início. **Caelis Nimus (Hum Lum F CN Clr 13/Hrf 5)**, a sumo-sacerdotisa da Igreja Celestial de Ashkar-Mithrael, declara santuário para todos os Luminares que se dirigirem para a cidade de Mithraelis, nos Principados Brilhantes. Os Pântanos Profundos de Volkeslag se tornam uma grande devastação de fogo infernal e destroços tecnomágicos, servindo como principal campo de batalha entre as forças do Protetorado de Ur-Akthar e o Império Melkhar. Apesar de tanto Mor Oedis quanto Nalazask IX não desejarem arriscar mais recursos para o fronte de guerra, ambos os soberanos se recusam a abandonar suas posições. O campeão élfico **Aedrion (Elf M CB Gue 4/Mag 5/Cav Arc7)**, **Mestre das Sete Espadas** e veterano da Batalha das Folhas Ensangüentadas, liberta os irmãos meio-elfo **Ramar (Melf M CN Fet 10)** e **Sabris (Melf F N Fet 10)**, capturados por uma legião do Império Melkhar. Feiticeiros poderosos e instáveis, Ramar e Sabris foram aprisionados após reduzir dois pelotões a cinzas e derrubarem um navio voador. Não se sabe porque uma lenda como Aedrion resgataria dois mestiços tão infames como os irmãos.

251 DQ Morre o general drasendhor Gor Malak na véspera da Batalha de Duranthor, garantindo assim a vitória das forças dos Principados Brilhantes sobre o exército do Protetorado. Poucos associam a misteriosa morte do general à presença de várias famílias halflings refugiadas na cidade.

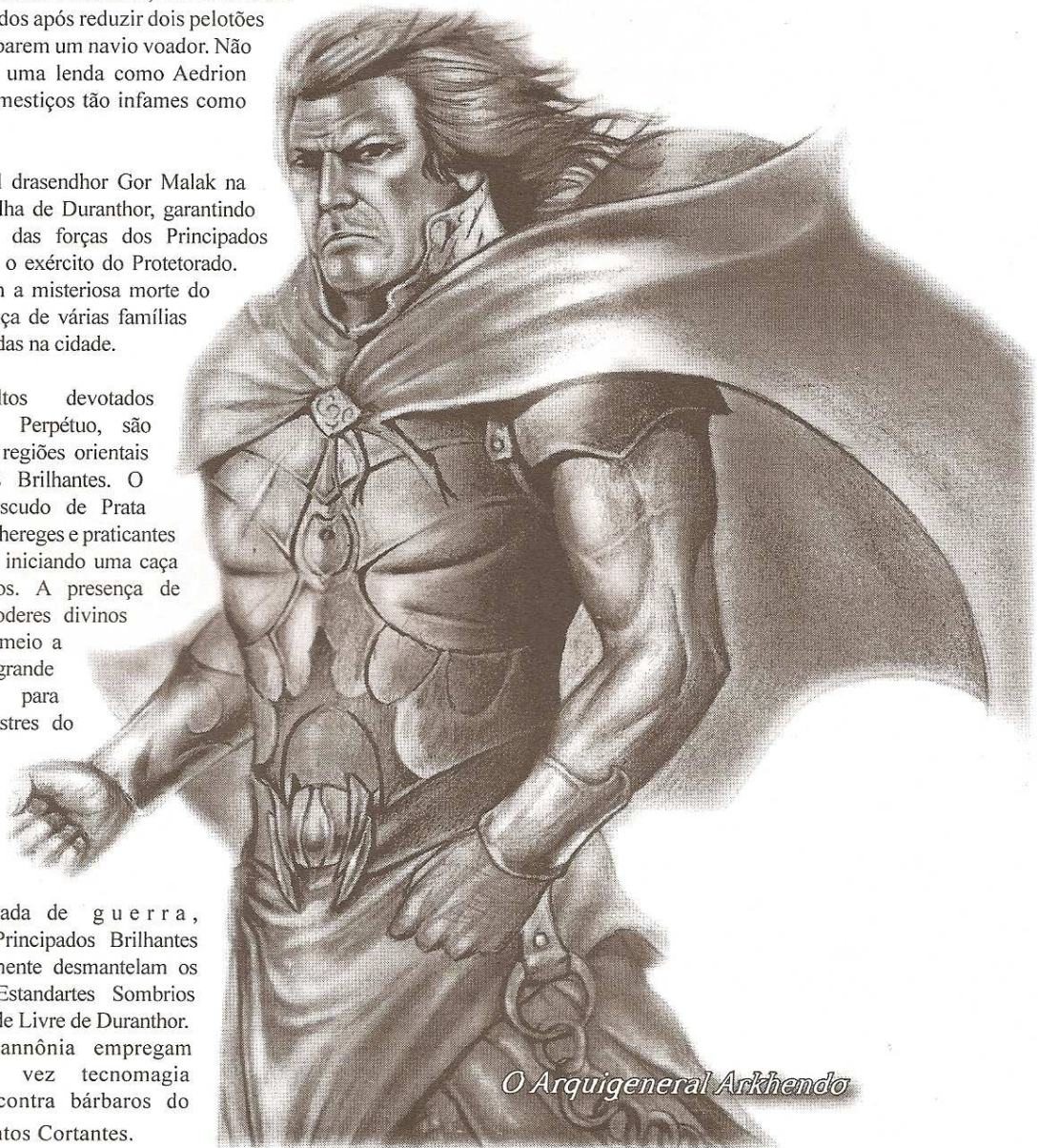
254 DQ Primeiros cultos devotados a Demetiel, o Perpétuo, são descobertos nas regiões orientais dos Principados Brilhantes. O Conselho do Escudo de Prata declara-os como hereges e praticantes de necromancia, iniciando uma caça a seus membros. A presença de clérigos com poderes divinos verdadeiros em meio a esses cultos traz grande preocupação para os sábios e mestres do conhecimento em toda Aldar.

255 DQ A Batalha da Lança Dourada. Após quase uma década de guerra, as forças dos Principados Brilhantes e Cimeris finalmente dismantelam os Exércitos dos Estandartes Sombrios próximos à Cidade Livre de Duranthor. Tropas de Abannônia empregam pela primeira vez tecnomagia em combates contra bárbaros do Deserto dos Ventos Cortantes.

256 DQ Mahekna, o Plenipotente, se declara "Marajá de Toda Aryavarta" e começa a contratar forças robgoblins em demasia.

Rhakkarthan, o Alto-Prelado das Tempestades, e o ex-arquigeneral Arkhendo lideram uma rebelião na Prisão Imperial de Sakther e tomam o controle da ilha. Protótipos tecnomágicos únicos caem nas mãos dos renegados.

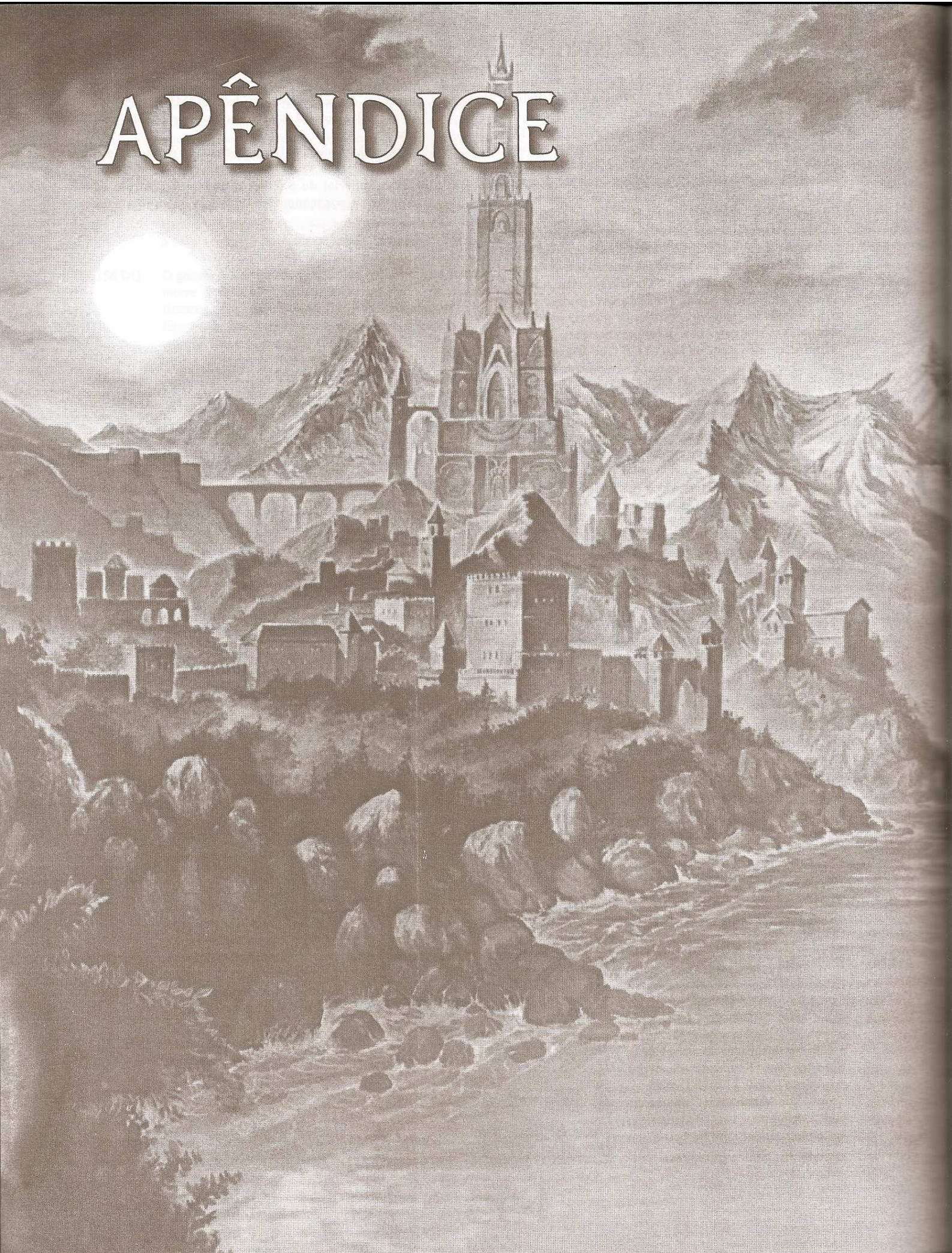
257 AQ Ano Atual.



O Arquigeneral Arkhendo



APÊNDICE



Apêndice

Este apêndice é voltado para aqueles que irão desempenhar a função de Mestre do Jogo em campanhas ambientadas em **Crônicas da 7ª Lua**. Trazemos aqui uma descrição mais detalhada da cidade de Santuário, que recomendamos que seja usada como ponto de partida da campanha, principalmente para personagens de 1º nível; e novas criaturas existentes no mundo de Isaldar.

A Cidade Livre de Santuário

A cidade conhecida como Santuário se encontra incrustada em uma enseada ao sul de Aldar, sendo facilmente avistada à distância graças à Torre de Bran, sede do conselho de regentes que governa a cidade há mais de um século. Protegida por belas muralhas de mármore, as ruas de Santuário são repletas de becos e bifurcações típicas das cidades que cresceram de maneira desordenada, e a presença de membros da guarda só não é mais comum que a de mercadores, viajantes e exploradores rumo às ruínas próximas a cidade.

Com 40 mil habitantes, Santuário é conhecida como uma das maiores cidades do continente, sendo famosa pela abundância de ruínas remanescentes do Império Aldariano e tradição de abrigar qualquer um, desde que siga as leis estabelecidas pelo conselho. Isso tornou Santuário uma espécie de porto seguro para aqueles dispostos a ter uma segunda chance, assim como para Luminares que já sentiram as duras conseqüências da discriminação.

A região leste da cidade é marcada pela presença da zona portuária, repleta de barcos de pesca de todos os tamanhos e modelos. Casas de comércio, tavernas e armazéns são comuns, assim como as residências das famílias menos favorecidas. O centro da cidade por sua vez é a região mais nobre de Santuário, sendo cruzada pela sombra da torre de Bran e de outros prédios públicos. Já as regiões oeste e norte abrigam os portões por onde viajam tanto as caravanas mercantis como as expedições para as ruínas, e desta forma, as movimentadas sedes das guildas de mercadores e exploradores.

História

A cidade de Santuário foi fundada pouco depois do cataclismo que trouxe para Isaldar as raças nativas do Mundo Primordial. O último esforço dos deuses antigos resultou no transporte da população de cada cidade e vilarejo para uma região de Isaldar semelhante a que ocupava em seu antigo mundo. As coisas não foram diferentes para os moradores do pacato vilarejo de Esplanada. Porém, se em Elária eles levavam uma vida dura mas tranquila, isolados dos maiores reinos e conflitos, ao serem levados para Isaldar os habitantes de Esplanada foram colocados em um local geograficamente semelhante a sua antiga morada, mas extremamente próximo de uma tribo de orcs. Abandonados em uma planície desolada e constantemente atacados pelos orcs, os sobreviventes decidiram partir rumo ao litoral, onde poderiam retomar a sua existência pacata.

Os sobreviventes logo se fixaram em uma enseada, a qual passaram chamar de Santuário, e com o passar dos meses e o crescimento do vilarejo, logo surgiram outros grupos de peregrinos que buscavam avidamente por uma nova morada.

O povoado passou a ser conhecido como um refúgio para todos aqueles que não tinham mais um lar e que estivessem dispostos a colaborar em sua construção. Foi nesse período que os primeiros Luminares, que futuramente teriam um papel crucial na história de Santuário, se fixaram na cidade.

Sessenta e dois anos após o cataclismo, a Aniquilação realizou sua primeira investida contra Isaldar, aproveitando-se do Alinhamento das seis luas com Elária e o enfraquecimento do selo que a acorrenta no Mundo Primordial. Todo o continente foi abalado pelo Alinhamento, e Santuário teve sua cota de morte e destruição quando uma abominação colossal, com a pele totalmente incinerada atacou a vila em uma batalha feroz que levou um dia inteiro, e que custou a vida de dezenas de guerreiros, grande parte dotados da Centelha Divina. Mesmo tendo ocorrido há quase dois séculos, ainda hoje essa batalha épica ainda povoa as lembranças da população de Santuário, sendo lembrada como a batalha contra o colosso de carvão, e marcada por um feriado de orações pelos heróis caídos e por diversas canções e poemas em suas memórias.

Nas três décadas seguintes, a lei e ordem foram mantidas no vilarejo pelos próprios moradores, que se organizavam em grupos para fazer rondas e julgar criminosos, sob a liderança de Ellister Bran, um dos Luminares sobreviventes da luta contra o colosso de carvão. Nas situações mais extremas, como os períodos de Escuridão, os Luminares de Santuário se levantavam como principal proteção, liderando os aldeões e a guarda em um esforço gigantesco para que seu novo lar fosse poupado dos perigos da Sétima Lua.

Diariamente o número de Luminares crescia em Santuário, pois os feitos de heroísmo e dedicação motivavam outros portadores da Centelha Divina a se juntarem aos seus iguais para defenderem a existência de um local onde pudessem viver em paz, o que também os abençoava com um sentido para sua existência e uma razão para o uso de seu poder quase divino, uma busca essencial na vida da maioria dos Luminares.

O velho Bran, apesar de dotado de sabedoria, apresentava em suas feições os primeiros sinais de senilidade. O vilarejo crescia em ritmo constante, e sua população já era muitas vezes maior que o pequeno grupo de se fixou na enseada décadas antes. Quando o ancião sucumbiu à enfermidade, os Luminares foram os primeiros a se oferecerem para continuar seu trabalho, já que muitos se encontravam devotados com fervor à proteção da cidade e sua manutenção, acumulando funções que Bran não podia mais cumprir devido a idade e doença.

A maior parte da população de Santuário nutria uma grande admiração e respeito pelos Luminares desde a terrível batalha que marcou o primeiro Alinhamento, e mesmo aqueles que se opunham a tomada do poder pelos Luminares não ousaram dizê-lo em público, temendo serem responsáveis pela partida, ou pior, uma revolta dos portadores da Centelha Divina. Foi decidido então que Santuário seria regida por um conselho, sempre composto de sete Luminares. A cidade também adotou oficialmente o lema de ser um refúgio para todos aqueles que são perseguidos, algo que se tornava cada vez mais comum com reinos e religiões ensandecidas caçando os Luminares como animais. Também era garantida a entrada e permanência de membros de quaisquer raças nas muralhas da cidade, desde que respeitassem suas leis. Assim o conselho de regentes



Crônicas da 7a Lua

demonstrou através de um ato de boa vontade que as diferenças e conflitos do passado podiam ser esquecidos, além de se furtar do comportamento preconceituoso de considerar todos integrantes de uma raça portadores de uma mesma postura de ódio e desconfiança.

Conforme mais ruínas remanescentes do Império Aldariano foram sendo descobertas na região da cidade, mais exploradores, mercadores e todo tipo de gente em busca de enriquecimento rápido vinha para Santuário. A população cresceu ainda mais, o que gerou não apenas o aumento da riqueza da cidade, mas também da criminalidade e incidentes violentos. Em alguns anos, com a exploração quase total das ruínas superficiais, grande parte desses aventureiros partiu em busca de outras oportunidades, deixando para trás apenas os estabelecidos e aqueles mais obstinados.

Ainda hoje Santuário continua crescendo, mas agora de forma mais lenta e constante, figurando entre as maiores cidades do continente de Aldar e sendo conhecida principalmente pela grande população de Luminares, seus hábeis exploradores de ruínas e os ávidos comerciantes que negociam as relíquias e tesouros por eles encontrados. A cidade é vista por aqueles de fora de suas muradas como um dos poucos pontos de estabilidade e segurança em um mundo desordenado, principalmente devido ao rígido controle do conselho de regentes e a filosofia de ser um refúgio aos perseguidos. Mas bastam apenas alguns instantes em seu interior para perceber que Santuário fervilha inquietamente atraindo visitantes e aventureiros de todo o continente com sua enorme mistura de costumes, raças e mercadorias, além de sua posição privilegiada em relação às ruínas Aldarianas.

Conselho de Regentes

O conselho de regentes, formado por sete Luminares, é responsável pela administração e defesa da cidade, reunindo-se na no penúltimo andar da Torre de Bran, construída no centro da cidade e de onde é possível ter uma vista privilegiada de toda região. A composição atual do conselho de regentes é: **Kelis Beligranth** (Elf Lum F NB Mag 13/Arq Mag 2), **Hasdan Nolder** (Hum Lum M LN Gue 12), **Erkett Zalamor** (Gno Lum M CB Brd 11), **Édelin Laethin** (Melf Lum F CB Lad 13), **Rastan Darendor** (Morc Lum M LB Pal 7/Caç Esc 4), **Jarena Phiarlen** (Hum Lum F NB Clr 3/Fet 4/Teur Mist 7) e **Baosh Nездrev** (Yak Lum M LN Mng 6/Lum Elm 6).

A população da cidade espera dos regentes que abram mão de todas suas obrigações pessoais afim de se dedicarem totalmente à defesa e administração da cidade, e dessa forma os escolhidos para o cargo são indivíduos que já demonstram essa dedicação absoluta a Santuário. O mandato dos regentes é vitalício, mas já houve casos onde o regente optou por sair do conselho, principalmente devido à idade avançada. Nessas ocasiões, os novos membros do conselho são escolhidos pelos integrantes remanescentes que debatem até chegarem aos nomes de dois candidatos, entre os quais dividem seus votos.

Inicialmente o conselho de regentes tinha como função principal a proteção da cidade, sobretudo a manutenção e treinamento de suas tropas. Mas com o passar das décadas e

o exorbitante crescimento da população, as questões internas relativas a administração da cidade passaram a ocupar um lugar de destaque nos encontros semanais do conselho, o que ocasionou a criação de uma tábula de leis e maiores cuidados com as tarefas administrativas.

Recentemente têm ganhado força os rumores sobre o distanciamento do conselho das questões administrativas, e muitos sussurram em tavernas e becos escuros que os sete regentes têm dedicado grande parte de seu tempo a discussões com viajantes e peregrinos, ao invés de atenderem os moradores de Santuário. Mensagens cifradas são enviados diariamente através de emissários para além das fronteiras da cidade, e cada vez mais os regentes, em especial Kelis, passam noites inteiras no grande observatório estelar construído a seu mando no topo da Torre de Bran. Alguns dizem que a maga élfica está obcecada em prever o novo Alinhamento, enquanto a maioria simplesmente ignora os boatos e deposita de boa fé o destino da cidade nas mãos sábias do conselho. Porém o afastamento de Kelis, a regente mais antiga, das questões relativas a Santuário, tem alarmado aqueles que têm algum convívio freqüente com o conselho.

Guildas

Dentre as inúmeras guildas estabelecidas em Santuário, duas se destacam por sua importância econômica. A guilda de mercadores, uma das mais antigas e que teve um crescimento impressionante após a descoberta das ruínas ao norte, e o subsequente fluxo de viajantes em busca de riqueza imediata. As relíquias e tesouros trazidos à cidade por esses exploradores eram comprados por mercadores associados à guilda, que além de oferecer os melhores preços, também têm entre seus associados a maioria das estalagens, tavernas, e lojas de Santuário. Apesar dos constantes conflitos entre a guilda de mercadores e o conselho de regentes nas últimas décadas, principalmente no que se refere às taxas, atualmente a situação entre as duas instituições se encontra mais tranqüila, inclusive com colaborações no financiamento da guarda e outras questões administrativas.

A guilda de exploradores é mais recente, e surgiu com a excessiva exploração e diminuição de riquezas encontradas nas ruínas. Nas primeiras décadas, as ruínas eram abundantes e superficiais, sendo de fácil exploração para grupos minimamente preparados. Porém, com o grande fluxo de exploradores, esses tesouros foram se tornando cada vez mais escassos, obrigando os aventureiros adentrarem cada vez mais nas profundezas, muito mais perigosas e repletas de armadilhas, além das ocasionais, mas mortíferas, criaturas advindas do Subterrâneo. O número de expedições às ruínas caiu, e os que ainda persistiram no ramo decidiram se organizar através de uma guilda, que apesar de cobrar uma taxa anual de seus associados, fornece treinamento, grupos de busca e instrutores para os novatos, além de outras vantagens que atraem até os mais experientes aventureiros, como uma complexa rede de informações e um contrato de parceria com a guilda dos mercadores, que garante preços mais lucrativos para os caçadores de tesouros.

Religiões

Todos os tipos de credos e religiões são permitidas em Santuário, e o conselho decidiu em assembléia não favorecer nenhuma como oficial, devido principalmente à situação incerta e instabilidade desde o cataclismo, com o surgimento quase diário de novas religiões e cultos misteriosos. Inúmeros templos podem ser encontrados na cidade, ocasionando disputas constantes por áreas de influência e fiéis. Até mesmo os cultos e religiões que não seguem as leis de Santuário - seja promovendo o isolamento de uma raça, ou o ódio contra os Luminares - podem ser encontrados em capelas clandestinas, tramando seja a derrocada do conselho de regentes, a ressurreição do colosso de carvão, ou simplesmente a morte de todos os Luminares como forma de trazer de volta à vida o Panteão Morto. Uma aliança sombria entre esses cultos e os opositores do conselho de regentes vem sendo forjada há alguns anos, e finalmente suas ações têm acontecido de forma conjunta e com objetivos em comum.

O Submundo

Apesar dos esforços constantes do conselho de regentes, Santuário é uma cidade grande, pela qual passam diariamente centenas de pessoas em busca de todo tipo de oportunidades. Mesmo agindo de forma menos aparente do que em outras cidades, pode se encontrar em Santuário uma enorme diversidade de ladrões, golpistas, trapaceiros, bandoleiros, assassinos e caçadores de recompensa.

Os criminosos da cidade organizam-se de maneira um tanto livre, sem uma guilda ou rede criminosa por trás de seus atos. No entanto, existem criminosos de maior destaque que conseguem reunir lacaios ao seu redor, possuindo certo controle sobre diversas atividades criminosas. Nos últimos anos, muitos desses lordes do crime têm recebido propostas de trabalhos de fontes misteriosas, assim como grandes financiamentos para aumentarem sua influência em Santuário. A origem desses recursos é desconhecida para os criminosos comuns, mas aqueles com contatos mais influentes e um pouco de perspicácia já perceberam que algo grande está para acontecer na cidade...

Um dos grupos que mais tem preocupado as autoridades da cidade atende pelo nome de Guardiões de Nerameth. Séculos atrás, antes de Elária sequer ser ameaçada pela Aniquilação, um pequeno secto de cultistas adorava uma entidade chamada Nerameth, uma manifestação do caos primitivo do universo antes da chegada dos deuses e das raças que neles crêem. Nerameth era apenas uma lenda, até a chegada da Aniquilação, a Queda dos Deuses e o êxodo das raças para Isaldar. Na Sétima Lua, o culto moribundo cresceu de maneira impressionante, movido pela crença de que a Aniquilação é a própria Nerameth. Os guardiões têm um interesse especial em Santuário, pois a poucas centenas de metros fora de suas muralhas descansam os ossos descomunais do colosso de carvão, que para o culto representam uma ligação direta com o poder de Nerameth. Enviados do culto têm pesquisado rituais nas mais diversas culturas e regiões de Isaldar, em busca de uma maneira de não somente extrair poder dos restos da besta, mas também visando trazê-la de volta à vida.

Novas Criaturas

ESQUECIDO (MODELO)

A vastidão da Ferida é ocupada não só por bestas terríveis, mas pelos tristes reflexos dos servos dos deuses mortos. Chamados de esquecidos, esses seres são o que restou dos extra-planares que auxiliaram os deuses a salvar as raças de Elária e selar a Aniquilação. No momento da morte de suas divindades, os servos extra-planares que não foram destruídos se viram aprisionados na Ferida e consumidos pela loucura e dor.

Um esquecido se parece com um extra-planar, mas possui a pele pedregosa, rachada e áspera. Seu hálito é de cinzas e suas sombras se movem com vida própria, contorcendo-se ou urrando de dor em silêncio. Os olhos de um esquecido são poços de trevas e abandono mais profundos do que o Abismo. Muitos esquecidos, como anjos e celestiais, são tristemente belos, como estátuas antigas, seus rostos eternamente marcados por lágrimas negras.

EXEMPLO DE ESQUECIDO

A criatura se assemelha a uma estátua de jade de um humanoíde alto e musculoso, calvo, com asas brancas emplumadas rachadas que parecem feitas de mármore. Seus olhos são poços de escuridão tocados pela loucura e seu rosto está marcado por um desespero infinito, com sinais de lágrimas negras na face. Sua sombra se contorce constantemente, como se tentasse arrancar o próprio coração.

Esse exemplo usa anjo planetário como criatura-base.

Esquecido, Anjo Planetário

Extra-planar Grande (Anjo, Planar, Bem, Esquecido)

Dados de Vida: 14d8+70 (133 PV)

Iniciativa: +8

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), voo 27 (bom)

CA: 36 (-1 tamanho, +4 Des, +23 natural), toque 13, surpresa 32

Ataque Base/Agarrar: +14/+25

Ataque: Corpo a corpo: *espada larga* +3 +23 (dano: 3d6+13; dec. 19-20/x2) ou *pancada* +20 (dano: 2d8+10; dec. x2)

Ataque Total: Corpo a corpo: *espada larga* +3 +23/+18/+13 (dano: 3d6+13; dec. 19-20/x2) ou *pancada* +20 (dano: 2d8+10; dec. x2)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, olhos do desespero, toque do desfazimento, fome do vazio

Qualidades Especiais: Redução de dano 10/mal ou Metal Divino (couraça vulnerável), visão no escuro 18 m, visão na penumbra, imunidade a ácido, frio e petrificação, aura de proteção, regeneração 10, resistência a eletricidade 10 e fogo 10, Resistência à Magia 30, idiomas, espírito destrozado, iluminação tenebrosa, ídolo, prisioneiro da Ferida

Testes de Resistência: For +14 (+18 contra venenos), Ref +13, Von +15

Habilidades: For 25, Des 19, Con 20, Int 22, Sab 23, Car 22

Perícias: Arte da Fuga +21, Concentração +22, Diplomacia +25, Esconder-se +27, Furtividade +21, Intimidar +23,

Crônicas da 7a Lua

Observar +23, Ofícios ou Conhecimento (quatro quaisquer) +23, Ouvir +23, Procurar +23, Sentir Motivação +23, Usar Cordas +4 (+6 para amarrar)

Talentos: Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Separar Aprimorado, Trespassar

Ambiente: A Ferida

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 17 (21 sob efeito da iluminação tenebrosa)

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Caótico e Neutro

Progressão: –

Ajuste de Nível: –

COMBATE

Regeneração: Um planetário sofre dano normal de armas de tendência maligna e magias e efeitos com o descritor [Mal].

Habilidades Similares a Magia: Sem limite – *chama contínua, destruição sagrada* (CD 20), *dissipar magia, falar com os monstros* (CD 19), *invisibilidade* (pessoal), *remover doenças* (CD 19), *remover maldições* (CD 19), *remover medo* (CD 19), *restauração menor* (CD 18); 3/dia – *barreira de lâminas* (CD 22), *coluna de chamas* (CD 21), *metamorfose* (pessoal), *ondas da fadiga, palavra do poder, atordoar, reviver os mortos*; 1/dia – *enfeitiçar monstros em massa* (CD 24), *ondas da exaustão, restauração maior* (CD 23), *terremoto* (CD 24). Nível de conjurador: 17°. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Olhar do Desespero (Sob): Esta habilidade funciona como um ataque visual. Todos aqueles que falharem em um teste de resistência de Vontade com CD 23 são consumidos pela loucura do esquecido e passam a atacar qualquer criatura dentro do seu raio de visão que não possua o subtipo [Esquecido].

Criaturas afetadas não se lembram de seus atos enquanto sob efeito do olhar do desespero. Esse efeito possui duração de 1 rodada por DV do esquecido. Criaturas imunes à condição *confuso* ignoram esta habilidade.

Courosa Vulnerável (Ext): Esquecidos são vulneráveis a ataques feitos com o Metal Divino. Qualquer arma ou munição que utilize essa misteriosa liga ultrapassa a Redução de Dano do esquecido.

Espírito Destroçado (Ext): Um esquecido é um reflexo distorcido de um antigo servo dos deuses, e vive em um estado de loucura e tormento constantes. Eles são incapazes de elaborar táticas complexas de combate, agir em qualquer nível de organização que não seja o de uma horda voraz ou de interagir socialmente com qualquer outro ser. Eles falham automaticamente em testes de Inteligência, Sabedoria e Carisma (e perícias relacionadas) que dependam de conhecimento, interação social ou raciocínio. Eles também não podem utilizar talentos que dependem de valores nessas habilidades. No entanto, eles são imunes a efeitos de ação mental. Esquecidos capazes de conjurar magias perdem tal habilidade (e têm seu ND reduzido em -2). Eles não perdem habilidades similares a magia ou sobrenaturais.

Fome do Vazio (Sob): Qualquer criatura morta a até 9 metros de um esquecido não pode ser revivida ou de qualquer outra forma ressuscitada. Sua alma é consumida pelo vazio espiritual do esquecido e se perde para todo sempre. Todavia,

seres portando um item feito de Metal Divino puro (como um medalhão) são imunes a este efeito.

Ídolo (Ext): O esquecido possui um ídolo, representando a sua verdadeira essência. Leia a mais a respeito desta habilidade a seguir, em “Criando um Esquecido”.

Iluminação Tenebrosa (Ext): Um esquecido com 10 ou mais dados de vida pode recuperar por tênues períodos parte de seu antigo espírito. Quando sob Iluminação Tenebrosa, o anjo planetário esquecido recupera sua habilidade de conjurar magias como um clérigo de 17º nível (veja na página 20 do *Livro do Mestre*). Leia a mais a respeito da habilidade Iluminação Tenebrosa a seguir, em “Criando um Esquecido”.

Prisioneiro da Ferida (Ext): Um esquecido é incapaz de deixar a Ferida, mesmo que involuntariamente. Tentativas de teleportá-lo ou o uso de portais simplesmente falham. Leia a mais a respeito desta habilidade a seguir, em “Criando um Esquecido”.

Toque do Desfazimento (Sob): Criaturas atingidas por qualquer ataque corpo-a-corpo do esquecido (mesmo se utilizando armas corpo-a-corpo) sofrem 1d4 pontos de dreno permanente de Força, Sabedoria e Carisma.

Equipamento: espada larga +3.

COMO CRIAR UM ESQUECIDO

“Esquecido” é um modelo adquirido que pode ser adicionado a qualquer criatura do tipo extra-planar ou elemental (daqui em diante denominada “criatura-base”).

Um esquecido conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das seguintes alterações.

Tamanho e Tipo: A criatura-base ganha o novo subtipo [Esquecido] descrito a seguir. O tipo e tamanho não são afetados.

Esquecido: Todo esquecido perde os seus subtipos derivados de tendência como [Bem] ou [Caos]. Eles mantêm quaisquer outros subtipos que possuam. Esquecidos sob o efeito da Iluminação Tenebrosa recuperam seus subtipos de tendência (veja a seguir).

Classe de Armadura: O bônus de armadura natural da criatura-base aumenta em +4 ou ele adquire armadura natural +4, caso não possua.

Ataques Especiais: Um esquecido conserva todos os ataques especiais da criatura-base, além de adquirir os ataques descritos abaixo. Os testes de resistência contra os poderes de um esquecido têm CD 10 + metade dos seus DV + modificador de Carisma, a não ser que no texto conste diferente. O nível de conjurador de qualquer habilidade do esquecido é igual à sua quantidade de Dados de Vida.

Fome do Vazio (Sob): Qualquer criatura morta a até 9 metros de um esquecido não pode ser revivida ou de qualquer outra forma ressuscitada. Sua alma é consumida pelo vazio espiritual do esquecido e se perde para todo sempre. Todavia, seres portando um item feito de Metal Divino puro (como um medalhão) são imunes a este efeito.

Olhar do Desespero (Sob): Os olhos de um esquecido são abismos negros de solidão e desespero. Poucos mortais conseguem encarar tal olhar e manter suas mentes intactas. Esta habilidade funciona como um ataque visual. Todos



Um esquecido perseguindo uma certa figura misteriosa...

Crônicas da 7ª Lua

aqueles que falharem em um teste de resistência de Vontade são consumidos pela loucura do esquecido e passam a atacar qualquer criatura dentro do seu raio de visão que não possua o modelo esquecido.

Criaturas afetadas não se lembram de seus atos enquanto sob efeito do olhar do desespero. Esse efeito possui duração de 1 rodada por DV do esquecido. Criaturas imunes à condição *confuso* ignoram esta habilidade.

Toque do Desfazimento (Sob): O mero toque de um esquecido espalha a semente da destruição da Ferida. Criaturas atingidas por qualquer ataque corpo-a-corpo de um esquecido (mesmo se utilizando armas corpo-a-corpo) sofrem dano temporário em um valor de habilidade (ou mais) de acordo a tabela a seguir. Cada esquecido causa dano em valores diferentes.

Esquecidos com 10 ou mais dados de vida causam dreno permanente ou invés de dano temporário.

DV	Dano Temporário
1-5	1d3 pontos de dano de Força
6-10	1d3 pontos de dano de Força e Sabedoria
11-15	1d4 pontos de dano de Força, Sabedoria e Carisma
16-20	1d6 pontos de dano de Força, Sabedoria e Carisma

Qualidades Especiais: Um esquecido conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir as descritas a seguir.

Couça Vulnerável (Ext): Esquecidos são vulneráveis a ataques feitos com o Metal Divino. Qualquer arma ou munição que utilize essa misteriosa liga ultrapassa a Redução de Dano do esquecido.

Espírito Destroçado (Ext): Um esquecido é um reflexo distorcido de um antigo servo dos deuses, e vive em um estado de loucura e tormento constantes. Eles são incapazes de elaborar táticas complexas de combate, agir em qualquer nível de organização que não seja o de uma horda voraz ou de interagir socialmente com qualquer outro ser. Eles falham automaticamente em testes de Inteligência, Sabedoria e Carisma (e perícias relacionadas) que dependam de conhecimento, interação social ou raciocínio. Eles também não podem utilizar talentos que dependem de valores nessas habilidades. No entanto, eles são imunes a efeitos de ação mental. Esquecidos capazes de conjurar magias perdem tal habilidade (e têm seu ND reduzido em -2). Eles não perdem habilidades similares a magia ou sobrenaturais.

Ídolos e Luminares

Como em tese só um deus pode destruir o ídolo de um esquecido, alguns se perguntam se um Luminar não seria capaz desse feito. Na verdade, a resposta é sim. Um luminar usando um Ataque Sublime pode destruir um ídolo, mas isso exige uma ação de rodada completa e uma arma feita de Metal Divino. Esquecidos iluminados sabem disto e escondem seus ídolos quando sentem a vinda de um portador da Centelha Divina.

Esquecidos iluminados podem usar seus poderes da Centelha Divina para destruir o ídolo de rivais.

Ídolo (Ext): Todo Esquecido é ligado à essência da Ferida por meio de um ídolo, uma representação em pedra negra (de tamanho Médio ou menor) do ser extra-planar em seus momentos finais de agonia antes de se transformar em um esquecido. Esse ídolo representa o verdadeiro extra-planar.

A maioria dos ídolos se encontram nas profundezas da Fenda, no coração da Ferida, ou nas várias torres espalhadas pelas Terras Derretidas. Verdadeiras legiões de estátuas negras existem no interior desses lugares.

Até onde se sabe, é impossível destruir um ídolo, sendo cada um desses itens tão resistente quanto um artefato. Na teoria, somente um deus poderia destruir um ídolo, destruindo o esquecido, mas libertando-o de seu tormento.

Qualquer criatura que não seja do tipo extra-planar e possua o ídolo de um esquecido pode controlá-lo. No entanto, o portador do ídolo sofre 1d6 pontos de dreno de Sabedoria por dia, enlouquecendo aos poucos até atingir um estado catatônico. Esse dano só pode ser curado por meio de magia e somente no interior da Ferida. Outras maldições são comuns em ídolos de esquecidos mais poderosos (com 15 DV ou mais).

Iluminação Tenebrosa (Ext): Um esquecido com 10 ou mais dados de vida pode recuperar por tênues períodos parte de seu antigo espírito. Para isso, ele deve drenar por meio de seu Toque da Loucura uma quantidade de pontos de valor de habilidade de Sabedoria igual ao dobro dos seus dados de vida. Caso consiga, ele readquire todas as vulnerabilidades de seus subtipos de tendência (Ordem, Caos, Bem, etc.) e perde a qualidade especial Espírito Destroçado. Desta forma, ele recupera suas faculdades mentais, memórias, tendência original, eventuais talentos perdidos e habilidade de conjuração de magias (caso possuam alguma). Esquecidos que recuperem a capacidade de conjurar magia não sofrem mais a penalidade de -2 em seu ND (veja a qualidade Espírito Destroçado).

Um esquecido iluminado é perigoso também porque consegue se aproveitar da energia divina latente da Ferida para simular poderes iguais aos da Centelha Divina. Ele adquire um uso da Centelha Divina por dia para cada 10 DV que possua. Não há Limiar ou qualquer outra consequência, caso o esquecido esgote seus usos diários da Centelha Divina.

A Iluminação Tenebrosa possui uma duração de um dia por dado de vida do esquecido. A única maneira de ele manter esse estado é alimentando seu ídolo com sangue de criaturas que não sejam do tipo extra-planar ou elemental. O esquecido deve sacrificar 1 dado de vida de criatura para cada 10 dias adicionais de Iluminação Tenebrosa. Alguns esquecidos se mantêm assim há décadas, criando cultos e matando hordas de mortais enquanto pesquisam desesperadamente uma cura para sua maldição. A maioria dos esquecidos benignos em Iluminação Tenebrosa procura criaturas malignas para eliminar e assim postergar sua volta à loucura. Muitos, contudo, caem em tentação e, temendo uma nova degeneração, começam a matar qualquer criatura que encontrem.

Apêndice

Um esquecido em Iluminação Tenebrosa procura seu ídolo o mais rápido possível e pode sentir a direção em que ele se encontra.

Prisioneiro da Ferida (Ext): Um esquecido é incapaz de deixar a Ferida, mesmo que involuntariamente. Tentativas de teleportá-lo ou o uso de portais simplesmente falham. Caso seja de alguma forma preso e removido fisicamente para além das fronteiras da Ferida, o esquecido se desfaz em cinzas em 1d4 rodadas em um processo extremamente doloroso que não pode ser interrompido.

O esquecido ressurge 1d10 dias depois, totalmente regenerado, próximo à região da Ferida pela qual foi retirado. Mesmo que seja morto dentro da Ferida, um esquecido ressurgirá no mesmo ponto, dias depois.

Ambiente: A Ferida

Organização: Solitário

Nível de Desafio: Igual da criatura-base +3 (+5 para esquecidos sob efeito da iluminação tenebrosa)

Tesouro: Padrão (para criaturas no interior da Fenda, de ruínas ou das torres das Terras Derretidas)

Tendência: Caótico Neutro (conforme criatura-base sob efeito da iluminação tenebrosa)

Progressão: –

Ajuste de Nível: –

Calculando o ND de Esquecidos conjuradores

O cálculo para determinar o ND de um esquecido conjurador de magias (como o anjo planetário descrito anteriormente) pode ser um pouco confuso a princípio. Basta ir por etapas. O seu ND original é 16, assim, um anjo planetário Esquecido possuiria um ND 19 de acordo com o modelo (que adiciona +3 ao ND da criatura-base). Contudo, por ser uma criatura conjuradora de magias, ele perde a capacidade de lançar magias devido à qualidade Espírito Destroçado. Dessa forma, ele sofre -2 em ND. Isso nos deixa com um ND de 17. Agora, caso o planetário Esquecido atinja Iluminação Tenebrosa, ele recupera sua capacidade de conjurar magias. Portanto, ele não sofre mais o -2 sobre seu ND, que voltaria a ser 19. Mas ele também adquire os poderes da Centelha Divina, o que aumenta seu ND original de 16 em +5 ao invés de +3. Isso nos leva o ND final de 21.

Apenas para dar outros exemplos: um anjo solar (ND original 23) com o modelo Esquecido possuiria ND 24 (23 + 3 pelo modelo -2 por perder a capacidade de conjurar magias). Caso ele sofra a Iluminação Tenebrosa, seu ND passaria para espantosos 28 (23 + 5, ao invés de +3). Já um diabo dos ossos (ND original 9) teria com o modelo Esquecido ND 12 (9 + 3). Ele não sofreria -2 de penalidade porque não possui qualquer habilidade de conjuração de magias. Caso atinja Iluminação Tenebrosa, seu novo ND seria 14 (9 + 5).

ESCRAVO DA TEMPESTADE DOS LAMENTOS (MODELO)

A Ferida é tomada não só por monstros e antigos servos dos deuses, mas também por um clima sobrenatural e macabro, como a Tempestade dos Lamentos. Reputada como o grito de lamentação e agonia das divindades, esses ventos sinistros são capazes de remover o intelecto de qualquer criatura.

Uma vez a razão desses infortunados seres sendo destruída, eles são possuídos por um vontade sinistra, como se a própria Tempestade os guiasse. Formando grandes bandos de bárbaros bestiais, eles varrem a Ferida, protegidos pela Tempestade dos Lamentos. Muitos especulam que eles servem o desejo de vingança e dor que se apossou dos deuses em sua queda.

Escravos da Tempestade dos Lamentos são encontrados dentro dela, onde possuem mais força. Os poucos encontrados fora da Tempestade são normalmente seres catatônicos, que definham sob o clima insolente da Ferida ou são pegos por seus predadores.

EXEMPLO DE ESCRAVO DA TEMPESTADE DOS LAMENTOS

Em meio aos ventos da tempestade, surge um anão portando uma armadura danificada e um machado cuja lâmina já mostra os primeiros sinais de ferrugem. Contudo, é o rosto do anão que impressiona. Uma máscara marcada por um grito mudo, com pupilas brancas e a pele ressecada pelo vento.

Este exemplo usa um guerreiro anão de 3º nível como criatura-base.

Escravo da Tempestade dos Lamentos, Guerreiro Anão 3º nível

Humanóide Médio

Dados de Vida: 3d10+12 (27 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 6 m vestindo uma brunea (4 quadrados); 6 m de deslocamento

CA: 14 (+4 brunea), toque 10, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +3/+6

Ataque: Corpo a corpo: machado de guerra anão +6 (dano: 1d10+4; dec. x3)

Ataque Total: Corpo a corpo: machado de guerra anão +6 (dano: dano: 1d10+4; dec. x3)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Características de anão, fúria

Qualidades Especiais: Características de anão, irracional, filho da tempestade, mente coletiva, vitalidade extraordinária

Testes de Resistência: For +7, Ref +1, Von +0

Habilidades: For 17, Des 11, Con 18, Int –, Sab 9, Car 6

Perícias: –

Talentos: –

Ambiente: A Ferida

Organização: Bandos (4-10)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Caótico e Maligno

Progressão: –

Ajuste de Nível: –

Crônicas da 7a Lua

COMBATE

Fúria (Sob): O escravo da Tempestade dos Lamentos pode entrar em fúria uma vez por dia, como na habilidade de classe do bárbaro. Se estiver dentro da Tempestade, ele não fica fatigado após usar esta habilidade (veja a qualidade especial Filho da Tempestade, a seguir).

Irracional (Ext): O escravo da Tempestade dos Lamentos não apresenta valor de Inteligência e é imune a todos os efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasmas, padrões e efeitos de moral).

Filho da Tempestade (Sob): O escravo da Tempestade dos Lamentos não sofre qualquer penalidade em suas jogadas de ataque, testes de resistência ou testes de perícia devido aos ventos ou a qualquer tipo de detrito que levantem (como areia). Ele é protegido pela estranha força por detrás da Tempestade dos Lamentos. Da mesma forma, contato que permaneçam dentro da tempestade, eles não precisam de água, comida ou descanso. Isso também os deixa imunes às condições de *fatigado* e *exausto*.

Um escravo da Tempestade dos Lamentos a mais de 9 metros dela se torna *indefeso* até que retorne para ela.

Mente Coletiva (Sob): O escravo da Tempestade dos Lamentos, apesar de irracional, é guiado por uma vontade superior inteligente que aparenta ser a própria Tempestade. Todos os escravos de uma mesma Tempestade estão em comunhão constante. Se um escravo não for surpreendido, nenhum dos outros será. Nenhum escravo é considerado flanqueado, a menos que todos estejam.

Vitalidade Extraordinária (Ext): O escravo da Tempestade dos Lamentos não cai inconsciente, podendo continuar lutando até atingir -10 pontos de vida.

Equipamento: brunea, machado de guerra.

COMO CRIAR UM ESCRAVO DA TEMPESTADE DOS LAMENTOS

"Escravo da Tempestade dos Lamentos" é um modelo adquirido que pode ser adicionado a qualquer criatura dos tipos aberração, animal, besta mágica, extra-planar [nativo], gigante, humanóide e humanóide monstruoso (daqui em diante denominada "criatura-base"). Um escravo da Tempestade dos Lamentos conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das seguintes alterações.

Ataques Especiais: Um escravo da Tempestade dos Lamentos conserva todos os ataques especiais da criatura-base, além de adquirir os ataques descritos abaixo.

Fúria (Sob): O escravo da Tempestade dos Lamentos pode entrar em fúria uma vez por dia, como na habilidade de classe do bárbaro. Se estiver dentro da Tempestade, ele não fica fatigado após usar esta habilidade (veja a qualidade especial Filho da Tempestade, a seguir).

Curando a maldição da Tempestade dos Lamentos

Um escravo da Tempestade dos Lamentos pode ser salvo dessa estranha maldição pelo uso das magias restauração maior, desejo ou milagre. Uma criatura que receba uma dessas magias perde este modelo e recupera suas antigas capacidades. O seu valor de habilidade de Inteligência igualmente é recuperado.

Qualidades Especiais: Um escravo da Tempestade dos Lamentos conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir as descritas a seguir.

Irracional (Ext): Um escravo da Tempestade dos Lamentos não apresenta valor de Inteligência e é imune a todos os efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasmas, padrões e efeitos de moral).

Filho da Tempestade (Sob): O escravo da Tempestade dos Lamentos não sofre qualquer penalidade em suas jogadas de ataque, testes de resistência ou testes de perícia devido aos ventos ou a qualquer tipo de detrito que levantem (como areia). Ele é protegido pela estranha força por detrás da Tempestade dos Lamentos. Da mesma forma, contato que permaneçam dentro da tempestade, eles não precisam de água, comida ou descanso. Isso também os deixa imunes às condições de *fatigado* e *exausto*.

Um escravo da Tempestade dos Lamentos a mais de 9 metros dela se torna *indefeso* até que retorne para ela.

Mente Coletiva (Sob): O escravo da Tempestade dos Lamentos, apesar de irracional, é guiado por uma vontade superior inteligente que aparenta ser a própria Tempestade. Todos os escravos de uma mesma Tempestade estão em comunhão constante. Se um escravo não for surpreendido, nenhum dos outros será. Nenhum escravo é considerado flanqueado, a menos que todos estejam.

Vitalidade Extraordinária (Ext): Um escravo da Tempestade dos Lamentos não cai inconsciente, podendo continuar lutando até atingir -10 pontos de vida.

Habilidades: Acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura-base: For +4, Con +4, Int -. Como seres irracionais, a Inteligência de um escravo da Tempestade dos Lamentos é nula.

Ambiente: A Ferida.

Organização: Bandos (4-10).

Nível de Desafio: Igual da criatura-base +1.

Tesouro: Nenhum.

Tendência: Sempre Caótico e Maligno.

Progressão: Conforme a criatura-base.

Ajuste de Nível: -

BAKERU (Goblin Alado)

Combatente de 1º nível

Humanóide Pequeno (Goblinóide)

Dados de Vida: 1d8+1 (5 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), voo 15 m (bom)

CA: 14 (+1 tamanho, +1 Des, +2 corselete de couro), toque 12, surpresa 13

Ataque Base/Agarrar: +1/-3

Ataque: Corpo a corpo: machadinha +2 (dano: 1d4; dec. x3) ou; à distância: azagaia +3 (dano: 1d4; dec. x2)

Ataque Total: Corpo a corpo: machadinha +2 (dano: 1d4; dec. x3) ou; à distância: azagaia +3 (dano: 1d4; dec. x2)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: -

Qualidades Especiais: Resistência a frio 5, visão no escuro 18 m, sensibilidade à luz

Apêndice

Testes de Resistência: For +3, Ref +1, Von -1

Habilidades: For 11, Des 13, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8

Perícias: Acrobacia +5, Esconder-se +5, Furtividade +5, Observar +3, Ouvir +3

Talentos: Prontidão

Ambiente: Montanhas frias (Terras da Noite)

Organização: Grupo de Batedores (5-10), Bando (20-80, mais 50% de não combatentes, mais 1 sargento de 3º nível para cada 20 adultos, mais um líder de 4º-6º nível), ou Legião de Clã Bestial (20-200, mais 1 sargento 3º nível para cada 20 adultos, 1 ou 2 tenentes de 4º ou 5º nível, mais 10-20 ogros magos, mais 1 líder ogro mago de 6º a 8º nível).

Nível de Desafio: 1/2

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe do personagem

Ajuste de Nível: +2

Esse pequeno humanóide de pele azul escura possui um rosto achatado, um nariz empinado, a boca grande e dentes afiados. Seus olhos brilham sob a luz das estrelas e asas de morcego saem das suas costas.

Os goblins alados ou bakeru são o resultado dos experimentos mágicos dos ogros-magos das Terras da Noite. Criados para servir de batedores e mensageiros, os bakeru são uma verdadeira praga sobre as gélidas montanhas dessa região. Há muito seus senhores perderam controle sobre a sua população e hoje bakeru podem ser encontrados até nas Montanhas do Trono do Dragão.

Bakeru são criaturas odiosas. Seu maior prazer é atacar criaturas terrestres. Um bakeru é capaz de seguir uma pessoa por horas tão logo descubra que ela não possui maneiras de lhe atingir. Eles ficam ofendendo, jogando pedras e defecando nos alimentos de viajantes e pequenos grupos enquanto riem sadicamente.

Um prazer especial dos bakeru é atacar goblins normais, o que forçou os ogros-magos a manter as duas espécies separadas. Durante as maiores investidas das Terras da Noite, verdadeiros enxames de bakeru tomam os céus.

COMBATE

Bakeru são mais covardes que goblins normais. Atacam à distância com qualquer tipo de arma que consigam pegar, de preferência azagaias, fundas e bestas. Sua estratégia é cansar seus adversários, após o qual caem em ondas para terminar o serviço, pilhando e devorando ao mesmo tempo.

Legiões bakeru das Terras da Noite são utilizadas normalmente contra pelotões inimigos já enfraquecidos por uma carga de ogros ou goblins. Eles são especialmente úteis durante cercos a cidades e vilas, durante os quais jogam tochas sobre as casas e construções.

Perícias: Bakeru possuem +4 de bônus racial em testes de Acrobacia e Furtividade.

Sensibilidade à Luz (Ext): Os bakeru ficam ofuscados caso sejam expostos à luz do sol ou da magia *luz do dia*.

BAKERU COMO PERSONAGENS

Líderes bakeru tendem a ser ladinos ou rangers/ladinos. Rangers bakeru geralmente possuem como inimigo predileto humanos. Os clérigos bakeru veneram Athar-Abannon. Contudo, a maioria dos conjuradores bakeru são adeptos. Os adeptos bakeru apreciam magias que enfraquecem ou maldições.

Características de Bakeru (Ext): Os bakeru possuem as seguintes características raciais.

- -2 Força, +2 Destreza.
- Tamanho Pequeno. +1 de bônus na CA, +1 de bônus nas jogadas de ataque, +4 de bônus nos testes de Esconder-se, -4 de penalidade nos testes de agarrar-se, $\frac{3}{4}$ do limite para erguer e carregar peso dos personagens Médios.
- O deslocamento básico terrestre de um bakeru é de 6 metros. Um bakeru possui deslocamento em voo de 15 metros (bom).
- Visão no escuro até 18 m.
- Resistência ao Frio 5. Bakeru foram criados para viverem e voarem sob os ares gélidos das montanhas.
- Sensibilidade à Luz (Ext): Os bakeru ficam *ofuscados* caso sejam expostos à luz do sol ou da magia *luz do dia*.
- +4 de bônus raciais nos testes de Acrobacia e Furtividade.
- Idiomas Automáticos: Comum e Goblin. Idiomas Adicionais: Dracônico, Worg, Gigante, Gnoll e Orc.
- Classe Favorecida: Ranger.

O bakeru combatente apresentado acima possui os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

BESTA THARR

Besta Mágica Imensa

Dados de Vida: 18d10+180 (270 PV)

Iniciativa: -2

Deslocamento: 18 m (12 quadrados)

CA: 24 (-4 tamanho, -2 Des, +20 armadura natural) ou 29 (+5 armadura de montaria), toque 4, surpresa 24

Ataque Base/Agarrar: +18/+45

Ataque: Corpo a corpo: presas +29 (3d8+15)

Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +29 (2d6+15), 2 patadas +24 (2d6+15); ou presas +29 (3d8+22)

Espaço/Alcance: 6 m/4,5 m (6 m com as presas)

Ataques Especiais: Investida poderosa, atropelar 2d6+22

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, visão no escuro 18 m, faro, suportar elementos, criada para guerra

Testes de Resistência: For +21, Ref +9, Von +10

Habilidades: For 41, Des 6, Con 30, Int 2, Sab 14, Car 5

Perícias: Observar +15, Ouvir +14

Talentos: Arma Natural Aprimorada (presas), Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Golpe Avassalador, Prontidão, Tolerância, Vontade de Ferro

Ambiente: Planícies frias (Karn)

Organização: Rebanho (5-20) ou Pelotão de Guerra (4-10)



Crônicas da 7ª Lua

bestas *tharr*, com dois anões especialistas de 5º nível como condutores, 8 anões guerreiros de 2º nível e 1 anão clérigo de 3º nível para cada besta)

Nível de Desafio: 12

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 19-26 DV (Imenso); 27-34 DV (Colossal)

Ajuste de Nível: –

Essa imponente criatura de grossas patas é coberta por uma resistente couraça e longos pêlos beges. Sua cabeça se assemelha vagamente à de um imenso dromedário, com a diferença que três pares de presas saem de sua boca, com os pares inferiores progressivamente maiores que os superiores. Dois grandes lombos projetam-se de suas costas.

Bestas *tharr* são um dos alicerces da cultura anã e podem ser facilmente encontradas nas planícies de Karn. Esses gigantes mamíferos foram domesticados em Elária há séculos pelos clãs e servem para inúmeras funções. A casta anã dos provedores é a responsável por criar as bestas *tharr* sendo impossível encontrar um animal sem um desses anões por perto.

Bestas *tharr* são um incrível exemplo de vigor e economia. Além de consumirem pouca comida, possuem uma dieta extremamente tolerante. Seus enormes lombos dorsais são reservas de gordura que permitem a uma besta *tharr* vigiar durante semanas com apenas um pouco de água e lambendo saís de rochas com suas grandes línguas (isso criou um mito entre outros povos de que as bestas *tharr* vivem apenas de lambar pedra). Durante campanhas militares que envolvam grandes distâncias os anões utilizam essa vantagem de forma avassaladora.

Uma besta *tharr* atinge cerca de 7 metros de altura no nível dos ombros, possui em média 19 metros de comprimento até a base da cauda e pesa mais de 115 toneladas. As presas de uma besta *tharr* possuem 4 a 6 metros de comprimento, garantido alcance ao animal com seus ataques.

COMBATE

Bestas *tharr* são utilizadas em investidas para quebrar formações inimigas e permitir que pelotões anões em suas costas possam atingir rapidamente unidades de magos e arqueiros adversários.

Atropelar (Ext): Teste de resistência de Reflexos (CD 34) reduz o dano à metade. A CD do teste de resistência é baseada em Força.

Criada para Guerra (Ext): Bestas *tharr* são criadas há séculos pelos anões da casta dos provedores para servirem de bestas de carga e de guerra. Uma besta *tharr* pode usar armaduras de montaria médias sem sofrer qualquer penalidade em seu deslocamento.

Elas conhecem os truques atacar, acompanhar, defender, guardar, recuar e seguir, mas só os obedecem quando proferidos no idioma anão. Qualquer não-anão que tente domar ou controlar uma besta *tharr* por meio da perícia Adestrar Animais sofre –4 de penalidade.

Investida Poderosa (Ext): As presas de uma besta *tharr* causam 6d8+44 pontos de dano quando usadas na manobra Investida.

Suportar Elementos (Ext): Uma besta *tharr* tolera extremos climáticos, como se estivesse sob efeito da magia *suportar elementos*.

Capacidade de Carga: a carga leve para uma besta *tharr* é de 14.688 kg; a carga média varia entre 14.784 e 29.376 kg; a carga pesada varia entre 29.472 e 44.160 kg. Uma besta *tharr* consegue arrastar 88.320 kg.

CULTURA ANÃ

Os anões possuem diversas tradições e utilidades envolvendo suas montarias prediletas. Bestas *tharr* tem seu pêlo utilizado na confecção de cobertores para o inverno e outros itens de tecido mais rude. O seu leite azedo é misturado à cerveja numa bebida extremamente forte chamada *kipuk* que, até onde se sabe, somente os anões apreciavam. As presas de bestas *tharr* são usadas desde em itens ornamentais – como brasões dos clãs – até armas mágicas de cerco.

As bestas *tharr* são consideradas membros de um clã durante uma guerra. Os anões fazem questões de manter os grandes animais durante as comemorações e se negam a desfilarem em uma cidade sem elas. Da mesma forma, é considerado uma extrema ofensa comer da carne de uma besta *tharr*. Apenas um clã preso no inverno e sem recursos recorreria a esse sacrilégio.

Durante batalhas, os anões colocam enormes armaduras de cotas sobre suas bestas *tharr*, assim como torres entre seus lombos. De lá atacam com bestas e magias, utilizando-se de cordas para rapidamente descer para o campo de batalha. Durante cercos ou ataques a fortalezas, bestas *tharr* protegidas por magias são usadas como torres vivas ou instaladas com balistas ou, mais recentemente, canhões.

A prova do amor dos anões por esses seres é a história do *tâne* Muir do clã Nvarag, que teria sitiado Tarrask, a Montanha Sagrada, até que os clérigos aceitassem sua ordem de reviver *Ariete de Marfim*, sua besta *tharr* pessoal de combate.

URORC

Bárbaro de 1º nível

Humanóide Médio (Orc)

Dados de Vida: 1d12+4 (10 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

CA: 14 (+1 armadura natural, +3 gibão de peles), toque 10, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +1/+4

Ataque: Corpo a corpo: machado grande +4 (dano: 1d12+4; dec. x3)

Ataque Total: Corpo a corpo: machado grande +4 (dano: 1d12+4; dec. x3), mordida –1 (dano: 1d6+3; dec. x2)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Fúria

Apêndice

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, consumir a força do inimigo, sangue corrompido, sensibilidade à luz

Testes de Resistência: For +3, Ref +0, Von -2

Habilidades: For 17, Des 11, Con 12, Int 8, Sab 7, Car 6

Perícias: Escalar +4, Intimidação +3, Ouvir +1, Sobrevivência +1

Talentos: Vitalidade

Ambiente: Montanhas (Presas de Athar-Abannon)

Organização: Gangue (2-4), Bando (11-20, mais 1 líder de 3º-6º nível), ou tribo (50-100, mais 50% de não-bárbaros, mais 1 sub-chefe de 3º para cada 5 adultos, 10 chefes de 5º, um adepto de 7º nível e um senhor da tribo de 9º nível)

Nível de Desafio: 1

Tesouro: Padrão

Tendência: Frequentemente Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe do personagem

Ajuste de Nível: +1

Esse humanóide ameaçador e de odor repelente se parece com um orc, mas sua pele é cinzenta e clara. Seus olhos são vermelhos e parecem injetados de sangue, enquanto que diversas cicatrizes ritualísticas preenchem seu corpo.

Urores são uma variante da raça orc que após a Queda dos Deuses fugiu para as sombras acolhedoras das Presas de Athar-Abannon, ao invés de procurar se adaptar ao deserto. Após décadas escondidos nas cavernas, eles emergiram se

intitulando “urore”, uma expressão arcaica que significa “orc verdadeiro”. Apesar disso, os urores são mais bárbaros que seus primos da Ferida, se comportando como verdadeiros animais. Eles são temidos por devorarem seus inimigos ainda vivos, incluindo orcs.

COMBATE

Urores desprezam a luz do dia mais do que seus parentes do sul. Normalmente atacam durante a noite, descendo as montanhas em bandos em busca de armas e prisioneiros. Atuam tanto na Ferida, quanto na fronteira de Karn e mesmo nas Terras da Noite, não nutrendo qualquer simpatia pelos ogros. Atacam com selvageria, urrando e proferindo obscenidade.

Urores conhecem as Presas de Athar-Abannon como nenhuma outra raça, armando armadilhas em sua extensão.

Perícias: Urores possuem +2 de bônus racial em testes de Intimidação e de Sobrevivência.

Fúria (Ext): As estatísticas desse urore representam um bárbaro de 1º nível, que pode, portanto, entrar em fúria uma vez por dia.

Consumir a Força do Inimigo (Ext): Um urore pode consumir o coração de um adversário derrubado na última rodada com uma ação de rodada completa que provoca ataques de oportunidade. Caso o faça, ele recebe +1 de bônus de moral em jogadas de ataque e dano durante 1 minuto.

Um urore deve devorar o coração do adversário na rodada seguinte a sua queda para receber esse benefício. Caso o



Um anão da casta dos provedores e sua besta tharr



Crônicas da 7ª Lua

adversário esteja inconsciente, mas vivo, considere que o urore realiza um golpe de misericórdia com sua mordida.

Sangue Corrompido (Ext): Os fluidos e a carne dos urores são venenosos. Qualquer arma de corte ou perfuração banhada no sangue ou saliva de um urore porta esse veneno. Para resistir a seus efeitos é necessário um teste de Fortitude (CD 11). Dano inicial e secundário: 1d4 pontos de dano de Destreza. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Molhar uma arma no próprio sangue ou saliva requer uma ação de rodada completa que provoca ataques de oportunidade. Uma arma banhada porta veneno suficiente para apenas um golpe e perde essa propriedade após 1 hora, caso não seja usada.

Sensibilidade à Luz (Ext): Urores ficam *ofuscados* caso sejam expostos à luz do sol ou da magia *luz do dia*.

SOCIEDADE URORC

Urores habitam os labirintos cavernosos das Presas de Athar-Abannon, muitas vezes em constante conflito com predadores mais poderosos como dragões. Reduzidos à completa barbárie, os urores se preocupam apenas em acumular força e manter seus misteriosos Lordes de Sangue satisfeitos. Com essa intenção, eles saem durante as noites para conseguir mais comida e sacrifício para seus mestres.

A vida de um urore é um ciclo de violência sem fim. Os fracos são devorados ainda vivos pelos mais fortes e urores experientes são aqueles que sobreviveram a vários ataques às terras vizinhas e a outras tribos urores. Durante a Escuridão, parte das tribos urores se alia brevemente para descer em massa sobre a Ferida, Karn e as Terras da Noite. Às vezes, eles avançam mesmo sobre o Império Melkhar a oeste, e sobre o Deserto dos Ventos Cortantes e Khazantar a leste.

Os urores servem os Agmorag ou "Lordes de Sangue". Os orcs da Ferida acreditam que essas criaturas sejam poderosos esquecidos como solares e lordes das profundezas que recobram parte de seus antigos poderes e utilizam-se dos urores para manter um fluxo constante de sacrifícios.

PERSONANGENS URORCS

Líderes urores tendem a ser bárbaros. Os clérigos urores veneram Athar-Abannon. Contudo, a maioria dos conjuradores urores são adeptos que servem poderosos esquecidos da Ferida.

Características de Urore (Ext): Os urores possuem as seguintes características raciais.

- +4 Força, -2 Inteligência, -2 Sabedoria, -2 Carisma.
- Tamanho Médio.
- Visão no escuro até 18 m.
- +1 de bônus de armadura natural
- O deslocamento básico terrestre de um urore é de 9 metros.
- Visão no Escuro 18 m.
- Arma Natural: mordida (dano: 1d6 + modificador de Força).
- Sangue Corrompido (Ext): veja a descrição acima.

- Consumir a Força do Inimigo (Ext): veja a descrição acima.
- Sensibilidade à Luz (Ext): Os urores ficam *ofuscados* caso sejam expostos à luz do sol ou da magia *luz do dia*.
- +2 de bônus raciais nos testes de Intimidação e de Sobrevivência.
- Idiomas Automáticos: Comum e Orc. Idiomas Adicionais: Anão, Gigante, Goblin, Gnoll e Subterrâneo.
- Classe Favorecida: Bárbaro.
- Ajuste de Nível: +1

O urore bárbaro apresentado acima possui os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

URORCS GIGANTES

Um em cada 100 urores atinge tamanho e força excepcionais. Esses urores gigantes são criaturas estúpidas e acabam servindo como pouco mais do que bestas de guerras.

Características de Urore Gigante (Ext): Um urore gigante é igual a um urore, mas com as seguintes modificações em suas características raciais.

- +6 Força, -4 Inteligência, -2 Sabedoria, -2 Carisma.
- +3 de bônus de armadura natural
- Tamanho Grande. -1 de penalidade na CA, -1 de penalidade nas jogadas de ataque, -4 de penalidade nos testes de Esconder-se, +4 de bônus nos testes de agarrar-se, dobro do limite para erguer e carregar peso dos personagens Médios.
- Ajuste de Nível: +2.



Ficha de Personagem

NOME DO PERSONAGEM

NOME DO JOGADOR

CLASSE E NÍVEL

RAÇA

DIVINDADE

TENDÊNCIA

TAMANHO

IDADE

SEXO

ALTURA

PESO

APARÊNCIA

HABILIDADES

FOR FORÇA	TOTAL	=	VALOR DA HAB. + MOD. RACIAL	+	BÔNUS DE MELHORIA	+	MODIFICADOR TEMPORÁRIO	MOD. DE FORÇA
DES DESTREZA	TOTAL	=	VALOR DA HAB. + MOD. RACIAL	+	BÔNUS DE MELHORIA	+	MODIFICADOR TEMPORÁRIO	MOD. DE DESTREZA
CON CONSTITUIÇÃO	TOTAL	=	VALOR DA HAB. + MOD. RACIAL	+	BÔNUS DE MELHORIA	+	MODIFICADOR TEMPORÁRIO	MOD. DE CONSTITUIÇÃO
INT INTELIGÊNCIA	TOTAL	=	VALOR DA HAB. + MOD. RACIAL	+	BÔNUS DE MELHORIA	+	MODIFICADOR TEMPORÁRIO	MOD. DE INTELIGÊNCIA
SAB SABEDORIA	TOTAL	=	VALOR DA HAB. + MOD. RACIAL	+	BÔNUS DE MELHORIA	+	MODIFICADOR TEMPORÁRIO	MOD. DE SABEDORIA
CAR CARISMA	TOTAL	=	VALOR DA HAB. + MOD. RACIAL	+	BÔNUS DE MELHORIA	+	MODIFICADOR TEMPORÁRIO	MOD. DE CARISMA

OPÇÕES DE COMBATE

BÔNUS BASE DE ATAQUE

ARMA	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DEC.
ALCANCE / INCREMENTO DE DIST.	TIPO	OBSERVAÇÕES / MUNIÇÃO	
ARMA	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DEC.
ALCANCE / INCREMENTO DE DIST.	TIPO	OBSERVAÇÕES / MUNIÇÃO	
ARMA	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DEC.
ALCANCE / INCREMENTO DE DIST.	TIPO	OBSERVAÇÕES / MUNIÇÃO	
ARMA	BÔNUS DE ATAQUE	DANO	SUCESSO DEC.
ALCANCE / INCREMENTO DE DIST.	TIPO	OBSERVAÇÕES / MUNIÇÃO	

PONTOS DE VIDA

DESLOCAMENTO

AGARRAR	TOTAL	=	BÔNUS BASE DE ATAQUE	+	MOD. DE FORÇA	+	MOD. DE TAMANHO	+	OUTROS MODIFICADORES
----------------	-------	---	-------------------------	---	------------------	---	--------------------	---	-------------------------

MODIFICADOR DE INICIATIVA

PONTOS DE AÇÃO	DADOS	PONTOS DIVINOS	LIMIAR
----------------------	-------	-------------------	--------

TESTES DE RESISTÊNCIA

	TOTAL	=	BÔNUS BASE	+	MOD. DE HABILIDADE	+	MOD. MÁGICO	+	OUTROS MOD.	+	MOD. TEMPORÁRIO
FORTITUDE (CONSTITUIÇÃO)		=		+		+		+		+	
REFLEXOS (DESTREZA)		=		+		+		+		+	
VONTADE (SABEDORIA)		=		+		+		+		+	

MODIFICADORES CONDICIONAIS

CLASSE DE ARMADURA

CA	TOTAL	=	10 +	BÔNUS DE ARMADURA	+	BÔNUS DE ESCUDO	+	MOD. DE DESTREZA	+	MOD. DE TAMANHO	+	ARMADURA NATURAL	+	MOD. DE DEPLEXÃO	+	OUTROS MODIFICADORES
-----------	-------	---	------	----------------------	---	--------------------	---	---------------------	---	--------------------	---	---------------------	---	---------------------	---	----------------------

TOQUE

CLASSE DE ARMADURA

SURPRESA

CLASSE DE ARMADURA

ARMADURA	DESTREZA MAX.	PENALIDADE DE ARMADURA	PESO
ESCUDO	DESTREZA MAX.	PENALIDADE DE ARMADURA	PESO
ITEM DE PROTEÇÃO	PROPRIEDADES ESPECIAIS	BÔNUS NA CA	PESO
ITEM DE PROTEÇÃO	PROPRIEDADES ESPECIAIS	BÔNUS NA CA	PESO

DEFESAS ESPECIAIS

CAPACIDADE DE CARGA

CARGA ATUAL

CARGA LEVE	CARGA MÉDIA	CARGA PESADA	ERGUER SOBRE A CABEÇA IGUAL A CARGA MAX	ERGUER DO CHÃO 2X CARGA MAX	ARRASTAR 5X CARGA MAX
------------	-------------	--------------	--	--------------------------------	--------------------------

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

CRÔNICAS DA SÉTIMA LUA

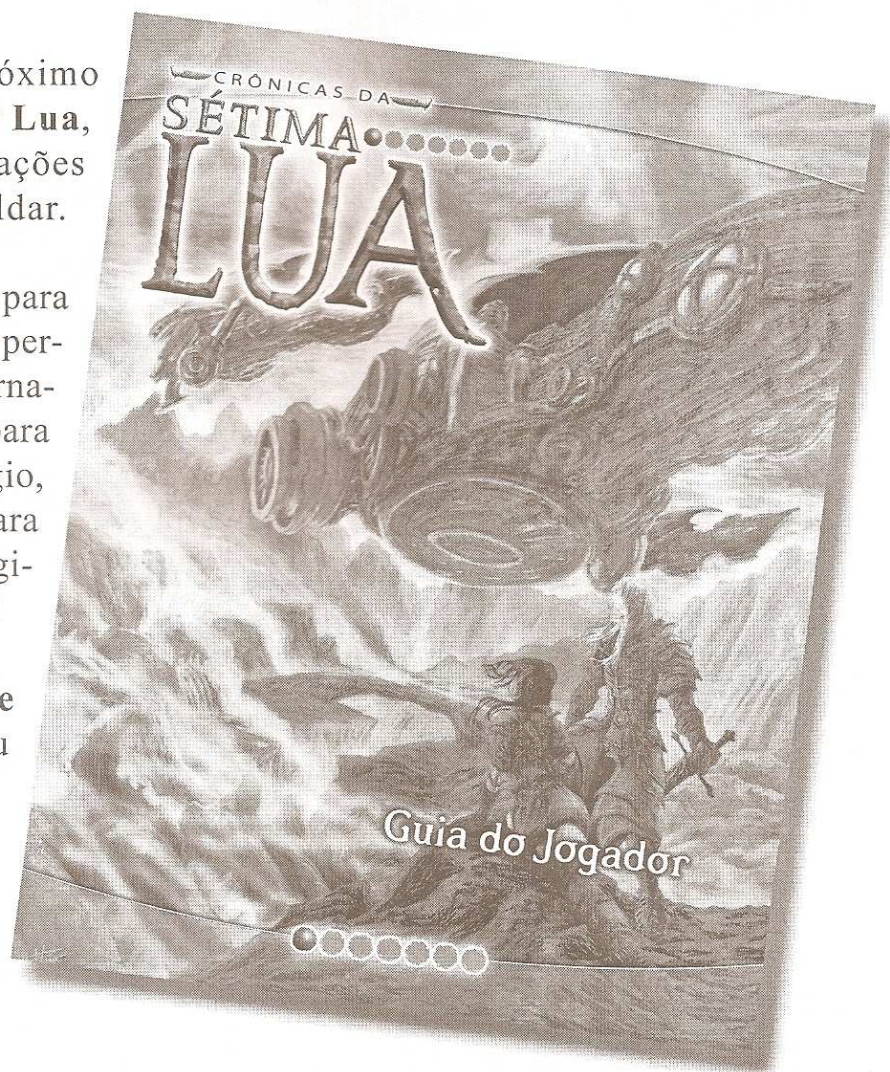
EXISTEM MAIS COISAS SOBRE O MUNDO DE ISALDAR QUE O SEU PERSONAGEM DEVERIA SABER... MAS O RISCO DE CONHECÊ-LAS É POR CONTA DELE!

O **Guia do Jogador** é o próximo lançamento para **Crônicas da 7ª Lua**, e trará mais detalhes e informações sobre o fantástico mundo de Isaldar.

O livro terá ainda mais opções para a criação e desenvolvimento dos personagens, como raças básicas alternativas; novos estilos de combate para monges; novas classes de prestígio, incluindo classes de prestígio para Luminares; itens mágicos, tecnológicos e tecnomágicos; e muito mais!

Aguarde o **Guia do Jogador de Crônicas da 7ª Lua** em uma loja ou livraria especializada perto de você!

*O MUNDO DE ISALDAR
PRECISA DE NOVOS DEUSES.
TORNE-SE UM DELES!*



TODOS OS UNIVERSOS ESTÃO AQUI!

Conclave Comic Shop e Editora - Rua Jarbas de Lery Santos, 1685, loja 3309
Juiz de Fora - MG - CEP: 36013-150 - Tel/Fax: (32) 3215-2708

CONCLAVE EDITORA

www.editora.conclaveweb.com.br

Suas aventuras não terminam neste livro! Conheça os outros universos onde você pode se aventurar e encontrar as mais diversas histórias. Numa loja perto de você ou em nosso site de vendas: www.conclaveweb.com.br.

CREPÚSCULO

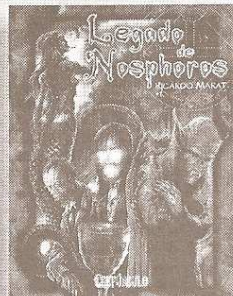
Crepúsculo é um RPG contemporâneo onde uma Guerra Santa Urbana está sendo travada ao redor do mundo. Um cenário onde a decadência, o misticismo, o fanatismo religioso e a mais avançada tecnologia de guerra andam juntos. Seja bem-vindo ao IV Crepúsculo!



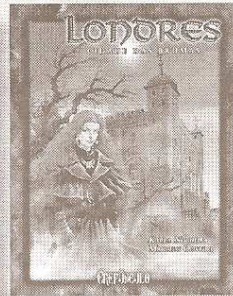
Crepúsculo 3ª Edição



Liber Des Ritae



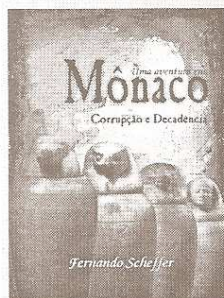
Legado de Nosphoros



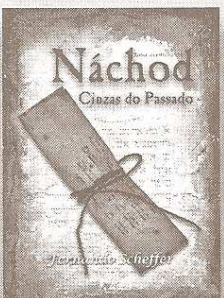
Londres



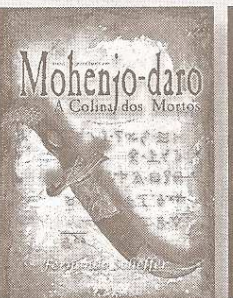
Veneza



Mônaco



Náchod



Mohenjo-daro



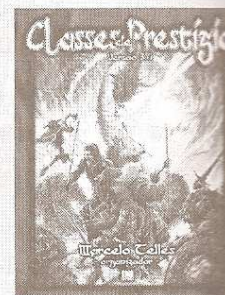
Misericórdia

AVENTURAS CREPUSCULARES

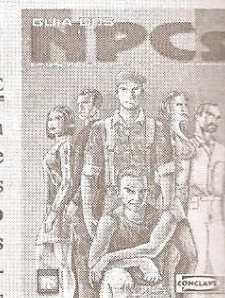
Participe das mais fantásticas e empolgantes aventuras no universo de Crepúsculo! A Conclave Editora possui várias aventuras prontas para ampliar as opções e auxiliar mestres e jogadores de RPG. Embarque nestas histórias, desvende seus segredos e enfrente os mais perigosos inimigos.



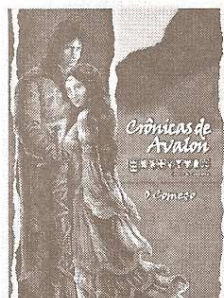
Guia de Talentos & Classes de Prestígio



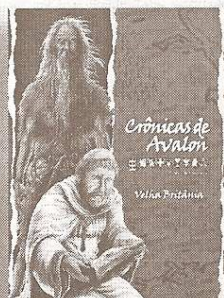
Classes de Prestígio 3.5



Guia dos NPCs



O Começo



Velha Britânia



Lendas e Heróis

CRÔNICAS DE AVALON

Crônicas de Avalon é um RPG ambientado na Velha Britânia. Um mundo as histórias da Távola Redonda, de Camelot e da Senhora do Lago são reais. Baseado nos romances de Maryon Zimmer Bradley e Bernard Cornwell. Aventure-se pelo fantástico universo de Arthur, Merlin, Morgana e tantos outros.

LINHA DE SUPORTE

A Conclave também oferece uma linha de suporte com os livros **Classes de Prestígio 3.5**, **Guia de Talentos & Classes de Prestígio (D20)** e **Guia dos NPCs (Genérico)**



Midgard



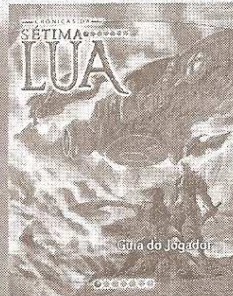
Reinos de Pedra

VIKINGS: GUERREIROS DO NORTE

Baseado nos antigos Edda (poemas da mitologia nórdica), Vikings é um RPG que lhe permite viver as grandes sagas dos povos guerreiros do norte da Europa e conhecer de perto as lendas que deram origem às histórias de "O Senhor dos Anéis" e ao próprio Role Playing Game. Erga seu machado, prepare seus navios e clame por Odin, Thor e tantos outros Deuses!



Cenário de Campanha



Guia do Jogador

CRÔNICAS DA 7ª LUNAR

Um arrebatador universo fantástico, onde a fé em deuses mortos se mistura a tecnomagia e à necessidade de se explorar um novo e desconhecido mundo. O mundo de Isaldar precisa de novos deuses. Torne-se um deles!

CRÔNICAS DA SÉTIMA LUA

O MUNDO DE ISALDAR
PRECISA DE NOVOS DEUSES.
TORNE-SE UM DELES!

Inadequado
Para menores de

16
Anos

d20
system

PREPARE-SE PARA A AVENTURA DE SUA VIDA!

CRÔNICAS DA 7ª LUA TRAZ PARA VOCÊ UM NOVO E ARREBATADOR MUNDO DE FANTASIA!

UMA ENTIDADE DE PODER INCOMENSURÁVEL — CONHECIDA COMO “A ANIQUILAÇÃO” — VEIO AO PLANO MATERIAL DEVORAR O MUNDO DE ELÁRIA E TODA A CRIAÇÃO. INCAPAZES DE DERROTÁ-LA, OS DEUSES DECIDIRAM APRISIONÁ-LA NO PRÓPRIO MUNDO, USANDO UM PODEROSO RITUAL PARA CRIAR UM SELO COM AS LUAS DE ELÁRIA, O SELO DAS SEIS LUAS!

SALVOS DA DESTRUIÇÃO PELOS DEUSES, AS RAÇAS E CIVILIZAÇÕES DE ELÁRIA FORAM LEVADAS PARA A ÚLTIMA LUA, ISALDAR, A SÉTIMA LUA, OUTRORA O LAR APENAS

MAS OS DEUSES PAGARAM UM PREÇO MUITO ALTO PARA APRISIONAR A ANIQUILAÇÃO: SUAS PRÓPRIAS VIDAS! TODOS OS DEUSES MORRERAM... SUAS MORTES REPERCUTIRAM DRAMATICAMENTE NA SÉTIMA LUA: SEUS CORPOS CAÍRAM NO CO-RACÃO DO CONTINENTE EM UM GRANDE CATACLISMO!

A QUEDA DOS DEUSES MUDOU PARA SEMPRE O MUNDO DE ISALDAR. ESTE CATACLISMO CRIOU UM IMENSO DESERTO SOBRENATURAL NO MEIO DO CONTINENTE DE AIDAR, CHAMADO DE “A FERIDA”, ONDE OS ECOS DA TRAGÉDIA DIVINA SÃO AMEAÇAS REAIS; E FEZ SURGIR UM MISTERIOSO ELEMENTO, O METAL DIVINO, QUE TORNOU POSSÍVEL A MESCLADA MAGIA COM A TECNOLOGIA. MAS O MAIOR LEGADO DEIXADO PELOS DEUSES FORAM OS LUMINARES...

INDIVÍDUOS QUE PORTAM UMA PEQUENA FAGULHA DO PODER DOS DEUSES, OS LUMINARES SÃO CAPAZES DE REALIZAR FEITOS ASSOMBROSOS, E SOMENTE ELLES PODEM ASCENDER, TORNANDO-SE DEUSES! E ISALDAR PRECISA DE NOVOS DEUSES...

A CADA ALINHAMENTO, QUANDO AS SETE LUAS SE ALINHAM COM ELÁRIA, O SELO DAS SEIS LUAS ENFRAQUECE E O PODER DA ANIQUILAÇÃO SE FAZ SENTIR NA SÉTIMA LUA. É PRECISO QUE NOVOS DEUSES ASCENDAM PARA ENFRENTAR A ENTIDADE QUANDO ELA FINALMENTE SE LIBERTAR, O QUE PODE OCORRER NO PRÓXIMO ALINHAMENTO...

DESCUBRA UM NOVO MUNDO A SE EXPLORAR E ENFRENTA DESAFIOS NUNCA ANTES VISTOS, COMO A ATERRORIZANTE ESCURIDÃO! RASQUE OS CÉUS A BORDO DE MAGNÍFICOS NAVIOS AÉREOS CRIADOS PELA TECNOMAGIA E DESVENDE OS SEGREDOS DIVINOS ENTERRADOS NAS PROFUNDEZAS DA FERIDA!

SEJA UM LUMINAR E ENFRENTA O SEU DESTINO!

NESTE LIVRO VOCÊ ENCONTRA:

- A CENTELHA DIVINA: OS FANTÁSTICOS PODERES DOS LUMINARES, AQUELES QUE PODEM SE TORNAR DEUSES.
- PONTOS DE AÇÃO: A CONSAGRADA MECÂNICA PARA FEITOS HERÓICOS PARA PERSONAGENS QUE NÃO SEJAM LUMINARES.
- METAL DIVINO: UM NOVO MATERIAL ESPECIAL COM PROPRIEDADES SOBRENATURAIS, O ELEMENTO-BASE DA TECNOMAGIA.
- TECNOMAGIA: UMA NOVA FORMA DE USO DA MAGIA COMBINADA COM TECNOLOGIA.
- RAÇAS: UM NOVO ENFOQUE NAS RAÇAS BÁSICAS E UMA NOVA RAÇA.
- CLASSES E CLASSES DE PRESTÍGIO: NOVOS ENFOQUES NAS CLASSES BÁSICAS, UMA NOVA CLASSE BÁSICA E QUATRO NOVAS CLASSES DE PRESTÍGIO.
- TALENTOS E MAGIA: DEZ NOVOS TALENTOS, UM NOVO DOMÍNIO E TRÊS NOVAS MAGIAS.
- MONSTROS: CINCO NOVOS MONSTROS.

CONCLAVE

EDITORA

ISBN 85-89690-16-4



9 788589 690164