

Livro dos Reinos



Magos

Série Livro dos Reinos

Magos

Edson "Druida" - Alessandro "Fininho" - Miguel David "Cobmem"



1ª Edição

Série Livro dos Reinos

Magos

Edson "Druida" - Alessandro "Fininho" - Miguel David "Cobmem"

Textos e Cidades

Cidade da Luz

Textos: Druida das Pradarias
Revisão: Fininho e Cobmem

Cidade da Ponte

Textos: Druida das Pradarias e BirdBardo
Revisão: Fenmarel e Aeon

Florestal

Textos: Druida das Pradarias, Fenmarel e Zoltran
Revisão: Fenmarel e Aeon

Fronteira

Textos: Druida das Pradarias e Zoltran
Revisão: Fenmarel e Aeon

Lostay

Textos: Druida das Pradarias
Revisão: Fenmarel

Mercante

Textos: Druida das Pradarias
Revisão: Fenmarel

Montanha Cinzenta

Textos: Druida das Pradarias
Revisão: Fenmarel

O Farol

Textos: Druida das Pradarias
Revisão: Fininho e Cobmem

Stambel

Textos: Druida das Pradarias
Revisão: Fininho e Cobmem

Stuária

Textos: Druida das Pradarias
Revisão: Fenmarel

Tâmatuz

Textos: Druida das Pradarias
Revisão: Fininho e Cobmem

Tenue

Demais Textos

A Grande Floresta Negra

Textos: Druida das Pradarias
Revisão: Fininho e Cobmem

Floresta de Niteril

Textos: Druida das Pradarias
Revisão: Fininho e Cobmem

Lago Florestal

Textos: Druida das Pradarias
Revisão: Fininho e Cobmem

Lago de Prata

Textos: Druida das Pradarias
Revisão: Fininho e Cobmem

O Forte

Textos: Druida das Pradarias
Revisão: Fininho e Cobmem

Rio Florestal

Textos: Druida das Pradarias
Revisão: Fininho e Cobmem

Rio Tanur

Textos: Druida das Pradarias
Revisão: Fininho e Cobmem

Rio Negro

Textos: Druida das Pradarias
Revisão: Fininho e Cobmem

Torre Magica

Textos: Druida das Pradarias
Revisão: Fininho e Cobmem

Desenhistas/Artistas

Sinto Risky - Actoz Soft and Ani-Park - Merlkir - Henning Ludvigsen
OchreJelly - Kerem Beyit - Phasmageist - SnowSkadi - Redpeggy
Akizhao - Remy Hoff - Wizards Inc - Dragonart - BenWooten
Henson CHENH - Mistrie Orange - Willow WISP - Krenz - Cushart
mmebuterfly - David Pendleton - min hao feng - Phoenix Feng - Bakanekonei - RedEyeLoon
- ADA ZHANG - Ben Wooten - kingmong Keun-chul - Guangjian Huang - Genzoman
Imagens Wizzard of The Coast

Colaboradores

Design de Arte

Alessandro Eleutério "Fininho"

Design de Mapas

Edson Lemes Júnior "Druida das Pradarias"

Capa

Alessandro Eleutério "Fininho"

Desenho da Capa - Sinto Risky

Revisão

Alessandro Eleutério "Fininho"

Miguel David de Souza Lobo "Cobmem"

João Paulo "Aeon"

Johnathas Beccon "Fenmarel"

Heraldicas do Reino

Alessandro Eleutério "Fininho"

Heraldica das Cidades

Alessandro Eleutério "Fininho"

Criação do Reino e cidades

Edson Lemes Júnior "Druida das Pradarias"

Apoio

João Paulo "Aeon"

Birdbardo

Johnathas Beccon "Fenmarel"

Lourival Gomes "Zoltran"

Este livro foi pertence ao site www.rpgbrasil.org; e está licenciada de acordo as seguintes condições:
Atribuição-Usos Não-Comerciais-Compatilhamento pela mesma licença 2.0 Brasil

Você pode:

- Copiar inteiramente este livro (incluído fotocópias), distribuir e exibir.
- Criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:



- Atribuição: Você deve dar crédito ao autor original.



- Uso Não-Comercial: Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.



- Compartilhamento pela mesma Licença. Se você alterar, transformar, ou criar outra obra com base nesta, você somente poderá distribuir a obra resultante sob uma licença idêntica a esta.
Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra.

Qualquer uma destas condições podem ser renunciadas, desde que Você obtenha permissão do autor.

Este licenciamento segue um padrão obra aberta e está registrado pela seguinte licença da **Creative Commons**:
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/br/> com validade legal no Brasil e por muitos outros países.



AGRADECIMENTOS

Agradecemos aos visitantes do site e do fórum que nos deram o ânimo necessário para concluir este trabalho. Um agradecimento especial aos amigos Fenmarel e Aeon que nos auxiliaram bastante para a conclusão deste livro.

Um agradecimento especial aos familiares que nos permitiram ficar horas na frente do computador e assim pudemos concluir esse trabalho e um agradecimento especial a você, que fez o download deste livro e nos prestigia com seu interesse pela obra.

Druida: Agradeço a minha esposa e filha que mesmo depois de eu terminar essa obra, ainda continuam me amando (agora prometo da muita atenção a vocês – até que o próximo livro comece). Agradeço a meu computador, por não ter dado nenhum “pau” durante a criação deste livro e a Deus por me permitir ter mãos para digitar, olhos para ler e claro um cérebro para “fritar” com idéias.

Fininho: Um agradecimento especial a minha noiva Isabela que sempre diz que RPG não é trabalho mais mesmo assim me deixa quebrar a cabeça com as artes e as diagramações (nada que um carinho não resolva).

Agradeço também aos meus amigos/membros da RPGBrasil.Org, Miguel David “Cobmem” e Edson Junior “Druida” que são chatos na hora de aprovar meus desenhos me obrigando a melhorar cada dia mais.

Cobmem: Dedico este livro a minha esposa que mesmo não gostando de RPG aprendeu que não adianta brigar contra a natureza, que um viciado nunca abandona seu vício, e o meu é RPG. Dedico também a minha filha que mesmo sem saber o motivo que não dava atenção a ela sempre ficava gritando, “paaaaa”, “paaaa” e eu assim, vai brincar com sua boneca. Agradeço a Deus e a todos meus amigos que me ajudaram nesta etapa. Obrigado a Todos.

www.rpgbrasil.org

... sua imaginação é o limite ! ...

Produzido por **RPGBrasil.Org**

Sumário

Introdução.....	01
História do Reino.....	01
Principais Guerras	02
Guerras dos Excluídos.....	02
Guerra de Solenil.....	02
Guerras Marítimas.....	02
As Seis Noites sem Dia	02
Cronologia.....	02
Política de Fronteiras.....	03
Reino dos Magos e Keronã.....	03
Reino dos Magos e Reino Orc.....	03
Reino dos Magos e Reino Drow.....	03
Reino dos Magos e Troll.....	03
Reino dos Magos e DranVille.....	03
Reino dos Magos e Belthor.....	03
Reino dos Magos e Reino Anão	03
Reino dos Magos e Reino dos Mortos.....	03
Reino dos Magos e Ilha do Dragão.....	03
A Hierarquia Social no Reino dos Magos	04
Não Humanos.....	04
Escravos e Prisioneiros.....	04
Plebe	04
Aventureiros.....	04
Mestre de Ensino.....	04
Copistas	05
Exército.....	05
Palacianos.....	05
Família Real.....	05
Rei ou Rainha	05
Os Magos do Circulo dos Nove.....	05
Clero.....	05
Sistema Monetário do Reino.....	06
Como funciona o Sistema Touris.....	06
As Estelques	06
As casas de cunhagem de moedas.....	06
Sistema de Impostos no Reino dos Magos.....	07
Tabela de valores cobrados.....	07
Imposto pelo uso das estradas.....	07
Impostos sobre o uso de magia.....	07
Impostos sobre educação.....	07
Impostos sobre as casas de câmbio	07
Impostos sobre embarcações e a defesa litorânea	07
Outros impostos.....	08
Línguas.....	08
Ministério da Magia e o Circulo dos Nove	10
Principais permissões e leis sobre a magia.....	10
O Ministério da Magia.....	10
O Circulo dos Nove.....	10
Rei	12
Exercito	14
Soldado Alóreo.....	14
Educação	14
Estradas	15
Leis.....	15
Assassinato	15
Roubo	15
Arenas.....	15
Desrespeito: a um palaciano, soldado da guarda ou clero.....	15
Casamento	15
Adulterio.....	15
Dividas nos Impostos	15
Escravidão	16
Outras Leis dentro do Reino dos Magos	16
Capital do Reino dos Magos - Cidade da Luz.....	18
Cidades, Vilas e Locais Importantes do Reino dos Magos	19
Tabela da População do Reino.....	19
Cidade da Ponte.....	20
Cavaleiros da Ponte	20
O festival da colheita e fertilidade.....	21
Jogos Pontíficos.....	22
Impostos Locais.....	22
Cultura Militar	22

Cultura local: Casamento	22
Personalidades da Cidade: Warden Bardson	22
Personalidades da Cidade: Ruffius Cajado Branco	23
Personalidades da Cidade: Khelton , O Corvo	23
Material Extra: Criação: BirdBardo (Projeto: Adote uma Cidade).....	24
Cidade Florestal.....	26
A cidade e seus costumes	26
Taverna da Árvore Branca.....	26
Festas Locais	27
Conselho dos anciões e relação entre as famílias	27
Cidade Fronteira	28
Os Soldados da Fronteira.....	28
Personalidades da Cidade: Dira,líder das operações da Guilda dos Olhos Negros	29
Personalidades da Cidade: Jaros Slauter	29
Material Extra: Criação: Lourival "Zoltran" (Projeto: Milady Austriel / Guilda dos Olhos Negros)	30
Cidade Lostay.....	32
Comércio de armas Anã.....	32
A Muralha.....	33
A Arena.....	33
A Lei da Espada.....	33
Personalidades da Cidade: Capitão Torwin"Barba Ruiva".....	33
Cidade Mercante.....	34
O Mercado e o Porto.....	34
A Estátua de Ecatron	34
Companhia de Aventureiros: O Vento do Leste.....	35
Símbolo da Companhia. Vento do Oeste.....	35
Personalidades da Cidade: Artemis, olhos de fogo	35
Cidade Montanha Cinzenta.....	36
A Guilda dos Alquimistas.....	36
A Guarda dos Alquimistas	36
Personalidades da Cidade: Lord Aurish Alberane	37
Cidade O Farol	38
Bosque das Fadas	38
Personalidades da Cidade: Senhor Lower	38
Cidade Stambel.....	40
Lorde do Poço.....	40
Personalidades da Cidade: Ravena.....	41
Cidade Stuária.....	42
Como surgiu Stuária	42
A muralha ao redor de Stuária	42
O Conselho Arcano.....	43
As Leis.....	43
Cidade Tâmatuz.....	44
A Grande Arena de Tâmatuz	45
Os Portos de Tâmatuz.....	46
Sistema de Iluminação da cidade	46
O Poço das Lamentações.....	46
Soldados Tamarianos.....	47
Personalidades da Cidade: Loreno, o branco	48
Personalidades da Cidade: Ger. Marow Alanter.....	48
Cidade Tenue.....	49
As Leis.....	49
Cultura	49
Descrição básica dos Centauros de Tênu.....	50
Personalidades da Cidade: Tionowt, o Xamã.....	50
Lugares Importantes do Reino	51
A Grande Floresta Negra	51
Floresta de Niteril.....	52
O Forte.....	52
A estrutura do Forte.....	52
Lago de Prata.....	52
Lago Florestal.....	52
Rio Florestal	52
Rio Negro	52
Rio Tanur	53
Torre Mágica	53

Mapa do Reino dos Magos

Introdução

História do Reino dos Magos

O surgimento do Reino dos Magos ocorreu no período da Expansão Mênder quando os sábios que viviam na região do atual Reino Drow concluíram que essa expansão seria desastrosa e infrutífera para o reino e então, junto com a população descontente, eles vagaram para o norte. O Reino dos Magos não sofreu nenhuma resistência em seu processo de independência do Reino Drow, que na época encontrava-se em guerra com os elfos, ao leste. Prósperos e vitoriosos desde o princípio, tinham tudo para se tornar a potência do novo continente. O novo reino logo encontrou as tribos anãs do norte e firmaram um pacto de amizade e uma forte aliança. O Reino dos Magos se expandia muito rapidamente, alcançando desde o Grande Lago das Montanhas Selvagens até a Floresta de Niteril.

Ecatron subiu ao trono no ano 603, nomeado por humanos e anões como representante único das duas raças. Seu castelo encontrava-se no ponto de convergência entre a morada dos humanos e a morada dos anões, para mostrar a homens e anões que não havia diferenças entre as duas raças e que ele governaria com justiça e igualdade para todos.

Ecatron era um bom rei. Adorado por todos e próspero em seu casamento com Elena, ele foi responsável por expulsar da região as criaturas que vinham da temida Floresta Negra, seres que as outras raças chamavam de Elfos Negros. Tudo mudou para ele quando, em uma dessas guerras contra os Elfos Negros, que ficou conhecida como Guerra de Solenil, Ecatron teve um filho com outra mulher. Ele, que era adorado por sua fidelidade a Elena, jamais poderia assumir tal fato e este filho lhe custaria a vida...

No ano de 626 Ecatron recebeu em seu castelo a plebéia Laureana e seu filho Morgdûm, numa festa anual onde o rei atendia a pedidos e ouvia as súplicas de seus súditos durante um dia e uma noite completos. Quando o rei a viu, seu rosto desfigurou-se por alguns segundos, mas poucos foram capazes de perceber antes que ele pudesse se recompor. A

plebéia se aproximara do rei para fazer-lhe o pedido, mas este tinha sido pronunciado alto demais: ela queria que Ecatron assumisse publicamente seu filho, o que mancharia para sempre a reputação puritana do grande rei. Tal ato custou a vida da plebéia e ocasionou o exílio do garoto, que na época tinha 13 anos, para as Terras Áridas, em uma ilha a noroeste do reino (atualmente conhecida como Ilha da Morte).

O tempo passou. Em 632, seis anos depois do incidente, Ecatron lutava na Ilha do Dragão para livrar aquela terra do domínio dos piratas e corsários que ali viviam, a guerra era árdua e consumia muitos recursos do reino. Para piorar, mensagens urgentes trazidas do oeste (região da capital do reino e onde se encontrava o castelo) chegaram ao rei. As mensagens falavam sobre uma horda de zumbis e esqueletos mortos-vivos que atacavam as cidades da região. Ecatron retornou para seu castelo, chegando no dia 26 do mês de Caloê de 633 e deixando no comando do exército seu filho Longnorth, para lutar contra os piratas. Quando chegou a suas terras, encontrou a região morta e seca e naquele mesmo dia uma nuvem negra cobriu o céu, indo da ilha árida até o noroeste da Floresta Negra, dividindo o Reino Anão do Reino Humano. Neste mesmo dia os mortos saíram de suas covas e combateram os poucos soldados do rei que não haviam partido para lutar na Ilha do Dragão e até mesmo o próprio rei foi para a frente de combate. O confronto durou seis dias e no último dia Ecatron desapareceu. Esse combate ficou conhecido como As Seis Noites Sem Dia e a morte dividiu o reino em duas partes: A leste o Reino Anão, que nomeou o poderoso anão Kenadesh, seu novo rei; e a oeste o Reino dos Magos, com Longnorth como rei.

Sem o apoio de seu pai, Longnorth perdeu a guerra na Ilha do Dragão e o exército ficou desmotivado. Ao saber o que houve no castelo, ele retornou rapidamente, empreendendo inúmeros combates na tentativa de reconquistar o local, mas todos eles foram em vão. Longnorth acabou por desistir e construiu um novo castelo, onde ergueu torres mágicas (como vieram a serem chamadas) vigiadas por clérigos, para impedir o avanço dos mortos-vivos sobre seu reino. Ninguém nunca mais ouviu falar de Ecatron, mas certas lendas contam que ele viveria eternamente como prisioneiro de seu filho bastardo na Ilha dos Mortos, enquanto outras dizem que ele teria sido visto sendo arrastado por uma criatura negra, preso a um cavalo e ainda outra versão conta que sua alma estaria destinada a vagar eternamente pelo castelo onde ele viveu, assombrando Elena e aqueles que permaneceram presos naquele local.





Principais Guerras Da História

O Reino dos Magos não sofreu grandes resistências em sua fundação; o Reino Drow não se opôs à independência dos revoltosos, que então seguiram para o norte, onde inicialmente fundaram comunidades que rapidamente evoluíram e consolidaram-se como um reino. Apesar disso os tempos que se seguiram foram repletos de guerras e horrores.

GUERRAS DOS EXCLUÍDOS

Ficou assim conhecida quando o novo reino iniciou sua expansão ao norte e encontrou resistência das tribos de Licantropos que viviam na região. Foram oito anos de guerras intensas até que os humanos exterminaram por completo os nativos daquela região.

GUERRA DE SOLENIL

Ecatron lutou contra os drow da Floresta Negra desde sua subida e ao trono ao longo de quase oito anos, pois os drow viam a expansão do Reino dos Magos como uma ameaça à sua morada. A maior destas guerras recebeu o nome de solenil, que era a palavra élfica que os drow gritavam ao avistar os exércitos humanos e que significa “os bastardos chegaram”. Nesta guerra Ecatron praticamente acabou com as tribos drow nas fronteiras de seu reino, levando paz às vilas daquela região, que sofriam constantes ataques destas criaturas. Foi também nesta guerra que Ecatron plantou a semente que culminaria em sua destruição e do seu reino.

GUERRAS MARÍTIMAS

Em 628, Ecatron já havia esquecido Laureana, a plebéia cujo sangue manchara suas mãos, nesta época sua preocupação estava focada em extinguir os constantes ataques piratas que sua costa vinha sofrendo da Ilha do Dragão. Ele iniciara uma investida marítima contra tal ilha levando seus filhos, Longnorth e Longdomir, como seus principais generais. A guerra foi sangrenta e custou a vida de um de seus filhos, Longdomir.

Ecatron já consumira grande parte dos recursos do reino no ano 633, quando recebeu a notícia fatídica que fez com que ele abandonasse a causa na Ilha do Dragão e retornasse às pressas para a capital. Longnorth voltou naquele mesmo ano para o reino e levou com ele grande parte do exército, deixando outros generais no comando desta guerra. Em 634, no combate conhecido como Mar de Sangue, mais um episódio das Guerras Marítimas, o Reino dos Magos foi massacrado pela Ilha do Dragão.

AS SEIS NOITES SEM DIA

Em 633 Ecatron retornou rapidamente à capital do reino, onde encontrou um rastro de cidades devastadas por criaturas mortas-vivas. Ecatron não sabia de onde vinha aquele ataque e tampouco seu motivo. No mesmo dia de sua chegada uma nuvem negra cobriu o céu da capital e os mortos que estavam sendo enterrados levantaram-se para atacar a cidade. Com o exército reduzido a capital caiu em seis dias e nem Ecatron nem Elena jamais foram vistos depois disso. Longnorth retornou da Ilha do Dragão e investiu contra as hordas de mortos vivos por mais três anos, tentando reaver a capital, mas em vão.

Além destas principais guerras que ocorreram na época de Ecatron, o Reino dos Magos enfrentou, no decorrer dos anos, pequenas investidas

da Ilha do Dragão e algumas vezes das criaturas mortas-vivas que cruzaram suas fronteiras, mas nenhuma grande guerra que mereça destaque.

Cronologia

- 180: Os humanos chegam a ERA.
- Quelefor é fundada (primeira cidade humana do continente).
- 20: O rei DuquemHill III transfere a capital de Belthor para o interior do continente.
- 0: Morre DuquemHill III; marco inicial para a contagem dos anos em ERA.
- 236: Cidades são construídas nas planícies férteis.
- Orcs que viviam nas planícies férteis são mortos e seus têm seus acampamentos pilhados.
- 315: Ventór de McQuelvile é escolhido como regente da região fértil de Belthor.
- 515: Nasce Barak.
- 516: Lázaro chega à Ilha do Dragão.
- 520: Gnomos canibais atacam Metril (colônia ao norte de Belthor).
- 521: As cidades Metril, Dortw e Fortificada declaram independência de Belthor.
- 530: Mênder funda um exército de expansão e se dirige para o leste.
- 532: Barak funda o Exército Verde.
- 536: Sábios deixam o Reino Drow e rumam para o Norte (no futuro fundam o Reino dos Magos).
- 548: Barak conquista as tribos trolls do litoral da Cordilheira de Shevva.
- 552: Mênder é morto no combate de Varssom.
- Dündar, antigo capitão e braço direito de Mênder, assume a expansão.
- 566: Gnomos, fadas e sátiros se embrenham no interior da Floresta Negra e não são mais vistos.
- 567: Barak invade o deserto e conquista as tribos nômades.
- Barak segue para o oeste e se depara com a crescente expansão de Belthor (atual Keronã).
- Licantropos marcham para o norte para fugir da agressão humana.
- 568: Barak e seu exército atacam e pilham Delenór, província de Belthor.
- O exército de Volanter é derrotado pela exaustão ao chegar na cidade de Delenór.
- Barak funda Maná.
- A Expansão Troll chega ao fim.
- 586: A expansão do Reino dos Magos encontra com o Reino Anão.
- 587: Keronã decreta independência de Belthor
- 588: Regado de Sangue (guerra na qual Keronã vence Belthor graças à ajuda dos orcs).
- 591: Barak morre sem deixar herdeiros ao trono.
- 600: Tistines é fundada.
- 603: Morre o rei Keronã.
- Antarôn, filho de Keronã, assume o trono.
- Ecatron assume o trono do Reino dos Magos.
- 604: Antarôn trai o tratado com os orcs.
- Keronã guerreia contra os orcs das colinas.
- Aos 72 anos, Dündar chega ao Mar Leste; o Reino Drow torna-se o maior reino de Era.

605: O Reino DranVille é fundado; Kalamir é seu primeiro rei.

609: A capital do Reino Orc é tomada, os sobreviventes fogem para a Ilha de Rhôs.

----- O Reino Orc é fundado.

610: Antarôn morre num dos ataques à Ilha de Rhôs.

----- Mênfis I, filho de Antarôn, sobe ao trono (três meses depois ele põe fim à guerra).

----- A Lei Contra Orcs é decretada no Reino de Keronã.

613: Ecatron tem um filho bastardo na Guerra de Solenil.

625: Jacol, o explorador, descobre a Cidade; todos ficam espantados.

626: Ecatron manda exilar seu filho bastardo nas Terras Áridas (atual Ilha da Morte).

630: Em Lamart quase todos os elfos são assassinados e os sobreviventes são expulsos e impedidos de voltar à cidade.

632: Ecatron trava batalha contra piratas e corsários na Ilha do Dragão.

633: Ecatron retorna rapidamente ao reino devido à mensagem de mortos-vivos atacando a região.

----- Morgdûm recebe a visita da Morte e passa a se chamar Tukemon.

----- As Seis Noites Sem Dia (combate onde Ecatron desaparece e o Reino dos Magos é dividido entre o Reino dos Anões e o Reino dos Humanos).

----- A Cidade da Ponte é fundada.

635: Kenadesh funda o Reino Anão.

648: Criação da Lei de Kenadesh no Reino Anão.

656: Bardson se une com Boacéia.

----- A Cidade da Ponte é oficialmente reconhecida.

662: A Cidade da Ponte é oficialmente reconhecida pelo Reino dos Magos.

720: Mentanius faz um acordo com os drow.

732: A Ilha do Dragão torna-se um reino.

738: Dranville ataca Kelenva, que se torna Die I, Die II e Die III.

824: Capital é transferida de Tâmatuz para a Cidade da Luz.

1145: A Ilha Morta é povoada por Belthor; quase todos os elfos e centauros que viviam na região são dizimados.

1230: Fundação da cidade élfica de Stuária - Cidade dos Elfos Cinzentos.

1670: Época em que se passa o conto Diário de um Bardo.

1693: Época em que se passa o Conto AVATAR.

Política de Fronteiras

ASPECTOS GERAIS

Pode-se dizer que o Reino dos Magos é o reino com as fronteiras mais hostis que existem em ERA, uma vez que:

- Ao norte faz divisa com o reino dos Mortos, marcada pelo Rio Negro seguindo até o interior da Floresta Negra.

- Ao sul a fronteira é delimitada pelo Pico das Três Agulhas e a orla de toda a Floresta Niteril além da própria cidade de Fronteira. Como a Floresta Negra é praticamente uma área neutra delimitou-se a fronteira com o reino Drow até a torre Mágica.

REINO DOS MAGOS E KERONÃ

Keronã é um reino um tanto "distante" do Reino dos Magos, por isso praticamente não existem laços de aliança entre os dois reinos, sendo considera uma política Neutra.

REINO DOS MAGOS E REINO ORC

Apesar da distância que separa estas duas nações, não existe amizade entre os dois. Ainda que nenhuma guerra jamais tenha sido declarada entre estes dois reinos, não há alianças humanas que o Reino Orc aceite.

REINO DOS MAGOS E REINO DROW

Ainda que o Reino dos Magos tenha surgido graças à migração de povos descontentes do antigo Reino Drow, não há nenhuma hostilidade entre estas duas nações; pelo contrário, os negócios entre elas são muito frutíferos, mesmo porque o Reino Drow separa o Reino dos Magos de todas as outras nações civilizadas de ERA, fato que torna o estabelecimento de alianças com o Reino Drow praticamente uma questão de sobrevivência, para que o mesmo permita a movimentação comercial e até mesmo diplomática do Reino dos Magos dentro das fronteiras Drow. Essa é sua única forma de acesso às demais nações.

REINO DOS MAGOS E TROLL

A nação Troll não possui alianças com qualquer nação de ERA. Qualquer navio portando o estandarte Troll é considerado inimigo e será naufragado em águas do Reino dos Magos.

REINO DOS MAGOS E DRANVILLE

Total neutralidade.

REINO DOS MAGOS E BELTHOR

Existe uma aliança comercial muito bem estabelecida entre estes dois reinos, inclusive alianças matrimoniais entre altos nobres destas potências de ERA. As alianças comerciais entre Belthor e o Reino dos Magos são muito bem firmadas através do Tratado de Alvênus, que recebeu este nome em homenagem ao seu criador, um grande mago e diplomata que firmou o acordo entre as duas nações.

REINO DOS MAGOS E REINO ANÃO

Apesar de não existir mais nenhum vínculo entre estas duas nações, uma ainda tem grande respeito e apreço pela outra, devido a uma época remota quando ambos integravam um único e próspero reino. Hoje o Reino Anão se isolou dos demais mas ainda assim, se um viajante em terras anãs for morador do Reino dos Magos, será muito bem recebido e tratado como um irmão, assim como a maioria dos anões são bem vistos em terras do Reino dos Magos. Apesar disso, desde a queda de Ecatron, não existe nenhuma aliança formalmente estabelecida entre os dois.

REINO DOS MAGOS E REINO DOS MORTOS

É impossível existir qualquer espécie de aliança de qualquer nação que seja com o Reino dos Mortos, mas os laços entre o Reino dos Magos e o Reino dos Mortos são ainda mais estreitos. Não existe se tem notícia de um ataque direto entre as duas nações desde o episódio conhecido como As Seis Noites Sem Dia, porém a fronteira do Reino dos Magos é constantemente atacada por pequenas hordas de mortos-vivos errantes. A fronteira com o Reino dos Mortos é delimitada pelo gigantesco Rio Negro, sendo a Cidade da Ponte seu maior bastião de resistência, e definição do limite do reino. Há também as Torres Mágicas, responsáveis por vigiar dia e noite a fronteira contra uma suposta, e há muito esperada, invasão de Tukemon, desde a época da queda de Ecatron.

REINO DOS MAGOS E ILHA DO DRAGÃO

Os conflitos entre essas duas nações vêm desde a formação destes reinos. Constantes guerras navais foram travadas entre essas duas nações; navios piratas roubam incansavelmente os navios comerciais do Reino dos Magos e para prover segurança em seus mares, a nação tem que investir pesado no exército naval. Constantes ataques às cidades costeiras ocorrem no reino dos Magos, em contrapartida, investidas navais de peso guarnecem o reino ao varrer a costa e os portos da Ilha do Dragão, devolvendo o prejuízo causado. Desta forma a inimizade entre as duas nações é declarada e seus combates pelo domínio e a supremacia dos mares daquela região são constantes.

Introdução dos Costumes Locais

Reino dos Magos, um dos reinos com maior cultura de toda ERA. Um reino onde a sabedoria é valorizada, porém vários costumes o superstições ainda existem entre a população mais simples e elas estão descritas no decorrer das páginas deste livro.

***REVERÊNCIA AS MULHERES (CULTURAL):** É comum aos homens, quando dirigem-se a uma mulher, curvarem o corpo abaixando a cabeça em forma de reverência e desejar a mulher boa saúde e boa fertilidade. Esta reverência é feita antes que o homem troque qualquer palavra com a mulher.

A Hierarquia Social no Reino dos Magos

NÃO-HUMANOS

No Reino dos Magos os seres considerados não-humanos são "quase" vistos como cidadãos normais, a única diferença é que os não-humanos precisam ser discípulos ou servos de um humano e, desta forma, estar sob sua guarda. Apesar disso os não-humanos racionais se enquadram nas mesmas leis que os humanos, de maneira que aqueles que cometem crimes são punidos normalmente e além disso seus "senhores" pagam uma multa. Para terem direitos de cidadão os não-humanos devem ter um documento expedido pela igreja de Hagr que garante o direito de tornar-se um cidadão do Reino dos Magos.

Alguns não-humanos são usados como escravos em arenas ou como serviçais de magos. Mas como todo escravo no reino, eles devem ser remunerados e tratados dentro dos direitos de um escravo humano (veja abaixo). É importante lembrar que não apenas humanos, mas também os anões, centauros e as diversas espécies de elfos são consideradas humanas no reino.

ESCRAVOS E PRISIONEIRO

Existem duas formas diferentes de escravidão no Reino dos Magos: A primeira são os prisioneiros-de-guerra, geralmente homens capturados nos combates contra a Ilha do Dragão ou quando alguém comete um crime a ponto de receber a pena máxima, que é a de escravo/prisioneiro. Um escravo/prisioneiro-de-guerra, geralmente pertence ao general que o capturou. O mesmo pode dividir estes escravos/prisioneiros entre seus homens ou mantê-los consigo. Todo escravo/prisioneiro deve ser catalogado em uma igreja de Hagr e o mesmo receberá uma argola de ferro em torno do pescoço onde é gravado o nome de seu dono. Os donos de um escravo/prisioneiro podem fazer o que bem entender com eles, possuindo até mesmo o direito de vida e morte sobre eles, pois como esses homens receberam a piedade de seu inimigo, agora pertencem ao mesmo. Muitos escravos/prisioneiros são usados em minas ou até mesmo em jogos de Arena. Ocorre quando há constatação de certos tipos de crime, então o prisioneiro se torna propriedade do governo. Estes homens são geralmente enviados para trabalhos forçados do Estado ou para os grandes jogos de arena.

Os escravos por sua vez são homens que, por algum motivo, entregaram suas vidas a um senhor e juraram obediência ao mesmo até o cumprimento de um determinado prazo ou até o pagamento de uma dívida. Estes escravos devem receber remuneração pela prestação desses serviços, porém a remuneração será bem inferior à de um cidadão que realize o mesmo serviço. Os escravos geralmente



recebem de 10% a 30% do valor do soldo normal para uma pessoa livre que realize o mesmo trabalho. O senhor deve zelar pelo escravo, porém o mesmo deve obediência a seu senhor. Um escravo pode ser castigado se necessário, desde que o castigo não traga lesões permanentes ou a morte do escravo.

Os escravos podem ser usados como gladiadores nas arenas, em trabalhos domésticos, em trabalhos nas tavernas, pousadas e etc. Eles são identificados com uma tornozeleira de ferro, que envolve seu calcanhar e é colocada em seu pé direito. Nessa tornozeleira está gravado o nome de seu dono e isso os diferencia de um prisioneiro-escravo.

Para obter um escravo, o senhor e o escravo devem se dirigir a uma igreja de Hagr, onde registram o acordo mútuo. Tal acordo deve ser espontâneo, muitas vezes feito para quitar a dívida de uma família ou em troca de algum favor/benefício. Os escravos têm os mesmos direitos dos cidadãos perante a lei, a única grande diferença é que devem obediência ao seu senhor e podem ser castigados pelo mesmo caso lhe faltem com o respeito ou ainda por outras razões. É comum que as mulheres da nobreza sejam cercadas de escravas.

PLEBE

Assim como na maioria dos reinos, a plebe é definida por todos aqueles que não têm algum título na escala piramidal da nobreza. Comerciantes, agricultores, artesãos, combatentes, são todos considerados membros da Plebe. No Reino dos Magos toda a população possui um nível cultural mais elevado que o das pessoas simples dos demais reinos. Aqui quase todas as pessoas sabem ler e escrever e quem promove tal ação é o próprio governo.

Para os membros desta classe, no Reino dos Magos, a vida é melhor, muitas estradas são pavimentadas e algumas contêm guarnições para a proteção de viajantes, o que torna viajar algo mais fácil as pessoas simples. Como na maioria dos reinos, a plebe está sempre à mercê das hierarquias superiores, sejam elas representadas por um Regente ou pelo próprio Rei.

AVENTUREIROS

Os aventureiros, ou viajantes armados, como são chamados, são bem vistos pela Plebe deste reino apesar de não serem bem vistos pelo exército. Porém o governo sabe que estes homens são uma mão-de-obra barata para cumprir missões onde o exército não pode ir sem levantar suspeitas. De qualquer forma, um homem armado sem reino fixo e sem um senhor jamais será visto com bons olhos pelos governantes, desta forma, aventureiros são tolerados desde que cumpram as leis locais.

MESTRES DE ENSINO

Se existe um reino que tem orgulho de ter uma população culta, este é o Reino dos Magos. O governo incentiva o aprendizado e quase todos sabem ler e escrever. As cidades maiores contam com bibliotecas e copistas, estudiosos que realizam cópias de obras literárias e as distribuem para outras bibliotecas do reino. Em cada cidade existe pelo menos um (mas geralmente mais de um) Mestre de Ensino. São pessoas selecionadas pelo governo para ensinar a população a ler e a escrever.

COSTUMES LOCAIS

***COMO SE PORTAR FRENTE A UMA MULHER ACOMPANHADA (CULTURAL):** Quando uma mulher está acompanhada de um homem é falta de respeito dirigir-lhe a palavra se você for outro homem. Você deve dirigir-se ao seu esposo (acompanhante), mesmo que queira falar com ela.

Você só poderá dirigir-se diretamente a ela se a mesma responder a sua pergunta, feita a seu acompanhante, antes que o mesmo responda. De costume, você deve reverenciá-la e só então iniciar o diálogo com a mesma.

***GRAVIDEZ (SUPERSTIÇÃO):** Segundo os costumes, as mulheres grávidas não devem alimentar-se de peixe. Pois segundo as lendas, uma mulher que alimente-se de peixe durante a gravidez poderá parir um(a) sereia.



Geralmente um Mestre de Ensino pode ter de cinco a vinte crianças sob sua tutela e é responsável por ensiná-las a ler, escrever e algumas vezes a falar outros idiomas, até mesmo astronomia e matemática são ensinadas em algumas ocasiões. Os Mestres de Ensino não deixam de fazer parte da Plebe, porém são respeitados por seu conhecimento e sua importância na sociedade. Nem sempre são homens ricos, mas são homens muito conhecidos e sempre favorecidos pela população local a que eles atendem.

COPISTAS

Os copistas estão no mesmo nível social que os Mestres de Ensino para a população, apesar deles próprios se acharem superiores, por estarem diretamente ligados ao conhecimento, são homens cultos, cujo objetivo é transcrever os livros das bibliotecas onde trabalham ou traduzi-los, para que mais pessoas possam ter acesso a seu conteúdo. Os copistas são muito bem remunerados por seus serviços. São, geralmente, homens pertencentes à plebe, porém com um padrão elevado de vida e um status social que lhes permite, muitas vezes, participar de reuniões com a nobreza. Eles também são responsáveis pela biblioteca da cidade. Bibliotecas maiores podem ter vários copistas.

EXÉRCITO

O exército dos Magos é a primeira grande Hierarquia do Reino (dividida em uma hierarquia interna da própria ordem). O exército está acima da Plebe e suas ordens estão ligadas diretamente ao rei. Todo o exército do reino se submete diretamente ao Rei. Devido à grande área territorial, o exército está dividido em tropas, coordenadas por uma escala militar que termina nos Grandes Generais. Os grandes generais enviam constantemente relatórios ao Rei e de tempos em tempos eles se reúnem para uma tomada de decisões estratégicas. Desta forma o exército está diretamente ligado ao Rei, estando ele em paralelo aos demais poderes e acima da Plebe.

PALACIANOS

Os palacianos são toda a nobreza do Reino dos Magos. Todo nobre ou, neste caso, palaciano, segundo os costumes, descende da linhagem real, portanto independente do cargo ocupado por um palaciano o nível hierárquico é apenas um, isso quer dizer que independente do cargo político que ele ocupe, os palacianos tratam-se como iguais. Acima deles há apenas a hierarquia real.

Os palacianos dividem-se dentro da política em:

- Senadores: Homens que representam o povo. Uma cidade pode ter vários senadores.
- Senador-Sênior: Seria o mesmo que o regente da cidade. Ele representa a cidade perante o rei.
- Escritivão: São os homens que cuidam das finanças do estado e de toda a parte burocrática, tais como as leis, em conjunto com a igreja de Hagr.
- Juizes: São geralmente membros da igreja de Hagr responsáveis por realizar os julgamentos dentro das cidades.
- Generais de Guerra: O mais alto posto do exército, todo General, além da hierarquia do exército, também recebe o título de palaciano. São responsáveis por, juntamente com o rei, organizar estratégias militares.

Todos os parentes de um Palaciano são considerados palacianos e o nível hierárquico deles é o mesmo que um Juiz, Senador, Senador-Sênior, etc.

FAMÍLIA REAL

Todos os parentes próximos do Rei estão acima dos palacianos. Os parentes próximos são: Filhos, irmãos e a esposa do Rei. Algumas vezes o pai ou a mãe do Rei, que abdicaram do trono por seu filho, também fazem parte deste grupo. Todos eles têm o mesmo nível hierárquico social e todos estão abaixo do Rei.

REI OU RAINHA

O governante supremo do reino pode ser tanto um Rei quanto uma Rainha. Ele é o poder máximo e sua palavra é a lei. Porém ele ainda deve seguir as leis do Estado e as propostas escolhidas pelo senado. O Rei tem o poder de comandar o exército, podendo impôr suas ordens até mesmo sobre o senado, porém ele depende de tais homens, assim como do exército, pois tais homens, apesar de estarem juramentados ao Rei, podem se voltar contra ele e derrubá-lo e todo Rei tem ciência disso. Desta forma, apesar do poder supremo, um rei tem que ser sensato e ouvir seu povo, atendendo suas necessidades da melhor forma possível. No Reino dos Magos o Rei é o poder maior, mas também o grande servidor, pois é ele quem deve servir ao povo que governa.

OS MAGOS DO CÍRCULO DOS NOVE

No mesmo nível que o Rei estão os nove grandes magos, homens de grande conhecimento e poder que formam uma espécie de conselho dos magos, conhecido como O Círculo dos Nove. Quando um deles morre um novo é convidado a assumir o posto daquele que morreu. Estes magos vivem pelo reino, mas raramente alguém sabe de seu paradeiro (raramente estão em suas casas fixas no reino, podendo inclusive estar em outros planos). Atuam como conselheiros do Rei, quando assim desejam, porque nem mesmo o Rei impõe sua vontade sobre estes poderosos magos. Atualmente o círculo é composto por: Elrinter o azul, Menefêr o castanho, Oliver o verde, Calinfor o negro, Tuk o vermelho, Herlon o pardo, Lognfir o dourado, Melian* a alva e Ceilon o cinza. Estes apelidos são dados devido à coloração das roupas que eles passam a usar ao entrar para a ordem.

*Melina é regente de Águas Místicas (Belthor) e atual membro dos nove.

CLERO

O Clero também está no mesmo nível que o poder real. São homens que não estão ligados diretamente ao rei, mas necessitam do favor do Rei para manter sua religião dentro do reino e, em contrapartida, o Rei depende destes homens dentro de seu reino.





Sistema Monetário do Reino dos Magos

O sistema monetário do Reino dos Magos nasceu junto com a fundação do próprio reino e recebeu o nome de TOURIS* (TU-ris). Como no início não havia uma base monetária concreta, os novos colonos deste reino utilizaram uma base de troca para estabelecer seu comércio. Desta forma, tudo que eu produzia eu mesmo trocava com outros produtores, assim eu supria minhas necessidades e eles as suas. Porém, era muito comum alguém necessitar de certa mercadoria e não possuir algo do interesse do vendedor para trocar naquele momento; os interessados então faziam um documento. Este documento era feito pelo comprador, que se comprometia a fornecer o valor de X Touris em mercadorias ao vendedor. Nem sempre, aquele que recebeu o documento ia cobrá-lo do devedor, muitas vezes ele realizava novos negócios e pagava com estes documentos, passando a dívida do comprador para um terceiro e assim sucessivamente. Desta forma, antes mesmo de surgir uma moeda corrente oficial dentro do reino, uma nova forma de transação havia sido criada e ela continua sendo usada até os dias atuais.

COMO FUNCIONA O SISTEMA TOURIS

Após alguns anos, e muitos problemas, com relação a este sistema monetário (tais como falsificações, não-cumprimento de acordos descritos no documento ou abuso por parte do vendedor, nos acordos a serem preenchidos no documento), fizeram com que o estado estabelecesse leis para o uso do Touris.

AS LEIS CRIADAS FORAM

- Apenas os membros das classes Palacianas, do Clero e do próprio Estado podem emitir Touris. Ninguém é obrigado a fazê-lo, apenas aqueles que desejarem têm a liberdade para fazê-lo.
- O valor do documento deve ser medido apenas em Touris. Cada Touris equivale a 100 Aurils.
- Todos aqueles que emitem Touris devem ter um selo mágico para garantir a autenticidade do documento. Estes selos são fornecidos por alguns magos credenciados, pelo Ministério da Magia, dentro do reino.

Tornou-se muito comum que os fornecedores de Touris tivessem casas de câmbio especializadas para atender tais negociações. Estas casas de câmbio geralmente fazem os seguintes tipos de troca:

MERCADORIAS	TOURIS
TOURIS	MOEDAS LOCAIS
MOEDAS DE OUTROS REINOS	MOEDAS LOCAIS
MOEDAS DE OUTROS REINOS	TOURIS
TOURIS DE OUTRAS CASAS	MOEDAS LOCAIS

É claro que uma taxa é cobrada sobre cada uma destas conversões e o valor destas taxas gera certa concorrência entre uma casa de câmbio (também conhecida como Casa de Touris) e outra, porém é muito raro haver alterações entre eles. As Casas de Câmbio são, geralmente, muito bem guarnecidas e contam com grandes celeiros, e cofres repletos de moedas locais. Seus cofres possuem um limite diário de troca, para evitar roubos, assim a maior parte das conversões para moeda, seja local ou de outros reinos, pode ser feita diretamente através da Casa de Câmbio, mas as trocas envolvendo valores elevados podem vir a requerer a requisição de um documento, que é enviado para a Casa da Moeda para que então a quantidade solicitada pelo cambista seja liberada, chegando em até dois dias. Além disso, muitas casas acabam recebendo o direito de monopólio sobre certos artigos e por isso contam com navios de comércio, grandes carroças de carga e mercadores, para que os produtos sejam vendidos em outros reinos ou enviados para o comércio local.

Geralmente os membros da Plebe que possuem terras com grande produção (lembre que plebe não é sinônimo de pobreza, um comerciante Plebeu pode ser muito rico, ele apenas não possui direitos políticos e nem civis), necessitam vender esta produção antes que ela apodreça em seus celeiros; desta forma, o modo mais rápido é a troca desta produção

por Touris. As casas de Touris recebem tal produção e guardam-na em seus próprios celeiros, onde serão revendidas ao Estado ou no comércio local.

É muito comum que os produtores troquem entre si suas mercadorias e usem seus Touris como forma de pagamento. Devemos lembrar que Touris é uma moeda de grande valor e que é usado apenas em grandes negociações. Também é importante ter ciência de que alguns comerciantes podem não aceitar Touris de determinadas Casas de Câmbio.

Além do Touris, que é uma moeda diferenciada dentro do reino, existe a moeda corrente, conhecida como ESTELQUES. Estas são moedas cunhadas em metais de alta pureza, incrustadas com pedras preciosas, e representam o valor corrente para a população do reino.

AS ESTELQUES

- Corbel (CÓR-biu) -

É a moeda de menor valor dentro do estado. A Corbel é feita de cobre, com formato oval e em seu centro é gravado o brasão do reino. Peso 6g.

- Axulel (a-csu-LÉU) -

Moeda pouco corrente, a Axulel tem forma quadrada e é feita de cobre. Em seu centro é fixada uma pequena pedra de quartzo azul. É a moeda com o segundo maior valor no reino. Uma Axulel equivale a 10 Corbel. Peso 8g.

- Obsídio (ob-ZI-djo) -

Grande moeda circular de cobre, possui uma obsidiana em seu centro e é a terceira moeda mais valiosa do reino. Uma moeda desta equivale a 8 Axulel ou 80 Corbel. Por ser bem maior uma única moeda deste tipo pesa 18g.

- Auril (au-RÍL) -

Por último temos a valiosa moeda de ouro, uma moeda octogonal com o brasão do reino em ambos os lados. A moeda vale 10 Obsídios ou 80 Axulel ou 800 Corbel e cada uma pesa 12g.

Além destas moedas é muito comum o uso de Gemas como rubis, safiras, diamantes, esmeraldas e ametistas no comércio. Tais gemas têm o valor dado de acordo com sua forma e tamanho. Se a gema tiver um encantamento de retenção de MANA, seu valor será muito acima do valor de mercado. Geralmente os Magos preferem negociar utilizando Gemas, já que estas jóias têm grandes propriedades para reter mana. Outros materiais muito utilizados no comércio incluem pergaminhos e livros, já que o reino preza a literatura, estes são objetos de enorme valor no Reino dos Magos e muitas vezes são usados como uma forma de barganha entre mercadores.

AS CASAS DE CUNHAGEM DE MOEDAS

Apenas alguns ferreiros dentro do Estado estão autorizados a produzir as moedas correntes; são grande conhecedores de técnicas de purificação de metais e há também grandes mestres na arte da lapidação que os auxiliam na confecção. O ouro minerado para fazer o Auril é muito trabalhado e purificado, assim é comum que este ouro venha a valer mais em outros reinos, por da mesma forma que o ouro de outros reinos vale menos aqui.

Uma vez cunhadas, toda a produção de moedas é enviada para a Casa da Moeda, de onde é distribuída para casas de câmbio e algumas vezes diretamente para o comércio, após ser devidamente registrada nos livros de controle do tesoureiro real. Qualquer ferreiro que produza moedas sem a autorização do Estado é punido com a morte.

* **Curiosidade:** Touris é o nome dado a um tipo de criação muito usado no início do reino e até os dias atuais. Como grande parte do comércio era feito com esses animais, as pessoas mediam os valores em cabeças de Touris, o que acabou resultando no nome atual da moeda.

Sistema de Impostos no Reino dos Magos

O sistema de impostos deste reino é extremamente organizado e preza por aqueles que tem poucas condições financeiras. Diferente do sistema convencional, que cobra por aquilo que é produzido, aqui o imposto é cobrado pela utilização dos serviços prestados pelo Estado e todo o valor arrecadado pertence ao Estado, que utiliza o dinheiro para o pagamento dos palacianos que trabalham para o governo e para investimento em obras das cidades de acordo com a solicitação dos Senadores-Sênior.

O imposto no Reino dos Magos é cobrado da seguinte forma:

IMPOSTO PELO USO DE ESTRADAS

Para manter a boa conservação das estradas do Reino dos Magos, o governo estipulou que qualquer usuário das estradas do reino, deve pagar uma taxa para sua utilização. Qualquer pessoa que saia de uma cidade com destino a outra, deve retirar no Posto de Viagem um documento que lhe concede permissão de viagem, este posto fica geralmente situado próximo aos portões da cidade (se esta for murada) ou próximo as saídas da mesma, algumas vezes demarcando os próprios limites de algumas cidades.

O Posto de Viagem emitirá o documento selado com o sinete de passagem, comprovando que o viajante está de acordo com as leis do reino. Ao chegar em qualquer cidade do reino, o viajante deverá apresentar o documento, comprovando que está de acordo com as leis locais. A permissão de viagem (ou visto de passagem) possibilita ao viajante permanecer na cidade por até um dia. Durante esse período o documento ficará retido no Posto de Viagem e deverá ser pego pelo viajante até o dia seguinte. Caso deseje permanecer na cidade por mais de um dia, deverá adquirir uma nova permissão de viagem ao deixar a mesma.

Nas principais estradas do reino, existem postos de vigília onde estão alguns guardas e agentes de governo que fiscalizam os viajantes que passam por ali. Se o documento não estiver de acordo com a sua carga ou ele não tiver a permissão de viagem, poderá ser preso e sua mercadoria poderá ser confiscada. Viajantes que cheguem na região fronteira do reino devem se apresentar no posto da fronteira e pagar a permissão de viagem.

De todo o valor arrecadado pelo reino através deste imposto, 70% é revertido para a manutenção das estradas e o restante é revertido para outros fins governamentais. Isso mostra como o Reino dos Magos realmente investe no serviço que eles cobram, fazendo com que os viajantes paguem sem reclamar pelas taxas.

COSTUMES LOCAIS

***BANHOS (CULTURAL):** Tomar banho é algo comum entre os membros da classe Palaciana, desta forma é comum que os palacetes nobres tenham salas de banho. Piscinas que são cheias com a água da chuva, transportada através de canaletos dos telhados.

Porém entre a plebe o banho é pouco usual e quando acontece são feitos em rios. Geralmente eles ocorrem apenas na estação do verão, nas demais épocas do ano é comum apenas uma tina de água onde os membros da casa possam lavar mãos, rostos, axilas, virilha e pés.

Em algumas casas da nobreza palaciana, existem banhos termais, aquecidos por sistemas a lenha.

***VISITA A UM CEMITÉRIO (SUPERSTIÇÃO):** Se uma pessoa visitou um cemitério naquele dia ou pisou sobre solo onde há corpos enterrados. Ao voltar para casa é comum colocarem um prato de comida na soleira da porta ao cair da noite. Isso impede que os mortos que possam ter acompanhado o visitante entrem na casa. Segundo as crenças os mortos irão se alimentar da oferenda, deixando aquela família em paz.

TABELA DE VALORES COBRADOS

Cavalo, mula ou animal semelhante usado para transporte ou tração: **1 Axulel por cabeça.**

Animais de grande porte, seja para transporte ou não (algo 2 vezes maior que um cavalo): **5 Axulel por animal.**

Carroça simples, coberta ou Carruagem com até 2 eixos (4 rodas): **2 Axulel.**

Carroção de carga com mais de 2 eixos: **1 Axulel por eixo (ou seja 1 Axulel para cada 2 rodas da carroça).**

Carga*: A carga é tributada, não por espécie de material, nem por quilo. As carroças com carga recebem uma tributação extra de 1 Axulel por eixo (ou seja, para cada 2 rodas).

Animal produtor e de corte (acima de 50kg): **1 Corbel por cabeça.**

Viajante a pé e com carga de mão: **isento.**

***É denominado carga qualquer material, seja variado ou não, de uso pessoal ou não, que ocupe mais de 50% do espaço de um carroça.**

IMPOSTO SOBRE O USO DE MAGIA

Todo usuário de Magia deve pagar uma taxa para retirar a licença de uso de magia, que custa um Auril. Esse valor é pago uma única vez (a não ser que ele perca a licença por algum motivo). É comum pensar que isso faria com que os magos deixassem o reino, porém o que ocorre é justamente o contrário: Aqui, o número de bibliotecas, e a quantidade de conhecimento nelas acumulado, é muito elevado, o que atrai estes homens sedentos por conhecimento mesmo que precisem pagar taxas para realizarem magia. Magos que não tenham a licença para o uso de magia obtido com o Ministério da Magia não podem exercer o uso da mesma e se forem pegos utilizando magia podem vir a ser condenados.

Um mago que entre no reino deve apresentar-se como tal no posto de viagem, de onde será encaminhado a uma igreja de Magnus e lá pagará a taxa de 1 Obsidio por cada 30 dias de permanência no reino. Ele pode optar por não pagar tal taxa, porém, se for pego utilizando magia e não tiver a licença temporária, poderá ser preso e julgado. Ao expirar seus 30 dias uma nova licença deverá ser adquirida na igreja de Magnus mais próxima, renovando o prazo por outros 30 dias.

IMPOSTO SOBRE A EDUCAÇÃO

Tal reino tem orgulho por possuir uma população quase 100% alfabetizada. Isso é feito através de um sistema simples de ensino pregado em todo o reino, onde algumas pessoas, conhecidos como Mestres de Ensino, trabalham para o governo ensinando as crianças a ler e a escrever. Em troca a população que têm filhos deve pagar 1 Corbel por mês por filho que recebe o aprendizado. Isso é controlado pela casa de ensino, onde um Escrivão Palaciano é responsável por registrar o total dos impostos de ensino arrecadados e pagar os Mestres de Ensino da cidade.

IMPOSTOS SOBRE AS CASAS DE CÂMBIO

Além das taxas de negociação cobradas pela casa de câmbio, há uma taxa no valor de 4% sobre o valor de cada Touris emitido, que é um imposto estadual (este imposto é cobrado somente sobre os Touris). O controle desses impostos é feito por um Escrivão do Estado, que opera dentro da casa de câmbio, fiscalizando tudo o que é feito neste local. É através dele que cada casa de câmbio pode solicitar Estelques ao centro de fundição do reino ou à Casa da Moeda. As casas de câmbio não podem fornecer Touris além do valor real em Estelques ou em produtos que ela possua e isso também é fiscalizado pelo(s) Escrivão(s) do Estado presente(s) nesta casa.

IMPOSTOS SOBRE EMBARCAÇÕES E A DEFESA LITORÂNEA

Toda embarcação que atraque em território pertencente ao Reino dos Magos deve pagar tributo ao Estado, referente à segurança naval oferecido pelo mesmo. Os tributos são cobrados de acordo com o tipo, tamanho e carga da embarcação e podem variar de 1 a 300 Aurils. Além

disso, pode-se optar por pagar uma taxa adicional, que corresponde a um seguro oferecido pelo Estado. Se a embarcação segurada for atacada por piratas, dentro do território naval do Reino dos Magos, o Estado se compromete a reembolsar o valor indicado no seguro, mas somente após um julgamento onde é avaliada a real situação quanto ao roubo da carga ou do navio. Todo imposto arrecadado ali é revertido para a segurança naval e para o exército do reino.

OUTROS IMPOSTOS

Alguns Senadores-Sênior estipulam impostos para os moradores das cidades que eles regem. Estes impostos podem variar de cidade para cidade e o Estado deve ser informado sobre sua cobrança, arrecadação e onde eles estão sendo empregados. Geralmente um Escrivão é enviado como responsável para acompanhar as arrecadações de tais impostos.

COSTUMES LOCAIS

***ANTES DA GUERRA (SUPERSTIÇÃO):** Antes de sair para a guerra, é comum que os soldados recebam a bênção de um sacerdote, porém muito maior que o símbolo do sacerdote é o símbolo da esposa ou amante. Todos os homens levam consigo um amuleto, seja ele uma mecha de cabelo, um lenço ou um pedaço da roupa de suas esposas, amantes, mães ou filhas. Segundo as crenças, levar consigo algo que lembre a mulher amada, permite que a alma fique presa a este mundo e recuse a partir facilmente.

***CASAMENTOS E DOTES (CULTURAL):** Os casamentos, tanto entre os nobres (chamados de Palacianos neste reino) quanto entre a plebe é realizado por livro e espontânea vontade do casal envolvido.

Não existe obrigatoriedade no casamento, porém é um fator cultural que as mulheres casem-se antes dos 20 anos de idade. Este fator de idade não existe para os homens.

No casamento, o noivo e a sua família passam a assumir a noiva e tem por obrigação cuidar e sustentar a mesma, enquanto que a noiva tem por obrigação cuidar do seu marido, apoiá-lo e criar seus filhos.

Os casamentos são realizados frente a um clero, geralmente da igreja de Stack. O rito do casamento é igual para Palacianos e Plebe, só diferenciando na luxuosidade da cerimônia.

Na cerimônia de casamento o homem entra com uma vela acesa e a mulher com uma pequena vasilha com água. Quando os ritos clericais terminam, o homem apaga a vela no pote de água da noiva, representando que tudo a força do homem é acalmada pela sabedoria e delicadeza da esposa.

Após o casamento uma festa é destinada aos noivos. Independente do nível social dos noivos uma festa é realizada, onde geralmente as duas famílias ajudam na organização.



Montanha Cinzenta é outra cidade com códigos diferente, porém na forma escrita. Os alquimistas do local, para impedir que suas fórmulas fossem copiadas criaram um código de escrita secreto. Este código é conhecido como escrita alquímica.



própria Austriel introduziu esta língua na Guilda. A mesma é conhecida como **Romular**.

Além das diversas línguas, a própria língua Elmurian e Lamurian, as principais do reino, sofrem modificações a medida que viajamos pelo reino. No norte ela é mais cantada e arrastada. Ao sul a língua é repleta de pausas e alterações de timbre em uma mesma frase.

COSTUMES LOCAIS

***COMPORTAR-SE FRENTE A UM PALACIANO (CULTURAL):** Os membros da Plebe sempre abaixam a cabeça quando um membro de Hierarquia Social - Palaciano - passa por eles. É uma forma de demonstrar respeito e ao mesmo tempo um cumprimento cortês.

Línguas

A língua oficial do Reino dos Magos é conhecida como Elmurian. É uma língua criada e falada pelos sábios na época que seguiram para o norte para fundar o reino atual.

É uma língua um tanto complexa e que tem um ritmo quase cantado. Suas frases são todas emendadas o que dificulta muito para alguém que esteja aprendendo entender o que o nativo está falando.

O reino ainda conta com uma segunda língua falada apenas entre os Palacianos (nobreza do reino) conhecida como Lamurian. É uma língua nobre e apenas os membros da classe social Palaciana tem o direito de falá-la. Tal língua é usada nos senados e nas reuniões reais ou da alta nobreza. É uma forma que os nobres criaram de impedir que a Plebe entenda ou faça das decisões do governo.



Tênuê, a vila de centauros, também tem uma língua própria. Eles falam um dialeto antigo, um misto de gritos com uma mistura de batidas de cascos ao chão. É quase impossível para um não centauro aprender tal língua. Como a vila tem um estilo de vida isolado do restante do reino, nem todos dali falam a língua Elmurian.



Ministério da Magia e o Círculo dos Nove

“Apesar do nome do reino, o número de magos dentro do mesmo é muito restrito. O nome, na verdade, é uma herança de seus fundadores, homens de sabedoria e também muito conhecedores de magia, que deixaram o Reino Drow para fundar o seu próprio.”

Apesar do número de magos ser restrito, ele ainda é alto em relação aos outros reinos e para evitar um grande cataclismo devido ao uso desenfreado deste poder, o estado solicitou à igreja de Magnus que registrasse e catalogasse todos os magos do reino. Este controle possibilita ao estado saber onde procurar, sempre que necessário, por certo mago e também age como uma forma de controle, evitando o uso desenfreado da magia, que poderia inclusive voltar-se contra o próprio estado. Todo usuário de magia residente no reino, deve ter uma permissão para utilizar seu poder, enquanto os visitantes devem se cadastrar na fronteira, junto a uma igreja de Magnus. Desta forma, os utilizadores de Magia, recebem um pendente que os identifica como tal.

PRINCIPAIS PERMISSÕES E LEIS SOBRE A MAGIA

- Magias de invocação ou de portais dimensionais só podem ser usadas por magos devidamente autorizados.
- A criação de itens mágicos simples é permitida, já a criação de itens mágicos únicos deve ser informada ao Ministério.
- Magias usadas para matar, torturar ou obter informações para uso do próprio mago (seja a respeito da inclinação moral de um indivíduo ou uma visão do que se passa em sua mente), são punidas conforme as leis do reino e o mago perde a permissão de uso de magia durante um período variável de tempo.
- A responsabilidade por atos ilegais cometidos por criaturas mágicas invocadas ou criadas por magos, serão sofridas pelo próprio mago através de um julgamento realizado no Ministério da Magia.
- O mago é considerado co-responsável por atos ilegais cometidos por criaturas criadas e/ou invocadas por ele que tenham sido vendidas a terceiros.

O MINISTÉRIO DA MAGIA

O Ministério, como é mais conhecido, é composto pelos trinta e seis magos que atuam como conselheiros e juizes sobre todas as situações que envolvem magia no reino. Nesses termos eles são a autoridade máxima, recebendo das igrejas de Magnus todas as informações sobre as ações e requisições relacionadas aos magos, tais como: solicitações de criação de itens, julgamento de crimes envolvendo magia, entre outros. Esses trinta e seis magos reúnem-se para aprovar ou reprovar determinadas ações e em casos extremos o Ministério pode solicitar a presença do Círculo dos Nove, como um meio de obter conselhos relativos à aprovação de uma decisão. O Ministério foi criado através de uma decisão conjunta do estado e da Igreja de Magnus por duas razões principais:

- Tal entidade cria um vínculo entre estado e o clero da magia.
- O Ministério poderia aproximar mais o Círculo dos Nove do estado.

Os trinta e seis magos do Ministério residem na grande capital e são considerados Palacianos no que diz respeito a hierarquia social. Já a hierarquia interna deste conselho é extremamente peculiar, uma vez que dezoito membros são representantes do governo e os outros dezoito são representantes da igreja. Ainda assim, os trinta e seis devem sempre entrar em acordo para escolher o melhor no que diz respeito à magia. É um órgão fiscalizador com grande autonomia, porém, ao mesmo tempo, ligado a ambos os poderes: o Estado e a Igreja de Magnus. Quando um membro do Ministério vem a falecer é realizada uma votação. Para que um novo membro venha a integrar o Ministério cada um dos membros remanescentes realiza indicações, sempre de acordo com o poder que o membro falecido representava. Isso ocorre da seguinte forma:

- Se o mago falecido representava o estado, os membros equivalentes devem apresentar uma lista com 10 indicações.
 - Se o mago falecido representava a igreja, então os representantes da mesma enviarão sua lista com 10 indicações.
- O Ministério então se reúne e decide por consenso quem, entre os dez

nomes apresentados, merece estar entre eles. Em raras ocasiões, pode acontecer de nenhum ser escolhido, em tais casos é exigido que o poder em questão, estado ou igreja, refaça sua lista.

O CÍRCULO DOS NOVE

Criado por Menéfer há cerca de 35 anos, O Círculo está muito acima dos eventos mundanos ao seu redor. Ao longo de oito anos, ele trabalhou com o objetivo principal de reunir os maiores magos de ERA sob um mesmo foco: o estudo das formas mais profundas de magia e a compreensão sobre a sua manipulação. Foi desta forma que Menéfer reuniu oito magos conselheiros, junto com os quais integra o Círculo dos Nove.

Menéfer está pouco preocupado com o Ministério da Magia e sua relação de normatização do uso da arte, porém presta favores ao estado e inclusive ao próprio Ministério, como forma de obter seu apoio e ocasionalmente alguns favores destas entidades. Como Menéfer reside no Reino dos Magos, seus aposentos tornaram-se o centro das reuniões do Conselho e isto chamou a atenção da igreja e do próprio estado. Após muitas conversas entre Conselho e governo, ficou acertado que seria permitido ao Conselho existir dentro do Reino dos Magos, desde que seus membros prestassem serviço como conselheiros dos reis deste reino. O acordo foi aceito, mas nem sempre os magos estão dispostos a colaborar, muitas vezes não atendendo de imediato ao chamado do rei. Apesar disso o rei não se importa muito com tais ocasiões, pois ele sabe o valor de ter tais homens dentro de seu território.

Os magos do Conselho estão geralmente envolvidos em viagens através dos planos, pesquisas e estudos; suas ambições muito maiores do que as levianas preocupações da humanidade. Apesar do Conselho ter sido criado por Menéfer para a troca de informações sobre os altos estudos arcanos, muitos de seus membros são relutantes em fazê-lo e acabam por se isolarem em estudos individuais, só apresentando aos demais quando já estão completos. O conselho também serve como uma espécie de Conselheiro do Ministério em questões de magia.



INTRODUÇÃO



Rei

Derick Gratian Vlosky Mander Imperium II

HISTÓRIA E DADOS GERAIS

Atual governante do Reino dos Magos, é também conhecido como Derick II e está à frente do reino há 21 anos, desde quando assumiu o poder aos 16 com a morte de seu pai, Derick I, que teve uma morte prematura, em um combate naval contra corsários da Ilha do Dragão. Derick II, atualmente com 37 anos, comanda o reino com sabedoria inigualável. Ele é um homem pouco ligado às questões da guerra, deixando isso a cargo de seus grandes generais. Está mais preocupado com bibliotecas e o acúmulo de conhecimento e arte. Seu castelo é ricamente decorado com quadros e estátuas dos mais variados artistas, não apenas do Reino dos Magos, mas de todo o continente de ERA. Ele é também um curioso em assuntos arcanos, principalmente quando se trata de itens e artefatos mágicos. Alguns especuladores dizem que nos cofres pessoais do Rei existem artefatos tão antigos quanto a época de Ecatron e que Derick II algumas vezes tenta manipular o uso destes artefatos. Dizem também que isso tem ocasionado os misteriosos sonhos que constantemente atormentam Derick II, sonhos que fizeram Oliver, o verde, e Calinfor, o negro, comparecerem pessoalmente ante o rei para interpretá-los.

O rei é casado com Helena, uma belíssima jovem de 18 anos que espera um filho seu; caso seja homem se chamará Derick III e se for mulher, será Samantha.

PERSONALIDADE

Derick II é um bom rei e um bom marido. Está sempre sorrindo aos serviços do castelo e reserva um dia no ano para atender aos pedidos pessoais da população pobre (chegando a receber até 5.000 pessoas neste dia), que entram um por vez nos salões reais (algumas vezes uma família por vez) e são ouvidos pelo próprio rei, pela rainha e por alguns conselheiros reais.

Derick II gosta de impressionar sua esposa com presentes e de convidar amigos para jantar com eles. No entanto, há cerca de 2 anos (quando os estranhos sonhos começaram a atormentá-lo), Derick tem se tornado mais fechado e algumas vezes até recluso, chegando a ficar dias trancado em seu escritório particular, onde não recebe nem mesmo Helena. Alguns dizem já ter visto Derick vagando à noite pelos corredores do castelo, acompanhado de um homem misterioso sempre coberto por mantos e capuz negro. Porém, apesar deste momento estranho na vida de Derick, ele ainda é uma ótima pessoa, alegre e sempre sorridente, que ao mesmo tempo transmite sabedoria e plenitude.

APARÊNCIA

Derick II é ruivo, com cabelos até os ombros, barba e bigode bem feitos, olhar distante e um largo sorriso no rosto. Seu semblante transmite sabedoria, serenidade e paz, mas quando precisa lutar por seu reino ou por aqueles a quem ama, seu semblante torna-se como o de um leão enfurecido, sendo capaz de amedrontar até os mais terríveis inimigos.

Admirado por todos, não apenas por sua bela aparência, mas também por sua forma de governo, que segundo alguns estudiosos pode ser comparado ao governo da era de Ecatron, o povo mostra-se muito satisfeito com o modo de governo de seu rei, ainda que alguns acreditem que tal comparação seja um exagero.

COSTUMES LOCAIS

***RITOS FUNERAIS (CULTURAL):** As pessoas do Reino dos Magos enterram seus mortos. O buraco feito para isso tem a altura aproximadamente 1 metro de profundidade. É costume que os mortos sejam enrolados nos panos mais nobres que a família possa pagar e tais panos são ungidos com perfumarias. Entre as famílias mais pobres, que não tem condições de pagar por perfumes é comum que flores sejam fixadas junto a estes panos. Os ritos levam em média 2 horas, onde o corpo é velado pela família. Entre as famílias mais ricas, os corpos de seus entes queridos são enterrados no próprio jardim. Entre a plebe, existem locais apropriados, geralmente nos fundos de uma igreja, onde os corpos são enterrados. O lugar onde um corpo é enterrado é demarcado com uma pedra lapidada para que seu topo fique ovalado e o nome da pessoa ali enterrada é também gravado nesta pedra.

***INVERNO (CULTURAL):** O inverno no Reino dos Magos é bastante rigoroso. Desta forma, todas as casas contam com lareiras que são acessas durante o inverno. É comum também a construção de um cômodo ligado a casa, mas separado por cercas, como um estábulo interno onde são colocados os animais durante o inverno, pois desta forma eles também aproveitam do calor da lareira. Nas casas mais nobres, existem locais especiais preparados para receber os animais.



Soldado Alôreo

Exército

O Reino dos Magos conta com um poderio militar invejável.

Grande parte deste exército encontra-se na capital e são formados pelos ALÓREOS. Homens que dedicam sua vida ao treino com lutas de armas.

O exército ALÓREO compõe 30% de todo o exército do reino. Eles são formados por: Cavalaria, infantaria e arqueiros.

As tropas Principianas são divididas a cada 10 homens que são comandados por um comandante. Um Capitão comanda um 10 tropas, num total de 100 homens e por sua vez o general comanda toda a sua tropa, existindo assim 3 generais: um para a Cavalaria, uma para Infantaria e um para os arqueiros. O general supremo é o próprio Rei.

A cada tropa há um Guerreiro Arcano. São homens treinados para a guerra, porém que estudam magias voltadas para o combate, como: Coragem, encantar arma, arma flamejante, entre outras.

Além dos ALÓREOS, as cidades do Reino dos Magos contam com exército próprio. Porém todo exército é comandado pelo rei e não presta contas a ninguém mais a não ser a sua própria hierarquia interna. Desta forma os diferenciados tipos de exército, no final se encaixam entre um dos três tipos básicos: Cavalaria, infantaria e arqueiros.

O sistema de convocação de tropas é extremamente eficiente. Um mago responsável envia mensagens mágicas a pessoas específicas nas principais cidades. E estes dão ordens para levantar as bandeiras de guerra.

A bandeira vermelha, significa estado de alerta. Todas as cidades passam a entrar em vigília. Os portões ficam semi aberto e todos que entram e saem são rigorosamente verificados.

A bandeira vermelha e branca significa que os exércitos foram convocados. Algum combate será travado em algum lugar. Algumas cidades podem ficar com bandeira vermelha e outras com vermelha e branca. Tudo depende da estratégia de convocação do rei e generais.

E por último a bandeira Negra. Significa que o inimigo já está dentro do reino e todos aqueles que podem lutar estão sendo convocados para se armar e defender a cidade se necessário.

Como os exércitos estão a serviço do rei, os membros da população que podem lutar armam-se para ajudar na defesa da cidade se necessário.

O exército do Reino dos Magos tem uma estratégia realmente temível.

A primeira linha de combate é formada pelos arqueiros, munidos de Bestas de longo alcance, cada arqueiro leva consigo 2 bestas e tem 2 ajudantes que estão ali apenas para armá-las. Uma verdadeira chuva de flechas é lançada contra o inimigo. Estas flechas são encantadas pelos Guerreiros Arcanos antes de serem lançadas, o que torna seu poder de destruição ainda maior.

O alcance das bestas do Reino dos Magos é invejável e supera o alcance de arcos e bestas de qualquer reino.

Cada arqueiro, além dos 2 ajudantes, também tem um escudeiro. Ele leva consigo um grande escudo de corpo usado para proteger os arqueiros contra as flechas inimigas quando lançadas. Permitindo assim que os arqueiros não se preocupem com o ataque inimigo enquanto preparam seu ataque.

O lançamento das flechas são quase ininterruptos, uma vez que a coordenação dos comandantes é suprema e cada tropa lança 1 segundo depois da outra sua saraivada de flechas, coordenado por um homem que ergue uma bandeira vermelha assim que a sua tropa lança as flechas. Isso permite uma chuva constante de flechas dando tempo para cada tropa se armar.

Quando o ataque de flechas termina, as tropas de arqueiros movem-se para o final da fileira de combate e a infantaria começa a mover-se.

A infantaria é composta na frente por Lanceiros e escudeiros. Cada par de homens formam um só. Desta forma o homem com lança fixa-se sua concentração apenas no ataque e o homem com escudo, fica sua concentração apenas na defesa.

Atrás da fileira de Lanceiros e Escudeiros, ficam os com cães. Vários homens com cães treinados para o combate. Estes cães são soltos pouco antes do choque das duas tropas e saem em disparada, surgindo da frente dos lanceiros como um ataque surpresa. Isso causa uma grande intimidação e desestruturação do exército inimigo.

Os homens com cães são armados com escudos pequenos e espadas curtas, que permitem lutar facilmente contra inimigos que atravessem a primeira fileira de lanceiros.

E por último estão os cavaleiros. Geralmente posicionados em outro local do combate, escondidos, aguardando o momento certo para virem como uma enxurrada contra o exército inimigo.

Além disso, o Reino dos Magos conta com grande navios de guerra, armados com balestras e catapultas e homens treinados para utilizar o pouco espaço de um navio a seu favor em combate.

O grande poder militar e a estratégia usada pelo Reino dos Magos é temida em todos os cantos de ERA.

Educação

O Reino dos Magos recebeu tal nome exatamente pela sua forma de cultura em relação a educação e não pelo fato de grande parte da população conhecer magia.

O reino dá auxílio para que a população aprenda a ler, escrever, artes e outras formas de cultura que julguem importantes.

A maioria das cidades do reino contam com pelo menos uma biblioteca. Cidades pequenas muitas vezes tem uma pessoa que é responsável por organizar e armazenar os livros públicos da cidade. Geralmente a biblioteca acaba sendo a sua própria casa.

Além disso, todos tem direito a estudo, para isso existem os educadores, conhecidos como MESTRES DE ENSINO.

Estas pessoas são responsáveis por ensinar um grupo de jovens a Ler e Escrever. Porém alguns mestres vão além disso e ensinam artes como dança, pintura, poesia e algumas vezes até a falarem outras línguas.

Os mestres são escolhidos pelo estado. Geralmente são pessoas de grande conhecimento que desejam compartilhá-lo com outro. Eles recebem do estado por suas tarefas e são controlador por um Palaciano responsável pela educação em uma determinada região. Eles são conhecidos como Ministros da Educação.

Ser um mestre de ensino não lhe garante uma posição na hierarquia social, mas lhe dá um Status entre a população a sua volta.

Os mestre de ensino são sempre conselheiros da população mais carente.

90% de toda a população do Reino sabe ler e escrever, independente do sexo ou status social.



Estradas

Existem basicamente dois tipos de estradas no Reino dos Magos. As estradas de viajantes, que são feitas através de trilhas largas de terra batida.

E as rotas de comércio. Estradas pavimentadas com pedras perfeitamente encaixadas, permitindo que carroças e outras formas de transporte movimentem-se de formas mais rápida, independente das condições de clima.

Estas estradas são mantidas pelo estado. Existem Palacianos destinados a controlar a manutenção por estradas e sob sua responsabilidade alguns funcionários que realizam a manutenção das mesmas. Tudo muito bem orçado e controlado por um escrívão.

As estradas são seguradas e nas rotas de comércio existem tavernas e pousadas nos entrepostos, permitindo que um viajante possa parar em um lugar seguro e descansar antes de seguir sua viagem no dia seguinte.

O fluxo de viagens é alto no reino devido ao grande volume comercial. Porém os membros da plebe raramente realizam viagens longas.

Leis



O sistema de Leis do Reino dos Magos é regido pela classe Palaciana conhecida como Juizes. Eles são responsáveis por realizarem todo o processo de julgamento e condenação do Reino dos Magos. Nem mesmo o rei está acima da decisão dos Juizes.

Os Juizes são em sua maioria membros da ordem de Hagr, mas isso não é uma regra.

Uma cidade pequena poderá ter um único juiz, mas grandes cidades têm vários juizes divididos em hierarquias entre eles.

SISTEMA DE ACUSAÇÃO E DEFESA

O sistema de julgamento em uma cidade ocorre no fórum da mesma. Uma construção específica para receber acusado, acusadores, a defesa e o juiz. Em alguns casos há espaço para que o público assista ao julgamento.

O acusador, seja ele uma pessoa, o governo ou a própria comunidade, faz a denúncia ao casa da guarda que por sua vez levará o acusado para uma prisão de detenção, que na verdade é uma sala ou em grandes cidades, uma casa luxuosa onde o acusado aguarda o julgamento, que pode levar de 1 a 3 dias.

Acusado e acusador são levados para o Fórum onde um Juiz os aguarda.

Tanto acusado quanto acusador podem convidar uma pessoa para seu auxílio. E neste caso o julgamento inicia-se com o acusador e seu representante (caso o acusador seja a população, duas pessoas podem ser enviadas representando a mesma) expõem suas queixas ao juiz. Por sua vez o acusado (no caso de várias pessoas, as mesmas são julgadas individualmente) e seu auxiliar tem direito a se defender.

As provas e contra provas serão apresentadas em sequência e por fim o juiz dá a sentença final.

Em caso de julgamentos muito importantes ou de difíceis decisões, pode ocorrer de até 3 juizes participarem do julgamento e o resultado levar mais de 10 dias com várias sessões.

AS LEIS ESCRITAS PARA O REINO DOS MAGOS SÃO

Assassinato: O assassinato de uma pessoa de classe social inferior, por exemplo, um Palaciano assassina um Plebeu ou escravo, e pago em um soldo de 100x o peso do acusado em Axulel. Ou seja, se o acusado pesa 80kg ele terá de pagar a família da vítima (ou ao estado, se essa não tiver família) o valor de 100 x 80 Axulel. Uma fortuna considerável.

Se o assassinato ocorrer entre membros da mesma classe, por exemplo, um escravo assassina um outro escravo, ou um palaciano assassina outro palaciano, cada membro da família ou pessoa que sentir a perda do assassinado tem direito a dar 10 chibatadas no acusado. Se não tiver ninguém que reclame a vítima, apenas o estado dará 10 chibatadas no acusado.

Na maioria das vezes o número de chibatadas é tão grande que o acusado acaba morrendo também.

Agora se um membro de uma classe inferior assassina um membro de uma classe superior. Ele será morto e toda a sua família em primeiro grau (esposa e filhos), se ele tiver, serão mortos junto com o mesmo. Os membros da família serão mortos primeiro enquanto o acusado observa e só depois ele terá o mesmo destino.

A morte varia de cidade para cidade, mas na maioria dos casos são por: apedrejamento, fogueira ou enforcamento. Porém algumas cidades tem suas próprias máquinas de tortura, um exemplo é o poço das Lamentações em Tãmatuz.

Roubo: O roubo é punido com a prisão da vítima por 10 dias para cada CORBEL que a mercadoria roubada valha. O ladrão também recebe uma marca com ferro quente no pulso esquerdo. Caso ele volte a cometer o crime em qualquer cidade do reino a sua pena além da descrita acima será a amputação da mão marcada e receberá a marca na mão direita.

Se novamente cometer o mesmo crime, terá a mão direita amputada e receberá a marca na testa.

Se por último voltar a ser preso dentro do reino pelo mesmo crime, receberá a pena de morte, onde terá a cabeça decapitada.

Arenas: O reino dos Magos é um reino que presa muito pelo combate simulado em Arena e muitos deles são até a morte. Todos que entram nestes combates conhecem os riscos do mesmo e neste caso a morte de um oponente não é punida.

Desrespeito: a um palaciano, soldado da guarda ou clero: Se alguém de classe inferior desrespeitar um membro de uma classe superior, o mesmo poderá ser punido com 10 a 20 chibatadas. Dependendo da decisão do juiz.

Casamento: Apenas o clero (de qualquer igreja) tem autorização para oficializar um casamento. O nome do esposo e da esposa são registrados em um livro de registro da igreja, comprovando assim a união do noivos.

Após o casamento, a família do noivo deve acolher a noiva e é comum que ambos morem na mesma casa que seus pais e seus irmãos.

Não é permitido o divórcio. Se um homem fica viúvo, ele tem o direito de casar novamente, pois necessita de uma esposa para cuidar de si e de seus filhos.

Se uma esposa fica viúva ele não poderá casar-se novamente se já tiver filhos, mas caso não tenha tido filhos com seu marido, poderá casar-se novamente.

Uma esposa viúva continua residindo com a família do noivo.

Adulterio: o adultério cometido por uma mulher é com a morte por apedrejamento da mesma. A família do noivo tem o direito de realizar o ato, já que acolheram e sustentaram a mesma.

O adultério por parte do marido é visto com maus olhos pela população, porém a única sentença que o marido recebe é a humilhação social.

Geralmente ele será expulso de casa pela família, perderá seu emprego e será rejeitado pela população da cidade. Mas nada impede que ele viaje para outra cidade e até mesmo case-se com outra pessoa e constitua uma nova vida.

Dívidas nos Impostos: a dívida é paga com a escravidão legalizada. Alguém que deva uma pessoa, entrega sua própria vida a esta pessoa na forma de prestação de serviços. Ainda assim, o escravo recebe um salário, muito inferior ao que deveria receber por aquele serviço, o restante do salário do mesmo representa a quitação da dívida com seu senhor.

O tempo de servidão depende do quanto ele devia e de qual atividade ele realiza para o seu senhor e quanto receber por ela.

Geralmente um Palaciano Escrivão fiscaliza esse tipo de escravidão e o acordo entre senhor e servo são feitos frente a um Juiz e um escrivo é nomeado responsável por tal controle.

Caso o escrivo seja subornado e manipule o tempo de escravidão, ele poderá ser acusado por roubo e receber a sentença de tal ato.

Aqueles que por algum motivo devam ao estado, tornam-se escravos do mesmo e em sua maioria são designados a algum Palaciano ou Senador para ser empregado em algum trabalho do estado, tais como manutenção de estradas, construção de obras públicas (arenas, fóruns, senados, etc), entre outras atividades.

Escravidão: O comércio de escravo no Reino dos Magos e o uso dos mesmos é legalizado, desde que os donos destes escravos estejam dentro das leis impostas pelo reino.

Existem dois tipos de escravidão: a primeira é conhecida como prisioneiro-escravos e é destinada a prisioneiros de guerra.

Estes prisioneiros devem ser devidamente catalogados em uma igreja de Hagr, onde recebem uma argola de ferro no pescoço com o nome do seu dono. O dono por sua vez recebe um documento em papel que serve para a venda do escravo ou a troca do mesmo.

Este tipo de escravo é tratado como objeto pertencente a seu dono. Isso significa que o dono do mesmo pode fazer o que bem entender com ele, inclusive mata-los.

Um prisioneiro-escravo pode ser vendido ou trocado. Para isso o seu antigo dono deve fornecer junto com o escravo o documento que a igreja fornece para ele. Com esse documento, o novo dono deve dirigir-se a uma igreja e realizar a transferência do escravo para o seu nome.

Alguém que seja pego com um escravo sem documentação ou com o nome de outro dono será multado com altas taxas, que variam de 10 a 20 vezes o peso do(s) escravo(s) em moedas Axulel.

O segundo tipo de escravidão é conhecido apenas como escravo. Eles não estão totalmente sujeitos a vontade de seu senhor. O mesmo não poderá matá-los ou aleija-los, mas pode aplicar-lhes castigos como bem desejar – isso incluem falta de comida, prisão em cômodos escuros, chicotadas, torturas, etc.

Este tipo de escravidão é firmado entre escravo e senhor e deve ser de livre e espontânea vontade de ambos. Geralmente ela é firmado na frente de um juiz que estipula de acordo com o tipo de trabalho, quando o dono deverá pagar seu escravo e por quantos anos o mesmo deverá permanecer como escravo para quitar a dívida com o mesmo. Geralmente um escrivo torna-se responsável por fiscalizar tal acordo e reduzir o tempo de serviço se o tipo de atividade do escravo for alterado.

Se no acordo entre ambas as partes incluir jogos de Arena, o escravo poderá ser usado na mesma, correndo risco de morte. Porém o soldo como gladiador é bem maior e com isso o tempo de servidão é bem menor.

Da mesma forma que o prisioneiro-escravo, o escravo e seu senhor devem dirigir-se a uma autoridade de Hagr (geralmente o próprio juiz) que fará um documento ao senhor e receberá uma argola de ferro no calcanhar com o nome de seu senhor. A localização da argola diferencia o escravo do prisioneiro-escravo.

Este tipo de escravo não pode ser vendido e nem trocado. A única forma de se livrar dele é libertando-o ou aguardando-o quitar sua dívida.

OUTRAS LEIS DENTRO DO REINO DOS MAGOS

O uso da magia dentro do reino: Apesar do nome Reino dos Magos, o uso de magia dentro deste reino é controlado de perto pela igreja de Magnus.

Todos os magos que residem no reino devem catalogar-se na igreja onde receberão a permissão de uso de magia, um pedante que deve seu uso constantemente pelo usuário de magia.

São várias as normativas estabelecidas pelos magos do MINISTÉRIO DAMAGIA. São elas:

- Magias de invocação ou de portais dimensionais só podem ser usadas por magos devidamente autorizados. Estas autorizações são obtidas pelo próprio Ministério que avalia o motivo que tal mago solicita para utilização do mesmo.

- Criação de itens mágicos simples são permitido, criação de itens mágicos únicos devem ser informados ao Ministério.

- Magias usadas para matar, torturar ou obter informações para proveito próprio do mago, são punidas conforme as leis do reino e o mago perde a permissão de uso de magia por um tempo determinado. Estas magias, tais como as de portais, só podem ser usadas por pessoas devidamente autorizadas, geralmente membros do estado.

- A responsabilidade por atos ilegais cometidos por criaturas mágicas invocadas ou criadas por magos, serão sofridas pelo próprio mago através de um julgamento especial dentro do próprio conselho.

- O mago é também co-responsável por atos ilegais cometidos por criaturas criadas e/ou invocadas vendidas a terceiros. Desta forma toda criatura criada e/ou invocadas (golens, elementais, entre outros) por um mago, devem ser devidamente registradas e a documentação de venda deve ser repassada a igreja de Magnus. Assim a igreja tem controle de criaturas mágicas fornecidas para não magos.

- Qualquer visitante do reino e utilizador de magia deve se apresentar a uma igreja de Magnus para se registrar. O mesmo receberá um pedante que deverá ser entregue ao deixar o reino.

Todos os pedantes são localizados pelo ministério da magia e cada um é identificado individualmente, permitindo assim que o Ministério localize qualquer mago a qualquer momento em qualquer lugar.

COSTUMES LOCAIS

*ILUMINAÇÃO DAS CIDADES (CULTURAL):

Diferente dos outros reinos. O Reino dos Magos conta com um padrão de iluminação das cidades durante a noite.

É comum a colocação de postes de madeira e no alto do mesmo fixarem um lampião que é acendido todas as noites.

Em cidades pequenas existe um só poste central com quatro ou mais lâmpadas. Em cidades maiores existem vários destes postes que são acessos ao cair da noite.

Em cada cidade existe uma pessoa (ou mais) responsável por acender e dar manutenção nestes lâmpadas, da mesma forma que existem os Mestres de Ensino.

***BIBLIOTECAS (CULTURAL):** Praticamente todas as cidades do reino contam com pelo menos uma biblioteca. O acesso a informação é algo valorizado no Reino dos Magos, desta forma o nível cultural da população deste reino é superior aos demais reinos - talvez só comparado ao Reino Anão e DranVille.

Cidade da Luz - Capital do Reino

INTRODUÇÃO



Cidade da Luz

Capital do Reino dos Magos

História



O Reino dos Magos já contou com 3 capitais diferentes. A primeira, conhecida apenas como Cidade Central, pois representava o centro de governo entre o mundo humano e anão, teve sua queda na guerra das "seis noites sem dia". Hoje suas ruínas ainda encontram-se nas terras conhecidas como terras sem luz, ou terra dos mortos. A segunda capital do reino foi Tâmatuz, sendo esta a capital durante um período de quase 200 anos. Logo que a capital oficial do reino caiu, os nobres (palacianos) fugiram para Tâmatuz e intitularam a cidade em expansão como Capital do Reino. A cidade da Luz começou a ser construída anos depois da queda de Ecatron, porém levou quase 200 anos para que ela fosse concluída e torna-se oficialmente a capital do Reino no ano de 824.

Dados Gerais

Tipo de População: 60% humanos, 15% anões, 5% elfos, 10% meio elfos e 10% de outros.

Governando supremo: - Derick Gratian Vlosky Mander Imperium II

Nome do Regente: Edward Gower - um dos Juizes da cidade e também alto membro na hierarquia da igreja de Hagr.

Guarda local: Na Cidade da Luz a guarda é de alto porte. Porém a cidade externa fica a desejar, sendo considerada de médio-baixo porte.

Templos: É possível encontrar templos de todas as religiões ali.

População: cerca de 110.000 habitantes.

Estrutura

A cidade foi construída utilizando-se base do conhecimento adquirido com a cultura anã. Desta forma é uma cidade esplendorosa em sua arquitetura.

O grande palácio fica no centro da mesma, sobre um elevado monte. Diferente das arquiteturas convencionais, o mesmo não é separado do restante da cidade e sim parte da mesma.

Corredores circulares e ruas formadas por pontes e passadiças de pedra unem as casas construídas como uma estrutura quase que única. As separações físicas são feitas por portais e vigilância de soldados. Porém o todo forma uma grande estrutura lembrando um gigantesco castelo.

Todo feito em pedra branca, a cidade da luz brilha com o reflexo do sol. Aquedutos correm sobre a cidade levando água a fontes estrategicamente posicionadas e até mesmo para dentro das casas mais luxuosas. Um sistema de esgoto aproveita a água do fluxo que sobra dos aquedutos para levar os resíduos do esgoto para fora da cidade.

Toda esta estrutura abriga uma população de 50.000 habitantes aproximadamente.

A própria estrutura circular da cidade formam 12 muralhas com grandes portões de ferro, que quando fechados, tornam a cidade uma fortaleza intransponível.

Quanto mais próximo do castelo você reside, maior seu nível social.

A cidade é iluminada por globos de luz mágica que se acendem ao cair da noite. Um viajante que venha da estrada, verá a cidade brilhar ao longe, o que deu a cidade o seu nome.

Porém a estrutura da cidade não consegue crescer no mesmo ritmo que o crescimento populacional. Sendo assim uma cidade convencional cresceu em torno da Cidade da Luz em um ritmo desenfreado. Desta forma quando alguém chega na capital do Reino dos Magos, verá primeiro uma grande cidade com casas de madeira e pedra, construídas de forma desordenada, apensar da tentativa do estado em organizar o processo de crescimento, em torno de uma esplendorosa cidade feita em pedra.

Esta cidade externa é conhecida exatamente com esse nome: Cidade Externa.

Ali vive todo o tipo de pessoas e o governo tenta a todo custo expandir a Cidade da Luz para abrigar as pessoas que vivem na Cidade Externa, porém a tentativa é frustrante, pois quanto mais aumenta-se a Cidade da Luz o crescimento da Cidade Externa é duas vezes mais rápido.

Área das fazendas

Ao redor da cidade externa existe uma grande extensão de campos cultivados. Sendo a área agrícola da capital. Estes campos empregam grande parte da plebe que mora na cidade externa. Geralmente os donos destas terras tem títulos de Palacianos.

Cidade externa

Apesar das tentativas do governo em organizar a cidade, o crescimento desordenado é um problema na capital do Reino.

Quanto mais próximo a Cidade da Luz, mais organizada são as ruas e o comércio. Porém quanto mais seguimos em direção a saída da cidade, mais "encavaladas" são as casas e as ruas são verdadeiros becos.

Porém as estradas principais que leva aos principais portões da Cidade da Luz não devem ser obstruídas.

O grande comércio

O comércio dentro da Cidade da Luz é muito rico. Tapeçarias vindo de todos os cantos do mundo, comidas exóticas, bibliotecas, artesanato é possível encontrar quase tudo ali. Carroças trazendo mercadorias entram e saem constantemente e isso faz com que o dinheiro circule muito ali. Esta é possivelmente a cidade mais rica de toda ERA.

A beleza da cidade

A Cidade da Luz, além de ser uma grande beleza em arquitetura é uma cidade com iluminação própria e repleto de estátuas e afrescos em suas ruas suspensas construídas em pedra.

É realmente uma cidade magnífica, com uma população bonita e bem vestida.

A guarda formada pelos Alóreos fazem a segurança da cidade com suas arma e armaduras reluzentes e impecáveis.

Forte Aloriano

O forte Loriano é uma magnífica construção em rocha vertical. Formado por várias torres interligadas com passadiças. Ali ficam alojados a principal guarda do reino, bem como recebem os estudos, não apenas em combate mas em diversos tipos de literatura e artes.

O forte fica na parte norte da cidade e sua vista não é obstruída por nenhuma outra construção, permitindo que os Vigílias (como são chamados aqueles que tem a missão de olhar ao redor informando sobre a aproximação de qualquer exército) possam ver toda a extensão ao seu redor.

Cidades, Vilas e Locais Importantes do Reino dos Magos

CIDADES



CIDADES	População				Criaturas					Meio		
	da Cidade	Humano	Anão	Elfo	Meio Elfo	Goblinóides	Centauros	Halflings	Mágicas	Drows	Gigantes	Outros
Mercante	32.000	80%	0%	10%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	10%
Lostay	1.300	20%	80%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Stuária	900	0%	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Montanha Cinzenta	3.600	98%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	2%
Cidade da Ponte	7.000	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Fronteira	27.000	80%	10%	1%	2%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	7%
Florestal	1.600	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	0%	0%	0%	0%
Cidade da Luz - Capital	110.000	60%	15%	5%	10%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	10%
Tenue	800	0%	0%	0%	0%	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%
Stambel	800	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Tâmatuz	600.000	60%	10%	3%	5%	10%	0%	2%	0%	0%	0%	10%
O Farol	82	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Total da população no Reino dos Magos		785.082										
* Média da população no Reino de Belthor		58,17%	9,58%	9,92%	1,42%	0,83%	8,33%	8,50%	0,00%	0,00%	0,00%	3,25%

1 - sejam eles primitivos, orientais ou não.

2 - incluem elementais, criaturas criadas por magia, golens, etc.

3 - criaturas planares, outros licanthropos, etc.

* Devido a existência de pequenas vilas que não figuram no mapa. Esta é a medida da população média do Reino dos Magos.

** Os valores 0% não representam exatamente que não existam estas criaturas no reino. O que ocorre é que a porcentagem da mesma é tão irrelevante que acaba entrando em outros.

Cidade da Ponte

Suplementos

Descrição



Uma das últimas fronteiras com o reino dos mortos; vive da pesca no rio e da plantação de cereais às suas margens. Do lado de cá do rio há grama verde, enquanto no outro lado o solo é cinza e morto. A cidade possui uma pequena murada de madeira com cerca de 4 metros de altura. Existem algumas torres de vigília, feitas de madeira e três guerreiros, a cavalo e com cornetas, vigiam permanentemente a passagem pela ponte. Desde a época de Ecatron nunca mais ocorreram invasões de mortos-vivos, mas os vigias (Cavaleiros da Ponte, como são chamados) permanecem dia e noite vigilantes. Poucas pessoas atravessam a ponte até Tuária e todas as noites uma densa névoa cobre toda a área até metade do rio.

As casas da cidade são construídas acima do solo, com o uso de palafitas, pois na época das chuvas o rio pode transbordar, como já ocorreu algumas vezes. Os vigias das torres e os Cavaleiros da Ponte por vezes contam histórias de gritos horrendos no meio da noite ou de vultos caminhando em fila no meio da névoa do outro lado do rio, mas nem um foi atacado.

Tipo de População: 100% Humanos.

Economia Local: Vivem da pesca e da plantação de cereais

Sistema Político: Senado com 20 membros.

Nome do Regente/Senador Sênior: Um conselho com os mais velhos do local é formado para as tomadas de decisões da cidade.

Guarda local: Médio porte.



Templos: Corllow, Magnus, Stack e uma pequena igreja de Hagr.



Leis: As mesmas do reino



População: 7.000 habitantes

Cavaleiros da Ponte

Os Cavaleiros da Ponte são mais antigos que a própria fundação da Cidade da Ponte. Antes conhecidos como Cavaleiros de Bardson (pois eram membros do exército real de Ecatron sob o comando de Altair Bardson), os cavaleiros que vigiam a fronteira passaram a ser conhecidos como Cavaleiros da Ponte com o passar dos anos, ainda assim até hoje sob o comando da família Bardson.

Como cavaleiros eles são parte do exército do reino, devendo obediência apenas ao Rei e à sua própria hierarquia militar. Desta forma, os cavaleiros são um poder paralelo ao poder do Senado na cidade, o que tem incomodado muito o Senador-Sênior e seus acólitos. Os Cavaleiros, apesar de pertencerem a um alto escalão dentro da hierarquia militar e terem a sua própria hierarquia, não tem influência direta dentro da cidade, já que este poder pertence ao senado.

SER UM CAVALEIRO DA PONTE

Primeiro, o candidato deve ser identificado como digno desse status por um dos cavaleiros, que o apresentará a seu superior. Após alguns testes, que variam de comandante para comandante, o indicado, se aprovado, é levado à capital e apresentado ao centro de comando dos líderes das tropas de Cavaleiros do Reino. Se aprovado pelo alto comando, o jovem recebe o treinamento necessário na capital e ao concluir o treinamento é enviado à tropa de cavaleiros que o identificou.

RITUAL DE INICIAÇÃO

Após quase oito anos de treinamento (que envolvem aprendizado em equitação, combate com lanças e espadas e utilização de cavalos em campos de batalha, além de filosofia, astrologia, música, dança e literatura), o cavaleiro torna-se membro do grupo de cavalaria do reino.

A formatura dos cavaleiros, onde eles recebem seu animal de montaria e são presenteados com uma espada ornamental (feita de ouro, prata e gemas preciosas), que simboliza a sua ingressão nos Cavaleiros do Reino dos Magos, é assistida pela Família Real. Em seguida é dada uma festa em homenagem aos cavaleiros recém-ordenados, que são sagrados Cavaleiros do Reino e então cada um é enviado para alguma das ordens de cavaleiros espalhadas pelo reino. Quando o cavaleiro chega à Cidade da Ponte como um dos Cavaleiros da Ponte, uma nova festa é realizada na cidade, em homenagem à sua chegada. Uma apresentação de combates montados é realizada, assim como demonstrações de equitação e uso de armas, enquanto o recém-chegado é coroado, com uma coroa de flores, pelas donzelas da cidade e recebe durante este dia os cuidados dignos de um Rei.

STATUS

Todo Cavaleiro da Ponte é também um membro da ordem dos Cavaleiros do Reino. Como cavaleiros eles são respeitados com grande mérito dentro do exército real uma vez que, na hierarquia militar, os cavaleiros tem um status elevado. Os cavaleiros são sempre vistos como protetores e homens de honra, já que o status do Rei, para a hierarquia Militar, é considerado um General da Cavalaria (apesar do Rei atual manter-se longe das questões militares).

Muitas donzelas suspiram quando um grupo de cavaleiros passa por elas. Ser um Cavaleiro do Reino é uma honra e ser um Cavaleiro da Ponte é uma honra ainda maior, pois eles são os primeiros protetores do reino contra as hordas de Tukemon.

EQUIPAMENTO

Os Cavaleiros da Ponte utilizam um escudo triangular com o símbolo da Cidade da Ponte desenhado no mesmo. Utilizam um elmo com uma crina branca que sai de seu topo e chega à altura dos ombros, um peitoral com o símbolo do reino, além de armadura para os braços e pernas. É comum o uso de lanças, porém eles sempre levam ao lado uma espada pesada, que permite desferir golpes devastadores contra oponentes próximos.



COMBATE

A estratégia de combate dos Cavaleiros da Ponte é de cavalgarem em duas fileiras, com homens lado a lado. A primeira fileira de cavaleiros empunha lanças e segue a galope sobre o exército inimigo, desorientando assim o bloco de combate do inimigo. A segunda fileira é composta por homens com espadas, que chegam matando os inimigos desorientados que tentam fugir dos lanceiros. Uma força temida e poderosa.

HIERARQUIA

Dentro dos Cavaleiros da Ponte existe a seguinte hierarquia:

Líder

Possui uma crina negra no elmo. É o comandante de todas as tropas dos Cavaleiros da Ponte e é considerado um Capitão na escala hierárquica, em relação a todos os Cavaleiros do Reino.

Sargento de Cavalaria

Está abaixo do Líder e pode ser identificado pela crina vermelha sobre seu elmo. Cada Sargento comanda uma tropa de dez cavaleiros. Atualmente a cidade conta com três sargentos de cavalaria: Arthur Melvez, Jander Von Marquez e Elber Alturiam.

Cavaleiro

É o menor grau entre os Cavaleiros da Ponte. Utiliza a crina branca em seu elmo.

OUTRAS CONSIDERAÇÕES

Grupos de até cinco cavaleiros costumam ter um escudeiro, que pode ser contratado ou, algumas vezes, pode ser um jovem que deseja aprender o ofício de cavaleiro. Escudeiros são responsáveis por cuidar dos cavalos, escovar, limpar e tratar, além de cuidar das armas e armaduras dos cavaleiros, limpando-as e lustrando. Nas horas vagas, aqueles que desejam, recebem treinamento dos cavaleiros em troca de seus cuidados.

O festival da colheita e fertilidade

Durante o outono é realizado um rito em homenagem à deusa Stack, conhecido como Festival da Colheita e Fertilidade. O festival ocorre entre os dias 16 e 20 do mês de Caralel e vários druidas, residentes em Niteril e descendentes diretos do povo bárbaro (que antes vivia na região), vão até a cidade nesta época do ano para celebrar as festividades. O festival consiste em uma festa celebrada nos campos, onde cada família acende uma fogueira no primeiro dia do festival e a mantém acesa até o último dia, para representar a purificação da terra, concedida por Stack.

Entre as celebrações, há o campeonato do maior legume. Nele, todos os camponeses levam um legume colhido por si, que é avaliado por um júri local. Aquele que for considerado o maior dá ao vencedor o prêmio, que muda a cada ano, mas geralmente é um grande barril de cerveja.

Para os jovens há o ritual da fertilidade, que ocorre no último dia do festival, quando parte dos grãos são queimados na fogueira de cada família em oferta a Stack e uma donzela (escolhida pela igreja de Stack) usando uma máscara cerimonial é solta em meio aos campos e é “caçada” por jovens vestidos com peles de lobos. O jovem que capturar primeiro a moça fará os ritos cerimoniais do fim do festival junto com ela. Os ritos consistem no seguinte:

Ambos recebem um ramo de trigo e dirigem-se, juntos, a cada fogueira acesa na cidade, dando a bênção de Stack aos membros daquela família, batendo suavemente com o ramo de trigo sobre a cabeça de cada membro da família. Em seguida a fogueira é apagada. E assim sucede até o final da noite, quando todas as fogueiras estiverem apagadas e todos tiverem recebido as bênçãos do casal.

Os Palacianos residentes na cidade, geralmente não se misturam a tais ritos e festejam através de grandes bailes regados a muita bebida, comida e luxúria.

Jogos Pontíficios

Os Jogos Pontíficios ocorrem entre os dias 40 a 50 do mês de Solaris e são feitos como forma de festa e agradecer pela chegada do verão. Os jogos são realizados entre os homens moradores da Cidade da Ponte, enquanto as mulheres se divertem torcendo pelos seus homens ou cozinhando para os membros das competições.

Quase todos os homens em condições físicas razoáveis participam dos Jogos Pontíficios, que se dividem em competições de natação, corrida, levantamento de peso, arremesso de peso, arquearia, esgrima e jogos relativos à memória e ao intelecto. É uma festa tão esperada na cidade, e tão amistosa, que não há ninguém na população que não participe, nem que seja apenas assistindo aos competidores. Até mesmo os Palacianos e membros do senado prestigiam os participantes. Não há prêmios aos vencedores, a não ser a exaltação de seu ego.

Nestes dias algumas mulheres cozinham grandes quantidades de comida, que é servida em grandes mesas ao final do dia, em homenagem aos participantes e aos espectadores. São dez dias de grandes festividades e entrosamento entre a população local.

Impostos Locais

Como grande parte da produção da cidade é baseada na agricultura, o senado criou a Guilda dos Agricultores de Cidade da Ponte. É uma instituição do governo local que recebe dos produtores 1/3 de tudo que é produzido para exportação. Os pequenos agricultores que plantam e colhem para consumo próprio, ou para a venda entre a população local, não se enquadram neste imposto, porém os grandes produtores, para ter o direito de vender suas mercadorias, devem se enquadrar na Guilda de Agricultores.

Como funciona

Todo grande produtor precisa vender seus produtos em Tâmatuz, com isso ele precisa de transporte fluvial, pessoas e animais para carregar a carga e mercadores para distribuir nos locais certos em Tâmatuz. A Guilda dá todo esse suporte ao agricultor, em troca de 1/3 de toda a produção destinada à venda. Desta forma o agricultor só se preocupa em produzir, entregar as sacas à guilda e depois vir receber o que foi vendido. Além disso, a Guilda proporciona a venda de sementes mais baratas aos seus associados. Facilitando assim a vida do produtor, que não precisa se dirigir à capital para adquirir sementes de boa qualidade quando necessário.

Cultura Militar

Como a Cidade da Ponte remonta à época das "Seis Noites Sem Dia" e foi fundada por uma população estritamente militar, ela preza uma cultura vinda da época de sua fundação: a de que todo morador da cidade deve receber treinamento militar básico. Esta cultura permanece até hoje, já que a cidade está na fronteira mais perigosa do reino e nunca se sabe quando será necessário o uso da força dos camponeses para resistir a uma invasão enquanto reforços não chegarem.

Todo menino, ao atingir 14 anos, e menina, ao atingir 15 anos, é enviado à escola militar, uma pequena fortificação existente na cidade, onde alguns membros da Cavalaria da Ponte dão aula de esgrima, defesa e utilização de objetos comuns como armas de guerra. O treinamento dos jovens dura em torno de três anos. Meninos e meninas treinam separadamente. Tal treinamento não os torna soldados, porém lhes oferece uma noção básica de ataque e defesa utilizando armas ou objetos ao seu alcance que possam ser utilizados como arma, afinal, nem sempre os camponeses têm espadas e escudos à disposição e, além disso, aprendem equitação e arquearia.

Cultura local: Casamento

Os casamentos geralmente ocorrem logo após o término do treinamento militar dos jovens. As mulheres se casam ao atingir idades entre os 18 e 20 anos e os jovens do sexo masculino casam um pouco mais tarde, com idades entre 19 e 23 anos. É costume local o jovem provar o seu amor pela jovem, para isso o pai da garota estipula uma prova que deve ser cumprida pelo garoto. Quando os pais não aprovam o rapaz, a prova costuma ser algo impossível de se conseguir, fazendo com que o jovem desista da mão de sua filha. É muito comum jovens casais fugirem da cidade juntos devidos a estes costumes.

Após o jovem pretendente provar o seu afeto o seu pai, juntamente com o pai da noiva, deve aprovar o casamento. Se o noivo não tiver pai deverá ter alguém do sexo masculino que o represente e o mesmo vale para a noiva. Uma vez concluído o acordo, o casamento é marcado e realizado frente a uma sacerdotisa de Stack, que oficializa o matrimônio. Com o casamento oficializado a noiva passa a ser membro da família do noivo e caso ocorra algo com o mesmo ela deverá ser acolhida por esta família.

Entre os Palacianos é comum o casamento arranjado para as mulheres, a fim de firmar acordos e estreitar alianças, porém os costumes são os mesmos e o encontro entre o pai da noiva e o pai do noivo é sempre precedido de uma grande festa.

Personalidades da Cidade

Warden Bardson



Personalidade

Warden tem uma fraqueza que está ligada a morte do seu irmão (seu grande apoio) – ele se julga responsável pelo assassinato de seu irmão em uma emboscada – e o senado utiliza tal fraqueza para obter vantagens sobre ele. Seus sargentos e sua noiva, Starlla Cajado Branco, filha do Arquimago Ruffius Cajado Branco, tentam levantar sua moral e autoconfiança gradativamente.

Antes da morte de seu irmão, ele apoiava o levante do exército contra o senado, pois acreditava que as minas de diamantes deveriam ser reconquistadas com o objetivo de retomar a velha glória da Cidade da Ponte. Warden é sensato e obstinado, foi treinado na capital nas artes da escrita, das línguas e da filosofia, além de ser ótimo músico e dançarino.

Seus traços finos e maneirismos levaram o senado a acreditar que era afeminado, mas ao demonstrar sua bravura e língua afiada nos debates de

clã, os nobres e poderosos viram o que o garoto ruivo, de olhos verdes e rosto pelado, era na verdade: um lince oculto.

Aparência

Warden é um jovem de 22 anos que assumiu, prematuramente, a responsabilidade de capitão dos Cavaleiros da Ponte assim que seu irmão, Wooden, faleceu. Apesar da aparência jovial, Warden é um grande líder, cheio de responsabilidades para com o seu dever. Tem cabelos curtos e ruivos, um corpo magro, porém com músculos bem definidos, um rosto delicado, quase sem barba, e um semblante sempre sério.

História

Descendente da família Bardson (fundadora da cidade), Warden Bardson é o atual líder dos Cavaleiros da Ponte. Após a última incursão anual de verão ao reino dos Mortos, viu seu irmão mais velho e antigo líder Wooden Bardson ser morto em uma emboscada realizada por goblinóides, a qual ele não foi capaz de impedir.

Warden vive o dilema de ter o sangue de seu irmão em suas mãos e tal sentimento de culpa o faz pensar que jamais será um líder à altura do mesmo, ainda que as missões recentes tenham provado que ele é não apenas capaz de comandar o grupo, como é ainda melhor do que seu impetuoso irmão. Amado por seus companheiros e temido por seus inimigos, a popularidade crescente de Warden perante o povo assusta os membros do senado por causa de suas antigas idéias de retomar a mina de diamantes.

Por ser descendente direto dos primeiros governantes da cidade, o senado teme que Warden levante-se contra eles, derrubando-os e assumindo o comando da cidade. Por esta razão o senado trama, silenciosamente, contra a vida de Warden Bardson.

Combate

No combate Warden luta montado em seu cavalo, chamado Seta d'Elfo, um corcel muito veloz, diferente dos cavalos pesados de sua terra. Ele usa um sabre de altíssima qualidade e um mosquete, uma herança de sua família, que é passado de geração em geração (um presente dos anões ao seu ancestral Bardson). Ambas as armas o tornam um cavaleiro incomum entre os demais, que utilizam lanças e espadas pesadas.

A família Bardson conhece os segredos da pólvora, mas em honra a seus velhos aliados Anões, mantém sua fórmula em segredo. Depois de assumir o comando dos cavaleiros Warden planeja armar todos os seus homens com as armas mágicas dos Anões e com elas dominar a velha mina de diamantes.

Na cintura ele leva uma corneta de guerra que sempre toca, antes dos combates, para animar seus companheiros de batalha.

Ruffius Cajado Branco

Personalidade

Por opôr-se ao senado, que controla não apenas a maior parte da produção de grãos como também o transporte até Tâmatuz, ele logo conseguiu aliados entre os Palacianos e construiu seu comércio de tecido e fumo exóticos. Através de acordos comerciais e contatos em Tâmatuz, ele conseguiu um transporte fluvial mais barato que os controlados pelo senado, o que gerou ainda mais revolta contra sua pessoa, por parte dos políticos locais.

Ardiloso para com seus opositores e amado pelos seus afetos, Ruffius apoia Warden incondicionalmente em sua campanha para tornar-se Senador-Sênior e assegura pessoalmente que os magos da capital garantirão a estabilidade do futuro governante. Seus aprendizes usam magia para disfarçar e espionagem, mantendo todos os inimigos sob observação. Diz um velho ditado entre os camponeses locais:

"Não há nada que o velho do turbante não possa descobrir."

Desde a sua chegada já foram ouvidas explosões em sua morada, bem como a ocorrência de tempestades repentinas que surgem em dias claros e ensolarados.

Aparência

Ruffius é um homem alto de pele morena, usa uma longa barba e cabelos negros encaracolados. Gosta de vestir um turbante vermelho sobre a cabeça, contrastando com seus robes negros e cajado branco. É dotado de um corpo robusto e saudável. Seu apego pela estética passa a imagem de um político sagaz e atencioso.

História

Ruffius era um dos senadores da Cidade da Ponte. Quando chegou à cidade ele ganhou infâmia entre a população local, mas as mudanças que ele trouxe à cidade, com seu séquito de aprendizes, foram bem vistas, o que lhe garantiu um lugar no senado local. O maior problema que ele enfrentou foi o preconceito do senado com relação ao fato de ele não ser um cidadão de Cidade da Ponte e intrometer-se na política local. Ruffius amenizou a situação quando sua filha, Starlla, noivou com Warden Bardson que, além de um genro honrado, é um grande aliado político.

Quando Wooden morreu e o senado passou a olhar com outros olhos para Warden, a situação inverteu-se para Ruffius. Logo que se mudou para Cidade da Ponte seu principal objetivo era estudar as propriedades da terra das brumas (Reino dos Mortos), que trazem alguém que morra em suas terras de volta a uma subvida, mas ao chegar à cidade encontrou um senado que está no poder a mais de dez anos e ele acredita que, por falta de visão ou ingenuidade da população local, ninguém nota que tal senado utiliza de seu poder para monopolizar a produção de grãos e superfaturar os preços.

Ruffius apoia as idéias de Warden quanto a reconquistar a mina de diamantes o que fez com que, recentemente, fosse expulso do senado da cidade. Ele sabe que o senado, formado por donos de grandes terras e de grandes produções, é contra a retomada da mina, pois isso resultaria em uma baixa produtividade de grãos e consequente prejuízo a seus bolsos.

Combate

Ruffius nunca foi visto em combate, mas em sua arena de treino particular ele treina combate com suas armas exóticas: cimitarras, bordão e chakram. Sua magia é dedicada à arte das ilusões; ele diverte o povo em épocas de festas, mas em combates é capaz de iludir seus oponentes e abatê-los rapidamente com suas armas.

Khelton , o corvo

Personalidade

Dissimulado, frio e calculista – resumem Khelton perfeitamente. Poucos viram sua verdadeira face e aqueles que a viram morreram instantes depois. Com seu plano maligno ele conquistou o poder e obteve apoio do povo. Apesar disso, ele não contava com alguns empecilhos, em especial Warden Bardson.

Como estudaram na mesma escola, Warden veio a conhecer um pouco do temperamento mesquinho e egoísta de Khelton. Ambos retornaram à cidade por volta da mesma época, quando Warden passou a ser um membro dos Cavaleiros da Ponte. Logo que o irmão de Warden morreu e ele tornou-se o comandante dos cavaleiros, influenciado por Ruffius, passou a se opor totalmente ao senado local e isso não agradou nada a Khelton. O Corvo inicia agora seu plano para acabar com este problema, mas ele teme o poder de Ruffius, preferindo enfrentá-lo dentro da política. Já para Warden ele reserva um assassinato limpo e discreto. Seu apelido foi recebido por suas vestes negras e corpo magro.

Aparência

Khelton tem uma aparência que combina muito com seu caráter: magro, alto, com um rosto fino, olhar penetrante e semblante sério, está sempre vestido com roupas escuras. Jamais está disposto para brincadeiras, é temido por boa parte da população pobre e pelas crianças da cidade. Khelton detesta crianças.

História

Senador-Sênior da cidade e o mais jovem membro do conselho (com 32 anos), vive uma vida dupla. No senado é um implacável e astuto político, que não tolera a influência da capital e deseja banir os Cavaleiros da Ponte para tomar todo o poderio da cidade para si. Por outro lado, Khelton faz parte de uma guilda de assassinos que tem como objetivo controlar o comércio de grãos local.

Khelton estudou, durante sua juventude, na grande cidade de Tâmatuz. Dono de uma mente fria e calculista, ele planejou secretamente a morte de seu pai com o objetivo de assumir seu lugar no conselho local. Na época em que estudava ele já era membro da guilda de assassinos, dessa forma enviou alguns aliados à cidade a fim de assassinar seu pai. Quando recebeu a carta de seus parentes, avisando sobre o falecimento, ele rapidamente retornou à sua cidade natal. Faltava pouco tempo para as eleições do conselho. Dono de uma mente brilhante e com sua lábia, ele rapidamente foi acolhido pelo conselho como substituto de seu pai.

Ninguém suspeita das atividades obscuras de Khelton. Dissimulado, com atitudes benevolentes e altruístas, ele gasta e apoia a utilização dos recursos da cidade em obras de caridade e reformas de templos. Muitos os vêem como um paladino do deus da bondade.

Combate

Poucos acreditam que seja capaz de lutar, uma vez que seu porte físico representa um homem frágil, mas muito pelo contrário, Khelton também foi treinado na arte da guerra, assim como Warden. Ele é um exímio espadachim. Utiliza as duas mãos em combate (uma vez que é ambidestro) geralmente usando uma espada leve e uma adaga. Um de seus pontos fracos é sua queda por mulheres, e seus inimigos podem utilizar esta artimanha contra ele. Khelton utiliza-se de meio escusos para derrotar seus adversários, como embeber suas armas em veneno.



Khelton, o corvo

QUADROS

Material Extra:

História

Pouco após a guerra das “Seis Noite Sem Dia” grande parte da população do reino de Ecatron fugiu para o sul. Destes, muitos atravessaram o rio e estabeleceram moradia mais a Oeste, antes uma área pouco habitada. Os anões se retiraram para o Leste, seu atual reino, ao passo que os humanos foram expulsos para além do rio Negro, muitos deles seguindo para o Oeste selvagem. Foi nesta época que um grupo de colonos fundou a Cidade da Ponte (em 633 do calendário humano). No início não era muito mais do que um pequeno aglomerado de famílias e soldados sobreviventes, que decidiram estabelecer morada próxima à última fronteira, o local onde a terra viva se encontra com a terra tocada pela morte, na esperança do retorno de Ecatron.

Logo que os colonos estabeleceram morada em tal lugar os problemas começaram. Entre a orla de Niteril e o reino negro viviam uma tribo de humanos bárbaros¹ e também tribos goblinóides que já habitavam aquela região muito antes de Ecatron subir ao trono. Algumas das famílias seguiram mais para o Oeste, fugindo da represália de tais tribos, enquanto alguns soldados escolheram permanecer na última fronteira, sem perder a fé no retorno de seu amado rei.

Durante alguns anos os humanos lutaram contra os bárbaros e os goblinóides da região, mas foi no ano de 656 quando o filho do velho General Altair (das tropas de Ecatron), um dos líderes do vilarejo recém-fundado, casou-se com a rainha bárbara Boacéia, unificando as tribos bárbaras da região com os humanos recém-chegados. O nome deste líder era Bardson.

A unificação foi próspera para ambos, pois unindo o poderio militar dos remanescentes de Ecatron ao conhecimento dos bárbaros da região, eles rapidamente expulsaram as tribos goblinóides para o norte, esperando sua morte dentro do reino das brumas (o Reino dos Mortos), na batalha que ficou conhecida como “Batalha dos Chifres”. Seis anos depois, com a unificação dos bárbaros e colonos, Bardson envia uma carta ao atual Rei, Longnorth, oficializando a Cidade da Boacéia (em homenagem a sua esposa) como cidade oficial do reino dos Magos e colocando-se à disposição do Rei e a serviço do reino.

A construção da ponte (ano de 672 ao ano 680) que liga a cidade ao Reino dos Mortos ocorreu devido à descoberta de jazidas de diamantes, antes exploradas pela cidade de Anawab (que desapareceu na guerra das “Seis Noites Sem Dia”). As jazidas encontravam-se dentro do território dos mortos, mas não muito longe das margens do Rio Negro. Desta forma os trabalhadores eram enviados de dia com uma escolta de soldados e retornavam antes do cair da noite. Rapidamente a cidade prosperou, utilizando o rio para comercializar os diamantes com a recém-criada cidade de Tâmatuz, que aflorava em prosperidade rapidamente, já que era a capital do reino nesta época.

No ano de 684 a mina de diamantes foi atacada e os trabalhadores (quase 60% dos homens da cidade) não retornaram ao cair da noite. Inicialmente acreditou-se num ataque das criaturas mortas-vivas do reino das brumas, mas uma investigação verificou que o ataque havia sido feito pelos goblinóides que haviam fugido para o norte há anos atrás e que se escondiam nos rochedos e ruínas de Anawab, próximo à mina de diamantes. Os trabalhadores e os poucos soldados resistiam aos ataques permanecendo dentro da mina, mas isso os impedia de sair e combater em campo aberto contra o exército goblinóide, que fazia o cerco ao local. Bardson foi informado da situação pelos batedores. Ele, o veterano Hawkeye e alguns cavaleiros, que haviam permanecido na cidade, cavalgaram para libertar os trabalhadores e amigos que estavam presos na mina. O combate durou um dia inteiro. Uma pequena parte dos goblinóides sobreviventes fugiu para o terreno rochoso, enquanto os demais regavam o terreno da morte com seu sangue negro. Apesar da exaustão, os soldados e os trabalhadores presos na mina há dois dias vagaram durante toda a noite, enfim retornando a suas casas.

As brumas tornavam-se mais densas à noite e vultos podiam ser vistos sob a fraca iluminação das tochas. Oito homens desapareceram naquela noite sem que ninguém visse o que houve, mas após o ataque e o restante dos acontecimentos Bardson percebeu que as atividades na mina eram de alto risco e poderiam trazer um grande mal à cidade. Possivelmente os goblinóides mortos naquele dia levantariam como mortos-vivos e passariam a habitar a região amaldiçoada. Com tais declarações Bardson suspendeu imediatamente as atividades na mina de diamantes.

Como era de se esperar, a cidade entrou numa crise econômica. Todos os moradores do local dependiam de alguma forma do comércio

das minas. Muitos dos novos moradores que chegaram, em busca da prosperidade do local, partiram nos anos que se seguiram, restando apenas os primeiros colonos e seus descendentes na região. O nome da cidade foi esquecido com o tempo e a cidade tornou-se apenas Cidade da Ponte. Atualmente o líder dos Cavaleiros da Ponte é Warden, descendente da família Bardson, muito respeitada na cidade. Os cavaleiros são uma milícia treinada e destinada a vigiar a ponte. Às vezes eles escoltam mercadores até a cidade de Stúaria.

1 - Acredita-se que os humanos bárbaros estabeleceram-se aqui antes da colonização de Belthor. Possivelmente vindo através dos mares. Ninguém sabe ao certo sua origem, mas não são descendentes da expansão humana.

CLIMA E GEOGRAFIA

O clima na região da Cidade da Ponte é temperado. As estações são bem definidas e a cidade possui condições climáticas ideais para a realização do comércio, festivais de colheita e festivais religiosos. O terreno plano e fértil ajuda ainda mais nas sempre fartas colheitas da região, que supre a localidade e ainda exporta para outros pontos do reino através do Rio Negro, chegando até a capital Tâmatuz.

No inverno é comum que a neve caia intensamente. As famílias estocam comida para essa época, desta forma garantindo a sobrevivência no período mais difícil do ano. No inverno as noites são mais longas e os ventos tornam-se mais intensos, trazendo sons estranhos do Reino dos Mortos, por isso criou-se o costume de colocar símbolos religiosos nas portas das casas e fazer oferendas aos deuses, como um pedido de proteção contra os espíritos do inverno.

A primavera é a estação das grandes chuvas. Através de engenhosos aquedutos os homens da ponte, como são chamados os habitantes locais, conseguem irrigar suas plantações e levar água à cidade, mantendo seus reservatórios abastecidos. O rio por si só já nutre todas as necessidades desta população, mas o conselho sempre se mantém precavido e usa a sabedoria dos druidas da região (moradores de Niteril) para supervisionar o uso dos recursos do rio, tais como a fauna e flora.

O outono é o período durante o qual é realizado o festival da colheita e fertilidade, onde ocorre a adoração a Stack. Os druidas celebram nos campos os ritos que os povos bárbaros faziam antes da colonização. Os camponeses celebram junto aos druidas, que organizam os ritos de colheita e fertilidade, com fogueiras, danças e canções. Parte da colheita é queimada cerimonialmente e uma donzela é “caçada” em uma cerimônia religiosa de fertilidade. Os períodos da caçada variam de acordo com as fases das luas. Os nobres avessos aos costumes bárbaros não se misturam a tais ritos, muitas vezes repudiando os antigos costumes da plebe. Eles fazem a celebração a seu modo, em bailes e banquetes luxuosos, convidando vários mercadores e nobres locais.

O verão deixa a temperatura estável e agradável. Durante o verão os homens da ponte dedicam-se à caça, pesca e competições para demonstrar força e capacidade. Durante a semana final do verão os Jogos Pontíficos são celebrados exibindo duelos de força, corridas e diversas outras atividades. A Cidade da Ponte dobra sua população durante os jogos, o que é muito lucrativo para as pousadas e tavernas da região. Muitos camponeses cedem suas casas por uma determinada quantia para hospedar os forasteiros, sendo essa uma forma de ganhar um dinheiro extra durante a festa. Qualquer pessoa pode se inscrever nos jogos e realizar apostas.

Apesar de ocorrerem alguns incidentes como brigas e arruaça a milícia consegue manter a ordem com apoio dos cidadãos da cidade. Durante o verão as tropas da cidade costumam fazer incursões além da ponte, atacando goblinóides, mortos-vivos e outros seres que possam representar uma ameaça à cidade. Apenas missões de patrulha e não uma cruzada de erradicação, já que a cidade não goza da grande população de outrora.

SOCIEDADE E CULTURA

A sociedade da Cidade da Ponte existe sob um regime feudal, mas as leis prezam pela vida dos cidadãos. Sendo estes os descendentes dos colonos e bárbaros fundadores da cidade. Um Conselho, composto por

20 Senadores, comanda as diretrizes econômicas e legislativas através do voto fechado. Esse conselho é eleito por plebiscito popular uma vez a cada quatro anos. Aqueles que estão aptos a votar são homens letrados, líderes de família e donos de alguma propriedade agrária ou arrendada por um lord local. Nos tempos atuais o mesmo conselho tem governado, com justiça e honestidade, há 10 anos e não existe interesse popular em retirá-los devido à boa gestão.

O camponês vive uma vida relativamente boa. Um terço de tudo que ele produz é pago em impostos. Mas eles possuem o direito de obter as sementes para o plantio por preços mais baixos. A plantação de cereais é a mais difundida na região e, além disso, o artesanato é bem popular. A produção de cereais tem sido a principal fonte de renda local desde a perda das jazidas de diamantes. A exportação é feita através do Rio Negro até a grande cidade de Tâmatuz.

Todo cidadão tem por obrigação ser treinado para o exército ao atingir a maioridade. Os soldados propriamente ditos constituem a milícia da família Bardson, que têm o ofício de soldado e são responsáveis por proteger as torres e muralhas, além de treinar os cidadãos nas artes militares; eles são mais conhecidos na cidade como Cavaleiros da Ponte. O modelo já se mostrou eficaz, tanto que nos festivais alguns arruaqueiros foram capturados por cidadãos locais. Apesar deste comportamento em sua maioria os cidadãos são corteses e acolhedores, mas possuem um sangue guerreiro em suas veias e orgulham-se de sua descendência militar.

Os homens da ponte comemoram as principais passagens de idade da seguinte forma:

Ao nascer a celebração é realizada com um banquete entre as famílias. Ao atingir a idade necessária meninos e meninas ajudam nos afazeres domésticos junto aos pais ou aprendem um ofício da família.

Na adolescência homens e mulheres aprendem ofícios de guerreiro. Ao longo do treinamento na academia os alunos aprendem equitação, arquearia e recebem lições de combate até atingirem idade apropriada para o matrimônio.

Para casar o homem deve provar seu afeto e ser acolhido pela filha e pelo patriarca da família da noiva. Após isso o filho, com permissão de seu próprio pai, só poderá casar se obtiver a benção de um sacerdote da crença local e a noiva, após o casamento, passa a ser de responsabilidade da família do noivo.

Entre os nobres o casamento é geralmente realizado para formalizar alianças e apaziguar os ânimos. Já entre os camponeses o casamento é realizado por amor e não por negócios.

O patriarca da família é um líder e possui os direitos e privilégios para tal. Ele escolhe as diretrizes da família e quem ou o que devem apoiar. Os clãs são constituídos por famílias aliadas que cooperam entre si em diversas questões.

Projeto:

Adote uma Cidade

Criação:

BirdBardo

Adaptação para ERA:

Edson "Druida das Pradarias"

Revisão:

Edson "Druida das Pradarias"

João Paulo "Aeon"

Johnathas Becon "Fenmarel"



Florestal

Suplementos

Descrição



Uma pequena vila, mas de grande importância para a existência de Mercante. Pois é dali que vem a madeira para a construção dos barcos e do porto de Mercante. Florestal é uma pequena vila formada por Halflings lenhadores.

Tipo de População: 100% Halflings e cultivo de hortaliças.

Economia Local: Extração de madeira.

Senador Sênior: Não há.

Guarda local: Não há – os próprios moradores do sexo masculino são responsáveis pela ordem e pela segurança da aldeia.



Templos: Nenhum templo



Leis: As mesmas do reino



População: 1.600 habitantes

GEOGRAFIA

A cidade localiza-se na orla da Floresta de Niteril, um local seguro, com poucos monstros e muita paz e tranquilidade. O caminho que leva até a Vila de Florestal é um tanto peculiar dividindo-se em duas rotas a cerca de dez quilômetros da cidade. Uma das rotas, menor e mais estreita, leva até a Vila de Florestal enquanto a outra, mais larga, segue entre as cidades de Mercante e Tâmatuz. Na encruzilhada há uma pequena placa indicando aos viajantes a natureza das duas estradas, mas existe também outra placa, um tanto mal-educada, onde se lê:

“Não temos tavernas grandes, siga para a próxima cidade.”

A cidade de Florestal é exclusivamente habitada por Halflings e por este motivo, não há nela qualquer pousada para seres maiores, apenas para os padrões dos “Pequenos”, como são chamados. Apesar da placa mal educada, eles sempre recebem bem os forasteiros.

A cidade e seus costumes

Ao escolher a pequena estrada que leva à Vila de Florestal, o viajante tem a sensação de ter tomado uma poção de crescimento, pois à medida que se aproxima tudo se torna pequeno. As cercas das pequenas fazendas à beira da estrada, as pequenas carroças que levam enormes legumes e verduras, as pequenas casas e os pequenos moinhos, tudo parece estar em miniatura. Os Halflings daqui são grandes produtores de legumes e têm até uma competição anual para ver quem é o produtor do maior vegetal ou legume do ano, e eles se orgulham muito disso.

Ao se aproximar da cidade é possível perceber que as casas são típicas de uma vila Halfling. Todas são construídas em pequenas colinas e possuem árvores em suas proximidades. Há uma pequena taverna/hospedaria localizada no final da estrada. A taverna leva o nome de Árvore Branca (como será descrito mais adiante). As construções de todo o vilarejo estão distribuídas ao longo de quase dois quilômetros, ligadas através de passagens estreitas que levam até as diversas soleiras, com suas portas redondas, com simpáticas cercas de madeira em volta de uma pequena colina. De dentro das casas pode-se sentir o cheiro agradável das guloseimas e quitutes por eles preparados.

O povo da Vila de Florestal é geralmente hospitaleiro. Quando chega alguém em suas terras muitos acabam se hospedando em casas de moradores locais, que os encham de comida, pois é sabido que um bom Halfling come pelo menos nove refeições por dia.

A vila produz quase tudo o que necessitam, e também negocia a madeira das árvores cortadas da floresta. A madeira daqui é muito procurada pelos construtores de navios de Mercante porque apenas os pequenos têm o conhecimento de quais variedades dentro da floresta são ideais para a feitura de barcos. Um barco produzido com as madeiras dos Halflings chega a valer até 40% mais no mercado. A única desvantagem de se negociar com Halflings é que uma encomenda pode levar até 2 anos para ser entregue, isso porque os pequenos daqui não são adeptos do trabalho e também porque as árvores são escolhidas apenas uma vez ao ano, na Festa das Madeiras.

Taverna da Árvore Branca

É um lugar grande, ao menos para os Halflings, com muitas mesas e sempre cheio de pessoas bebendo, dançando e cantando. Ali também se encontra a única hospedaria do local. Com alguns poucos quartos, todos para Halflings é claro, a hospedaria fica no segundo andar de uma grande colina sobre a qual cresce um raro espécime de Carvalho Albino. As grossas raízes servem como alicerces no interior da construção e alguns pontos, como a cozinha, são cercados por uma coleção de tubérculos comestíveis que são colhidos apenas em ocasiões muito especiais.

Uma vez por semana o Conselho dos Anciões se reúne aqui. São eles quem toma praticamente todas as decisões na cidade, desde o corte de árvores encomendadas para Mercante, até as cores das bandeiras da festa dos legumes.



Festas locais



Festa dos Legumes – Ocorre no último dia do mês de Navor, quando todos os fazendeiros locais trazem suas colheitas para a competição anual dos legumes. Entre os Halflings é considerada um honra ganhar um concurso desses. A cidade recebe muitos visitantes nessa época, comida e bebida são distribuídas de graça para todos, que comem por três dias consecutivos.

Escolha das Árvores – Ocorre no primeiro dia do mês de Arula, no início do degelo. Ninguém sabe escolher árvores como os Pequenos. Estas são marcadas e começa o processo de derrubada, que leva muito, muito tempo.

Conselho dos anciões e relação entre as famílias

Os Halflings de Florestal organizam-se através de um grupo de representantes que é composto pelo patriarca de cada família. São eles que decidem praticamente tudo na cidade, desde a época do corte das árvores até as bandeiras e cores que serão usadas em cada festa. Cada família possui um patriarca dentro do conselho. O patriarca é sempre o homem mais velho daquela família.

As famílias Halflings são identificadas através de sobrenomes bem marcantes como: Bolsos Furados, Olhos de Vidro, Cerca Pequena, Baixo Monte, Pés Largos, entre outros. As famílias são muito bem constituídas e os filhos levam sempre o sobrenome do pai, assim como as esposas ao se casarem, perdem o nome da sua própria família e passam a receber o nome da família do marido. Desta forma a relação entre famílias é muito bem definida e cada uma delas é representada no conselho por seu patriarca.



Fronteira

Descrição



A cidade de Fronteira é uma cidade murada na divisa entre o Reino dos Magos e o reino Drow (e a única forma de ir para o norte sem passar pela Floresta Negra ou ir mais a oeste e contornar Niteril). Fronteira mantém alguns guardas na estrada e cobra um “pedágio”, correspondente ao imposto de viagem pelo reino. A cidade é grande e muito violenta, vivem da agricultura e da extração de madeira de Niteril, mesmo sabendo que extrair madeira Negra é atrair a atenção das criaturas profanas que vivem dentro desta floresta.

Tipo de População: 80% humanos, 10% anões, 2% meio-elfos, 1% elfos e 7% outros.

Economia Local: Madeireira e agrícola.

Senador-Sênior: Jaros Slauter.

Guarda local: Médio porte.



Templos: Stack, Corlow, Magnus e Hagr.



Leis: As mesmas do reino.



População: 27.000 habitantes.

GEOGRAFIA

A cidade de Fronteira fica em um ponto estratégico importante, situada nas proximidades de duas florestas, a Floresta Negra e a Floresta de Niteril, formando um corredor de passagem que é a única entrada segura para a Capital do Reino dos Magos, a não ser que o viajante deseje entrar pelas florestas, o que nunca foi muito recomendado.

Por se tratar de uma cidade que faz divisa com outro reino, estando rodeada por inúmeros perigos, a guarda local mal tem tempo para atender à população, deixando que a violência cresça na cidade. Uma vez que diversos comerciantes, viajantes e imigrantes (além de pessoas de reputação duvidosa) passam por Fronteira e as relações com cidades próximas (como Guerreira e Stambel) não são muito amistosas, os receios quanto à segurança apenas se agravam ao pensar na Floresta Negra. Desta forma os viajantes veem a cidade de Fronteira como a única parada segura da região.

NA FRONTEIRA

Assim que atravessar a fronteira entre o Reino Drow e o Reino dos Magos, a menos de 5 Km da cidade de Fronteira, você avistará um posto avançado de Fronteira, uma casa de pedra que lembra um pequeno forte, onde se encontram os Soldados da Fronteira e o Posto de Viagem. É neste local onde os impostos de viagem devem ser pagos e os magos devem apresentar seus documentos de identificação.

No posto avançado encontram-se 20 soldados, um clérigo da igreja de Magnus (responsável pela emissão da documentação aos magos recém-chegados) e um Palaciano escrivão, responsável pela fiscalização e arrecadação dos impostos. O posto possui uma pequena capela de Magnus com um quarto individual para o clérigo, um escritório destinado ao Palaciano, uma sala sem janelas e fechada por uma porta de ferro onde ficam todo o dinheiro arrecadado antes de ser enviado à capital, um grande cômodo ao fundo (onde ficam alojado os soldados) e um grande quarto no segundo andar destinado também ao Palaciano.

O Palaciano escrivão é responsável pela troca do dinheiro dos viajantes que chegam de outro reino, além disso, há uma pequena torre onde um soldado vigia a estrada sul, atento à chegada de viajantes.

Suplementos

Os Soldados da Fronteira

Homens com grande treinamento militar e conhecimento em táticas de guerra, são capazes de identificar rapidamente uma possível invasão ou mesmo batedores nos arredores da fronteira; estão entre os melhores soldados do Reino. Todos eles são também mensageiros velozes, capazes de permanecer dias sobre um cavalo sem descansar.

SER UM SOLDADO DE FRONTEIRA

Ninguém é iniciado já com o objetivo de se tornar um Soldado de Fronteira, ao invés disso estes soldados são escolhidos dentre os melhores do reino e recebem treinamento adicional para tornarem-se Soldados de Fronteira. Os homens escolhidos para esta função costumam seguir um perfil bem determinado, seguindo ordens sem questionar e sendo capazes de suportar as mais adversas situações.

RITUAIS DE INICIAÇÃO

Quando são escolhidos para tornarem-se Soldados de Fronteira, estes passam por duros treinamentos de resistência, paciência, conhecimento histórico e cultural dos demais reinos de ERA. O treinamento é árduo e alguns soldados chegam a não suportá-lo (algumas vezes ocasionando até mesmo a morte). Obrigados a ficar acordados durante dias e a realizar atividades físicas que levam o corpo a extremos, recebem ainda treinamento sobre rotas, formas de cavalgar e melhores meios para chegar até a capital sem serem vistos e da forma mais rápida possível.

O treinamento dura um ano e ao terminá-lo o Soldado de Fronteira recebe uma carta com o destino para o qual será enviado. Não há festas para aclamação dos concluintes, mas nos três dias de descanso que recebem, entre o dia da formatura e a viagem que farão até a fronteira para a qual serão enviados, eles festejam à sua maneira, geralmente com muitas mulheres e bebida.

STATUS

Não existe distinção hierárquica entre Soldados de Fronteira e soldados do reino. Porém há um respeito maior aos primeiros, tanto pelo treinamento extra que recebem quanto por serem poucos dentro do reino.

EQUIPAMENTO

Os Soldados de Fronteira recebem uma armadura com o símbolo do reino talhado no peito, em baixo relevo, e um elmo. A armadura tem encaixes para uma capa vermelha que eles utilizam, enquanto o elmo, decorado com tiras vermelhas (que saem da parte posterior de sua lateral), protege a cabeça. As armas destes soldados variam conforme seu estilo de combate, mas são sempre de altíssima qualidade.

COMBATE

São treinados para combate individual e exímios em manter um território quando sitiados. Por pior que seja a situação, eles têm grandes conhecimentos que lhes permitem improvisar e tornar a sua posição uma vantagem contra o inimigo, permitindo que poucos consigam superá-los (no caso de serem sitiados).

HIERARQUIA

Eles seguem a mesma hierarquia militar dos soldados do reino.

Personalidades da Cidade

Dira, líder das operações da Guilda dos Olhos Negros



Personalidade

É o braço direito de Austriel e uma das únicas pessoas que tem contato direto com a líder do crime em Fronteira. Nada passa despercebido por Dira, afinal, ela tem laiaos espalhados por toda a região.

Uma mulher bela com a astúcia de um felino, ela realmente merece o título de chefe de operações da guilda, afinal, em se tratando de roubos e assassinatos, Dira tem um vasto currículo. Na cidade ela vale seu peso em ouro, sendo procurada apenas pelo codinome Felino da Noite, no entanto ninguém tem sequer uma descrição dela.

Dira cumpre as ordens de Austriel sem questionar, mesmo que isso signifique assassinar seu melhor amigo. Isso a torna uma peça chave na mão de Austriel, ao mesmo tempo em que é muito bem recompensada por tal fidelidade.

Aparência

Dira é uma das mulheres mais lindas de Fronteira (e posso arriscar dizer que de todo o Reino dos Magos), sua pele é diferente de qualquer outra mulher da região, suave e sedosa. Alguns chegam a dizer que tamanha beleza foi conseguida através de magia, mas seus laiaos juram que não.

Pele clara, cabelos negros e ondulados, que quando soltos, chegam próximos da sua cintura, seus olhos, de um azul profundo, são capazes de encantar o homem que os fite, porém não se engane com sua aparência, quando deseja, Dira pode ser cruel. Quase sempre utiliza roupas masculinas, como calça, armadura de couro e toucas de ladino. Porém suas roupas são muito bem trabalhadas, e acredita-se que exista magia nas runas desenhadas em seu manto.

História

Muitos acreditam que Dira seja filha de Austriel e embora isso não seja verdade, também não é exatamente mentira... Dira foi pega por Austriel ainda bebê e criada como uma verdadeira filha. Treinou com os melhores e mais famosos ladinos do reino. Aprendeu história, dança, artes e fala as mais variadas línguas.

Seu currículo de ladino começou logo cedo, cometendo seu primeiro furto aos doze anos, e seu primeiro assassinato aos dezessete. Logo sua cabeça estava entre os ladinos mais procurados de Fronteira. Houve uma época que soldados especiais foram enviados a Fronteira atrás de Dira, mas após alguns meses a guilda conseguiu um "bode expiatório" que foi morto no lugar do "Felino da Noite". Hoje ela raramente atua, ficando mais na parte administrativa dos lucrativos negócios da guilda.

Combate

Dira raramente entra em combate direto, seu combate é furtivo e seus ataques são silenciosos e mortais. Dira chegará às suas costas sem que você perceba e no momento em que sentir seu hálito perfumado, sentirá as adagas envenenadas perfurando suas costas.

Jaros Slauter

Personalidade

Um homem sóbrio, que governa muito bem a cidade de Fronteira, representa a cidade no conselho do senado perante o rei. No entanto, Jaros é bastante ganancioso e isso acaba tornando sua integridade duvidosa. Ele é amado pela população pobre, pois costuma fazer grande caridade à mesma. Pode-se dizer que é um homem de coração bom, mas que se envolve com as pessoas erradas.

Aparência

Jaros tem 42 anos de idade, é vaidoso, gosta de vestir-se bem e de estar sempre dentro da moda entre a nobreza palaciana. Um tanto calvo e grisalho, não é um homem muito belo, manca levemente da perna esquerda, onde recebeu uma punhalada durante um assalto quando ainda era jovem.



História

Jaros é um nobre Palaciano de 42 anos. Membro do senado de Fronteira desde seus 22 anos e atual Senador-Sênior, teve uma vida sofrida quando era jovem.

Filho de um mercador de peixes em Tâmatuz, apanhava todos os dias de seu pai, até que fugiu de casa e se envolveu com uma jovem Palaciana, com quem se casou. A partir daí sua vida mudou e ele tornou-se Palaciano, logo ocupando um cargo político na cidade de Fronteira, onde vive até hoje.

Aos 32 anos ficou viúvo, perdendo a esposa vítima de uma peste. Hoje alguns dizem que ele tem um caso com Milady Austriel, mas nada foi comprovado. Se for verdade, ele é um dos poucos homens de Fronteira que pôde ver Austriel frente a frente. A verdade é que ele já foi visto diversas vezes visitando a Taverna da Milady.

Combate

Jaros não entra em combate, prefere resolver seus problemas na conversa e se isso não funcionar ele tentará pagar bem seus agressores para que estes desistam de fazer qualquer mal a ele. É um político nato.

Material Extra:

MILADY AUSTRIEL
Guilda dos Olhos Negros

Meu nome é Lollin “Dedos Leves” e recebi este apelido devido à profissão que escolhi para minha vida. Para muitos ela é considerada um ato de vagabundagem, exploração alheia, me chamam de trapaceiro, gatuno ou, na maioria das vezes, ladrão. Eu, por outro lado, prefiro me considerar um “observador de oportunidades”, alguém que vê formas de enfrentar a vida de maneira prazerosa e fácil. Esta minha forma de levar a vida me trouxe a uma estranha cidade, isto é, estranha aos olhos de quem tem um “dom” para olhar.

Era início de inverno (um inverno bem rigoroso para aquela época do ano), cheguei à cidade de Fronteira, vindo de Dortw. Eu tinha me cansado da maresia e da porcária do cheiro de peixe daquela cidade, assim como de suas regras e sua guerra entre as guildas. Queria um lugar pacífico, onde pudesse exercer minha profissão com tranquilidade, e a cidade que escolhi foi essa: Fronteira, no Reino dos Magos.

Meu informante naquele lugar era um dos irmãos de meu pai, um simplório agricultor da região, de nome Rayndir. Com seus 50 anos, e inúmeros filhos e filhas, trabalhava arduamente em sua fazenda, para tirar o sustento da terra. Na mensagem que enviei a ele antes de partir de Dortw, disse que gostaria de passar o inverno em sua casa, para conhecer melhor a família, ele poderia ficar despreocupado, pois eu pagaria por minha estadia e em breve pretendia montar um negócio na cidade. Como não recebi resposta, presumi que tudo tinha estava entendido (de qualquer forma seria difícil obter uma resposta, devido às circunstâncias furtivas em que deixei a cidade de Dortw).

O inverno já começava a exalar seu hálito da morte quando cheguei a Fronteira, naquela manhã nublada. Foi preciso utilizar todo o meu trato social, aprendido em anos de profissão, para ludibriar os Palacianos. Percebi como toda a família ficou encantada com toda esta bobagem, acreditando que eu realmente tinha dinheiro para abrir um negócio na região. É hilário como as pessoas se encantam com simples jogos de palavras bonitas. As primas se derreteram com minha presença, e toda esta abertura na recepção me permitiu avaliar bem a situação.

Passei o dia na fazenda de meu tio e ao cair da noite saí para avaliar a cidade. Queria olhar o local, conhecer as pessoas e seus modos, tomar uma cerveja e quem sabe fazer um pequeno trabalho em uma casa que avistei na minha chegada. Uma boa casa, grande, cheia de utensílios que valeriam algumas moedas no “mercado paralelo”.

Tudo corria bem, como deveria de ser. Como minha experiência, assaltar essa casa foi fácil como tirar doce de criança. Começava a gostar da cidade. Mas ainda hoje me pergunto como pude não perceber aquilo. Eu ainda não sabia, mas estava sendo observado o tempo todo, e logo que saí da casa fui interceptado por dois homens, vestidos com longas capas negras.

— Boa noite senhor Lollin, estávamos esperando pelo senhor. — disse o primeiro homem.

Com o susto inicial tentei correr e quando dei os primeiros passos o homem gritou para mim:

— Não adianta correr Sr. Lollin! Para onde vai? Para a fazenda de seu tio? Pare imediatamente e venha conosco!

Minha mente, treinada para avaliar situações como essas, me fez pensar duas vezes antes de parar, mas eles sabiam demais. Como saberiam tanto assim? Então foram as dúvidas em minha cabeça que me fizeram parar e eu me virei sacando as duas adagas que levava sob minha capa.

— Estou armado! Se desejam me enfrentar, lutarei até a morte! — disse em uma tentativa desesperada de intimidá-los. No fundo eu sabia que jamais lutaria até a morte e acho que eles também sabiam disso.

— Não queremos briga — rosnou o mais alto deles —. Milady Austriel não gosta que façam trabalhos sem seu consentimento. E gostaria de conhecê-lo, uma vez que age em seu território.

Sabia que não tinha outra escolha e decidi acompanhá-los. Em minha cabeça, perguntas sem respostas fervilhavam: Como havia me descoberto? Será que meu tio sabia das minhas intenções na cidade? Ou seria algum dos meus primos um ladino? Não conseguia acreditar que um bando de simplórios camponeses havia me ludibriado. Depois de caminhar por algumas ruas me deparei com uma torre de três andares anexa a uma grande casa. A casa lembrava mais uma taverna, tinha dois andares e ficava próxima à muralha da cidade, era grande e bonita, como as tavernas nobres que encontramos em algumas cidades. Na entrada havia uma pequena praça bem cuidada, com um lindo chafariz e nele uma estátua um pouco estranha, em alguns aspectos lembrava um belo navio com asas, ou seria algum pássaro desconhecido por mim? Mas isso não importa.

Na frente da casa havia mais dois guardas, bem armados, vigiando a porta como duas esfinges. A porta estava fechada, mesmo assim pude ouvir o som de música e conversas animadas vindo do interior. Os meus guias, ou captores (ainda não sabia dizer ao certo o que seriam), aproximaram-se e os guardas abriram a porta para permitir nossa entrada.

Deparei-me com algo que não esperava. Uma taverna luxuosa, com belas mulheres servindo as mesas em copos de vidro (isso mesmo, vidro! Algo só visto entre os altos palacianos). Comida e bebida à vontade e de alta qualidade, vários castiçais de ouro e prata. Nas mesas, vários colegas de profissão comiam, bebiam e separavam suas Estelques. Todo esse esplendor ofuscou minha percepção e não reparei quando uma linda mulher, vestida com armadura de couro, se aproximou.

— Como vai Sr. Lollin? Venha, sente-se comigo ao balcão.

Prontamente, como se encantado com sua beleza, com um sorriso maroto nos lábios, eu fiz um sinal que sim com a cabeça. Simultaneamente os dois homens que estava ao meu lado fizeram uma reverência e saíram.

— Meu nome é Dira, sou a chefe das operações locais — disse ela enquanto eu me sentava —, meus contatos me informaram que o senhor é um recém-chegado na cidade e que estava atuando sem a nossa permissão.

Com um ar de estranheza, perguntei:

— Bom Milady, primeiramente conceda-me uma pergunta. Seu nome não é Austriel?

— Não Sr. Lollin, lady Austriel nunca trata diretamente com seus empregados, ela apenas esquadrinha suas mentes e ordena suas vontades.

— Espere um minuto! Eu não trabalho pra ninguém, a não ser pra mim mesmo!

Ela toma um pequeno gole do vinho, colocado à sua frente por uma bela mulher, e diz:

— Creio que não entendeu Sr. Lollin, se deseja trabalhar nesta cidade ou você trabalha pra Guilda dos Olhos Negros ou não trabalha pra ninguém.

— Entendo... Posso pensar alguns dias antes de aceitar a proposta?

Apesar de ter várias perguntas em mente, queria estar livre daquele lugar o mais rápido possível. Apesar da doçura na voz de Dira seu olhar ameaçador pesava como um fardo nas minhas costas.

— Sim, porque não? Mas antes de sair deixe sua colaboração de 40% do seu roubo realizado esta noite.

Dessa vez não pude me controlar e bradei em voz alta.

— Como pode? Quarenta por cento do que consegui esta noite é quase metade de tudo que tenho aqui!

Subitamente houve um profundo silêncio na taverna, como se todos estivessem prestando atenção em nossa conversa, e Dira mais uma vez prova o vinho em seu copo e com um ar de seriedade diz:

— Se realizou seu trabalho no território de lady Austriel, nada mais justo que deixe 40% aqui conosco, é melhor do que sair daqui sem nada. Não acha?

O olhar da bela mulher sobre mim era quase o olhar de uma medusa me petrificando. Eu sabia que sair dali com 60% era melhor do que sair sem nada e ser morto algumas ruas à frente. Sem dizer qualquer palavra, abri o saco que levava e separei a parte que cabia a eles. Quando terminei, ela completou:

— Lhe daremos três dias para pensar, retorne aqui neste período. Se não retornar daremos como não aceita a proposta de lady Austriel.

Desta forma será melhor procurar outra profissão ou sair da cidade, pois se encontrarmos você agindo sem nossa autorização você deixará para lady Austriel muito mais do que 40%. Você me entendeu?

Deixei aquela taverna o mais rápido que pude, e olhando pra traz vi uma silhueta feminina na janela mais alta da torre. Tal visão me fez gelar dos pés à cabeça e algo dizia em minha mente “Você é meu, não resista”. Como uma doce cantiga, penetrava o âmago mais profundo de minha alma, as palavras em minha mente, e quanto mais corria, mais sua voz ficava clara. Foi como ficar louco e voltar à lucidez. Tive que correr e me atirar no primeiro cocho de cavalo cheio d’água para que a voz em minha mente parasse e então desmaiei.

No dia seguinte acordei na fazenda do meu tio, no celeiro pra ser mais exato. Nos dias que se seguiram andei pela cidade reparando em tudo e em todos. Perguntava às pessoas sobre lady Austriel, mas minhas perguntas ficavam sem resposta. Alguns se retiravam da minha presença, outros diziam que tal nome não existia ali. Mas eu podia sentir o tremor percorrer o corpo das pessoas que ouviam tal nome. Até que certa noite um dos meus primos chegou ao meu quarto e disse:

- Você procura respostas sobre ela... Eu lhe darei algumas das respostas que tenho.

E a história que ouvi foi essa:

“Segundo as lendas ela é uma bruxa com mais de 150 anos, e tem sob seu controle a mente de todas as pessoas importantes na cidade. Dizem que no lugar de seus olhos existem apenas dois buracos sem fim e que se fitá-los sua mente será prisioneira da dela. Os soldados, o senado e todos os palacianos a temem e a veneram ao mesmo tempo, mas ninguém sabe ao certo quem “ela” é. Sua vontade é a lei e todos a obedecem. Uns dizem que “ela” comanda a Guilda de ladrões local, outros que ela é a amante do Senador-Sênior, mas o que é certeza a todos é que não devem desafiá-la. Mesmo sem nunca ter visto o seu rosto, muitos que a desafiaram enlouqueceram e se mataram ao se jogarem da muralha. Alguns acreditam que sejam apenas os membros da Guilda local que criaram tal lenda para impor medo e respeito às autoridades locais. Eu tenho minhas dúvidas...”

Muitos a chamam de “Olhos Negros” e diz-se que ninguém consegue estar fora do alcance de seus olhos negros. Às vezes acho que “ela” pode ser uma deusa, ou algo muito pior.”

Pude ver o temor que meu primo sentia ao falar tais coisas para mim e eu mesmo podia sentir tal temor sem saber explicar porque, apenas me lembrando da silhueta na janela da torre. Depois de ter ouvido a respeito dessas coisas, arrumei minha mochila, despedi-me do meu tio e corri a mais rápido que pude para a capital do Reino dos Magos, e sempre que tenho a chance eu conto esta história, e acrescento no final, que para mim “ela” é um demônio que manipula as mentes das pessoas e brinca com os humanos como se fossem seus peões em seu jogo particular, que os deuses me protejam. Eu nunca mais ponho meus pés naquela cidade maldita!

Projeto:

Milady Austriel
Guilda dos Olhos Negros

Criação:

Lourival Gomes “Zoltran”

Adaptação para ERA:

Edson “Druida das Pradarias”

Revisão:

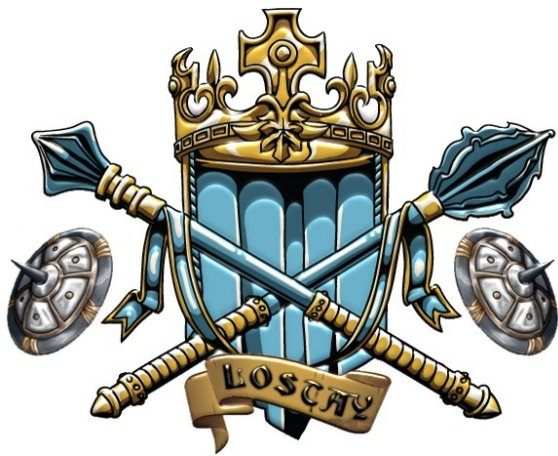
Johnathas Beccon “Fenmarel”



Lostay

Suplementos

Descrição



Extensão militar de Tâmatuz, Lostay está repleta de anões. O forte/cidade é cercado por uma grande muralha, repleta de guaritas de vigilância. Os anões comercializam armas de fabricação própria em Tâmatuz, mas você também pode encontrar diversas lojas de armas e armaduras dentro desta cidade.

Fundada pelos anões que permaneceram do lado Oeste do Reino, a cidade já foi um poderoso forte, destinado à construção de armas para a nova capital (Tâmatuz). Porém hoje, apenas a aparência de forte permanece, pois uma grande cidade tem surgido em torno do mesmo.

Tipo de População: 80% anões e 20% humanos.

Economia Local: Fabricação de armas e armaduras de boa qualidade.

Nome do Capitão-Regente: Torwin "Barba Ruiva".

Guarda local: Grande parte dos anões do sexo masculino são guerreiros ou ferreiros.



Templos: Existem pequenos templos das divindades anãs e um grande templo central a Töwer.



Leis: s mesmas do reino - Temos uma lei específica da cidade chamada de A LEI DA ESPADA.



População: 1.300 habitantes.

Observação

Diferente das demais cidades do reino, que contam com um senado, Lostay [los-TAI] tem um regime militar no comando da mesma e o Capitão Torwin representa a cidade em meio aos conselhos de senadores-sênior. O nome da cidade é uma expressão no idioma anão e pode ser traduzida como: Firme como uma grande rocha.

Comércio de armas Anã

Herdeiros do conhecimento do Reino Kademirk (ou simplesmente Reino Anão), vindos de uma época de glória (a época onde Ecatron reinava), os anões são peritos em tecnologia e na fabricação de armas e aqui não é diferente. Há muito Lostay deixou de ser um forte para tornar-se uma cidade, porém mantém em sua cultura um pouco de seu passado militar.



Sua principal fonte de renda são as inúmeras lojas de armas espalhadas pela cidade; as armas fabricadas na cidade são consideradas as melhores de todo o reino.

Aqui você pode encontrar um tipo diferente de ferreiro, são os especialistas, mestres na fabricação de um único tipo de arma ou armadura. Tais produtos, além de muito belos, são fabricados com o mais alto nível de conhecimento de fundição anão, um segredo passado de pai para filho e que permite atingir alta qualidade em seus resultados.

O valor das armas pode variar bastante, de 20% a 40%, em relação às



armas convencionais, porém a qualidade e beleza das mesmas é inquestionável, fazendo com que muitos nobres e guerreiros dirijam-se à cidade e encomendem armas e armaduras preparadas especialmente para seu peso, altura e porte físico. Grande parte do que é fabricado aqui é consumido em Tâmatuz, nos jogos de Arena, e pelos inúmeros comerciantes que passam por lá diariamente, levando mercadorias para os lugares mais distantes de ERA.

A Muralha

Muito bem construída (a muralha tem cerca de nove metros de altura por cinco de espessura) embora cerque apenas a parte que pertencia ao antigo forte, dizem há passagens ocultas no interior da muralha, o que permite a movimentação de tropas de maneira furtiva em caso de um cerco. Tais passagens permitiriam aos soldados anões realizarem ataques-surpresa aos inimigos do velho forte. A muralha, além de imponente, é um símbolo de beleza em honra às tradições da cidade, já que os anões da antiguidade trabalharam a rocha com relevos de guerreiros, divindades e paisagens. Hoje a muralha protege o castelo central, onde se encontram o governo local, a área da guarda e algumas casas da nobreza.

A Arena

Torwin, além de ser Capitão-Regente da cidade, é também um apaixonado por jogos de arena. Ele próprio participa de tais jogos em Tâmatuz e é também fundador e patrocinador da Arena de Lostay, uma arena não muito grande, mas suficiente para entreter a população local. Torwin está sempre negociando criaturas para colocar em sua arena, com mercadores de Tâmatuz, e é ele quem determina a data dos jogos e suas regras.

Recebido como anfitrião, Torwin é um campeão invicto da cidade nos combates na arena, que também é utilizada como forma de treino por seus soldados e algumas vezes como parte na Lei da Espada (veja mais abaixo). Alguns viajantes vêm a Lostay para participar dos jogos promovidos durante todo o ano na arena, e uma vez por ano ocorrem os Grandes Jogos de Lostay, um campeonato onde poderosos guerreiros se enfrentam e enfrentam criaturas humanoides em combates até a morte. Isso atrai muitos comerciantes e olheiros de Tâmatuz à cidade, a fim de detectar campeões para as grandes arenas da capital.

A Lei da Espada

Sempre que há uma acusação sem provas o acusado pode clamar pela Lei da Espada. Isso significa que acusado e acusador irão se enfrentar na Arena de Lostay. O acusado tem o direito de escolher as armas e o combate é assistido por uma platéia. Se o acusador vencer, sua dívida será considerada quitada, por outro lado, se o acusado vencer ele será considerado inocente. Apenas membros da cidade, do sexo masculino e considerados adultos podem clamar a execução da Lei da Espada.

Personalidades da Cidade

Capitão Torwin "Barba Ruiva"



Personalidade

Torwin tem um temperamento muito forte, porém jamais desconta sua raiva ou frustração em amigos ou subordinados, o que o torna um líder muito amado. Grande conhecedor das armas anãs e das técnicas de combate anão, Torwin é um guerreiro temido, seja em combate individual ou no meio de um campo de batalha.

Apesar de seu atual cargo de regência, Torwin ama o serviço militar e para ele a política não passa de um grande número de burocratas hipócritas que só pensam no próprio umbigo, por isso ele evita ir aos conselhos de Senadores-Sênior e os Senadores-Sênior das demais cidades tentam derrubá-lo, achando um absurdo que haja no Reino dos Magos um Capitão representando as necessidades e desejos de uma cidade, qualquer que seja ela.

Aparência

Com um metro e cinco centímetros de altura e exibindo uma barba espessa e bem escovada, de cor castanho-avermelhada, tendendo ao ruivo, Torwin é um típico anão guerreiro. Sempre teve uma vida de combates e manteve a rígida disciplina dos militares, o que lhe rendeu um semblante austero. Costuma enfeitar os cabelos e barba com anéis metálicos, forjados com as armas de inimigos derrotados. Torwin está sempre vestido com sua malha de aço, um cinto de couro bem lustrado e sua arma na cintura.

História

Vindo de uma família tradicionalmente militar, foi o ancestral de Torwin, conhecido como Mawonder "Casca de Árvore", quem fundou o Forte Lostay logo após a queda de Ecatron, quando o reino foi dividido. Mawonder fundou o forte e jurou lealdade à capital Tâmatuz. Desde então, algumas gerações se passaram e os regentes da cidade são sempre capitães, sendo Torwin um descendente direto de Mawonder. Em sua sala há um grande quadro da sua árvore genealógica, mostrando o nome de cada um de seus ancestrais.

Torwin sempre viveu em Lostay, servindo como militar e chegando ao título de Capitão-Regente da cidade. Seu pai, um militar aposentado, hoje tem uma grande loja de armas na cidade.

Combate

Torwin, embora esteja sempre vestindo uma malha de aço, possui uma poderosa armadura de batalha, completa e muito bem trabalhada, feita por seu pai especialmente para ele como presente por seu apossamento como Capitão-Regente de Lostay. A armadura por si só já coloca medo nos inimigos, mas Torwin, como se não bastasse, é ainda um perito no uso de diversas armas e adepto do estilo de luta anão, que utiliza a força, o peso de seu corpo e a sua estatura para desferir golpes incapacitantes e mortais contra seus inimigos. Amante do combate em arenas, Torwin participa, sempre que possível, dos Jogos de Arena em Tâmatuz. Além disso, ele construiu uma pequena arena em Lostay, onde patrocina jogos entre os moradores e algumas vezes participando ele mesmo destes jogos, dos quais sempre sai vitorioso.

Mercante

Suplementos

Descrição



Uma belíssima cidade costeira à beira de um grande penhasco rochoso, esta é Mercante, uma cidade limpa e quase sem mendigos, muito bem estruturada e em cujo centro há uma imensa estátua de Ecatron, feita de mármore e com quase 12 metros de altura.

Aqui é possível conseguir viagens marítimas para qualquer lugar do mundo conhecido. Nas rochas abaixo do grande penhasco foram construídas plataformas de madeira onde se encontra o porto. Elevadores manuais sobem e descem cargas e pessoas da cidade ao porto e há também uma grande escadaria na rocha. Em Mercante também existe uma companhia de aventureiros, chamada “O Vento do Leste”, que possui os melhores aventureiros para serviços marítimos.

Tipo de População: 80% humanos, 10% de elfos e 10% outros.

Economia Local: Pesca e comércio marítimo.

Senador-Sênior: Artemis.

Guarda local: Médio porte.



Templos: Magnus, Hydrus e Mays.



Leis: s mesmas do reino.



População: 32.000 habitantes.

O Mercado e o Porto

Conhecida pelo seu comércio naval e pelos grandes estaleiros, que constroem os melhores navios de todo o reino, a cidade fica no alto de um grande penhasco rochoso e está rodeada por uma paisagem exuberante. Os grandes estaleiros são construídos sobre plataformas de madeira, suspensas 8 metros abaixo do nível da cidade, que fica no topo da costa rochosa, porém apenas a etapa final da construção do navio se dá ali. As principais partes são construídas na própria cidade e então são descidas até os estaleiros através de um engenhoso sistema de cordas e roldanas. Os navios com maior procura são aqueles feitos com a madeira de Florestal, porém há uma fila de espera por estes navios, uma vez que os Halfings não são muito dados ao trabalho.

O porto da cidade também fica em uma área das plataformas de madeira, que se estende por quase 800 metros de um lado ao outro. Estas plataformas são fixas na parede rochosa e muitas delas se estendem por vários metros mar adentro. É um trabalho de engenharia invejável.

Hoje Mercante recebe um fluxo de mercadores muito grande. A maioria vem atrás de reparos para seus navios, enquanto outros vêm atrás de novos navios — já que a cidade é conhecida como a melhor construtora de navios de todo o reino — e há ainda quem busque a grande variedade de itens existente na cidade, proveniente das rotas de comércio que passam por Tâmatuz.

Todas as casas da cidade são construídas em madeira, cada qual com entalhes únicos, o que lhes confere uma beleza artesanal incrível. Da mesma maneira, os navios produzidos ali, além de velozes e resistentes, são repletos de belos entalhes, permitindo que rapidamente sejam identificados como navios de Mercante. A cidade ainda conta com um mercado de peixes, muitos dos quais são salgados e vendidos para cidades vizinhas. Mesmo assim muitos visitantes que chegam à cidade buscam as tavernas, que servem os mais variados pratos feitos com peixe e outros frutos do mar.

O porto, por situar-se oito metros abaixo do nível da cidade, conta com um sistema de engenharia ímpar. Plataformas de madeira sustentadas por cordas e toras posicionadas na horizontal, no nível da cidade, aliados a diversos mecanismos de rolagem, denominados roldanas, sobem e descem mercadorias, pessoas e animais diariamente, num ritmo constante, quase ininterrupto. Uma taxa é cobrada pelos donos desse sistema peculiar de transporte, tanto para o transporte de pessoas quando de mercadorias e a manutenção é constante, para evitar acidentes. O último acidente que se tem notícias ocorreu há mais de 40 anos.

A cidade flui, de maneira peculiar, separada de seu porto graças ao paredão rochoso, mas ao mesmo tempo unida, pelo sistema de elevadores. Para aqueles que não querem pagar as taxas dos elevadores é possível utilizar os diversos sistemas de escadas, feitos diretamente contra a rocha. Alguns mercadores, mais mesquinhos, tentam subir suas mercadorias pelas escadas, isso acaba gerando muitos acidentes e perda de cargas.

Assim vive o porto e o comércio de Mercante, cidade que recebeu esse nome exatamente pelo fluxo de mercadorias que chegam e saem pelo seu porto e por seus portões.

A Estátua de Ecatron

No centro de Mercante há uma grande praça arborizada e circular, que termina num grande templo de Mays no lado norte da mesma. Ao centro, voltado para o mar, há uma grande estátua, esculpida em mármore, que representa a figura do maior rei que o reino já teve: Ecatron. É comum haverem pessoas venerando a estátua do rei, ou simplesmente se ajoelhando, na forma de uma rápida reverência, ao passarem por ela, como se estivessem na presença do próprio rei. A estátua mede oito metros de altura e foi um presente do Reino Anão, no ano de 1687.

Ao redor da praça há diversas barracas coloridas e muito bem organizadas onde ocorre a Grande Feira de Mercante. Muito bem patrulhada por soldados da guarda e por membros da ordem de Mays, que exigem a ordem e a limpeza da praça. Desta forma os mercadores que não cuidarem da ordem e limpeza de suas barracas, ou que não exigirem de seus clientes tal atenção, são advertidos e, se necessário, até punidos.

Companhia de aventureiros: O Vento do Leste

A companhia de aventureiros "O Vento do Leste" foi fundada há cerca de dezoito anos, quando um grupo de aventureiros, experientes e renomados, decidiu se aposentar e fixar residência na cidade. Devido a sua fama, no entanto, mercadores e moradores locais começaram a procurá-los a fim de pedir que resolvessem problemas para eles, assim logo perceberam que montar uma companhia de aventureiros seria um negócio lucrativo.

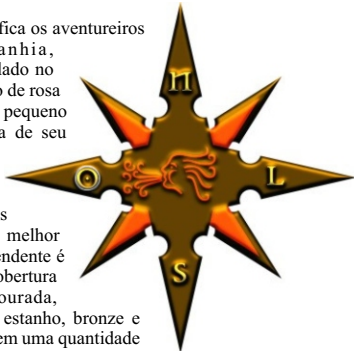
Hoje existem 36 aventureiros cadastrados na companhia, prestando serviços como mercenários à mesma. O Vento do Leste é procurado para os mais diversos afazeres, para isso toda missão deve ser muito bem detalhada. O contratante deve explicar para os líderes da companhia quais as suas intenções, isso é um requisito para que a companhia aceite o serviço.

Quando um serviço é solicitado, os líderes (antigos aventureiros do grupo original) selecionam, dentre os mercenários disponíveis, aqueles que estão mais aptos para tal missão. A principal preocupação da companhia é concluir as missões para as quais foram contratados e por isso aceitam apenas missões para as quais julgam-se aptos a concluir. Isso lhes garante uma reputação que se estende por toda ERA e muitos nobres percorrem grandes distâncias para solicitar seus serviços. Todos os membros da companhia são homens, experientes e são devidamente testados antes de serem aceitos como membros d'O Vento do Leste.

O valor cobrado pelo serviço varia conforme a complexidade e o número de membros envolvidos na missão. Do valor total obtido, 40% pertencem à companhia e 60% são divididos entre os membros integrantes da missão (que recebem somente após sua conclusão). A companhia ainda fornece equipamento básico a seus membros e consegue poções e itens mágicos a preços reduzidos. Isso faz com que muitos aventureiros busquem ativamente atingir um grau de aperfeiçoamento, em suas técnicas, suficientemente elevado para que possam ingressar n'O Vento do Leste. membros e consegue poções e itens mágicos a preços menores para os mesmos. Isso faz com que muitos aventureiros tente atingir um nível de experiência suficientemente alto para ingressar na companhia.

Símbolo da Companhia: Vento do Oeste

Um pequeno pendente identifica os aventureiros que ingressam na companhia, geralmente sendo utilizado enrolado no pulso esquerdo. Com um formato de rosa dos ventos, mais de uma vez o pequeno item foi capaz de salvar a vida de seu possuidor ao ser utilizado como arma em uma última tentativa de sobrevivência. Apesar da sorte desses aventureiros o material não é o melhor para a fabricação de armas. O pendente é feito de ferro e recebe uma cobertura tripla feita de uma liga dourada, proveniente de uma mistura de estanho, bronze e cobre. As pequenas pontas recebem uma quantidade maior de cobre enquanto as externas possuem bem menos desse metal. No interior há um adorno que simboliza o sopro do vento, feito com uma liga de ouro e cobre que o torna bastante avermelhado. As letras que indicam as direções são banhadas a ouro e a letra que indica o Oeste possui um fino contorno prateado. Por causa dos materiais utilizados na confecção de cada símbolo e dos benefícios obtidos ao ingressar na Companhia de Aventureiros do Oeste há uma taxa de 150 moedas de ouro para ser aceito (além dos testes de proficiência, que são exigência para a admissão).



Personalidades da Cidade

Artemis, olhos de fogo

Personalidade

Artemis é um homem muito sábio, um amante da natureza e das estrelas, além de um poderoso mago nas artes da manipulação do fogo. Para muitos é o melhor Senador-Sênior que a cidade já teve e isso lhe garante o 21º ano consecutivo no cargo. Artemis é justo com o povo e é capaz de se opor até mesmo ao rei se julgar que seus atos vão contra a liberdade da população. Além disso, é um homem que adora viajar e se isolar em lugares selvagens. Muitas vezes ele é visto saindo da cidade com uma pequena mochila, podendo ficar vários dias fora. Artemis é um homem misterioso, que não conta seu passado a ninguém.

Aparência

Artemis é um velho mago da ordem das chamas. Sua aparência é de um homem bastante experiente em sua vivência, porém com muitos anos ainda pela frente. Alguns acreditam que Artemis tenha mais de 200 anos de vida (provavelmente prolongados por meio de magia). Está sempre com seu longo cabelo branco preso em uma trança, assim como sua longa barba, muito bem delineada. Artemis preza muito por sua aparência física, de forma que está sempre bem vestido e opta por roupas largas e confortáveis, que permitam movimentos rápidos dos braços e mãos. Artemis tem os olhos vermelhos como as chamas de sua ordem. Para muitos, seus olhos deixam claro que ele não é humano.

História

Ninguém sabe ao certo a idade de Artemis, alguns dizem que ele tem mais de 200 anos, para outros ele não passa dos 40 anos, porém, o que todos sabem, é que ele chegou a Mercante naquela tarde ensolarada, em um navio pequeno cujo único tripulante era ele próprio. De onde veio, ninguém sabe e até mesmo as histórias que conta, quando lhe perguntam algo pessoal, variam de pessoa para pessoa. Devido a seus olhos vermelhos, muitos dizem que ele não é humano, mas ele diz que isso se deve a seu estudo da magia das chamas.

Combate

Artemis raramente entra em combate, mas, nas poucas vezes em que foi visto lutando, não sobrou um inimigo sequer em pé. Grande utilizador das magias de fogo, ele as é capaz de comandar essa força destrutiva e produzir ataques mágicos que destroçam e queimam, até as cinzas, aqueles que o desafiaram.



Montanha Cinzenta

Geografia

Descrição



Situada aos pés do Pico das Três Agulhas, a cidade de Montanha Cinzenta é muito procurada por aventureiros e mercadores, graças ao grande número de alquimistas e a consequente aglomeração de lojas de poções. Muitos carregamentos são enviados a Mercante de lá são comercializados por toda a costa do Mar Profundo e do Mar da Serpente. A localização de Montanha Cinzenta e suas características únicas fizeram da cidade o local ideal para que muitos alquimistas se mudassem para cá, formando a Guilda dos Alquimistas (veja a seguir). O regente local, Lorde Aurish, possui uma guarda pessoal de 30 cavaleiros bem treinados, porém a guarda do lorde não patrulha ou interfere no cotidiano da população, a não ser em casos graves de morte ou estupro.

Cada taverneiro ou comerciante contrata sua própria guarda, e os cidadãos mais ricos também o fazem, o que deixa os mais pobres à mercê da própria sorte e de sua casta, que possui proteção pessoal. Isso atrai para a cidade diversos mercenários em busca de trabalho como guarda pessoal dos nobres e comerciantes. Casos como pequenos roubos e brigas acabam passando impunes e até casos mais graves muitas vezes acabam não resolvidos, isso torna a cidade boa para aventureiros dispostos a receber algum dinheiro para resolver disputas pessoais. A cidade possui apenas uma rua central, onde todo o comércio está centralizado, e esta segue até o pequeno forte de Lorde Aurish, um local de muros altos e bem vigiados por sua guarda. Ao lado do forte há uma pequena igreja de Magnus, na qual um único clérigo toma conta do local.

Tipo de População: 98% humanos e 2% outros.

Economia Local: Comércio de poções.

Senador-Sênior: Por ser uma cidade relativamente nova – mas que cresce muito rápido – ainda não há um senado efetivo, mas Lord Aurish, um dos maiores alquimistas do local, a representa sempre que necessário.

Guarda local: Quase inexistente.

Sistema de Governo: Aristocracia.



Templos: Magnus.



Leis: As mesmas do reino.



População: 3.600 habitantes.

Montanha Cinzenta fica protegida pelas Colinas Cintilantes, pela Floresta Niteril e o Lago Florestal, desta forma o lugar onde a cidade foi fundada pode ser considerado um tanto privilegiado. Suas terras férteis atraíram várias pessoas ao local, com promessas de um novo lugar para cultivar alimentos.

Existem três lugares nas redondezas que merecem atenção:

A Passagem Estreita: A pelo menos dois dias de viagem da cidade – e geralmente demora-se um dia para atravessá-la –, essa passagem fica entre a costa oeste e as Colinas Cintilantes, um lugar de difícil acesso, onde emboscadas são comuns. Ocasionalmente algumas criaturas que vivem nas colinas atacam os viajantes incautos que tentam passar pelo local sem proteção adequada. Por esta razão o transporte marítimo é bem mais utilizado na região, pois mesmo tendo que enfrentar vários corsários da Ilha do Dragão, muitos ainda acham-no mais seguro.

O Pico das Três Agulhas: Um local muito visitado pelos alquimistas da região, aqui existe uma pequena mina alquímica, de onde são extraídos minerais para o preparo de poções. Estes minerais são quase exclusivamente vendidos para o mercado alquímico e são metais raros em outros locais de ERA.

Rio Tanur: Situado a meio caminho entre Montanha Cinzenta e Mercante, no rio Tanur há um peixe conhecido como Rarin Gigante, que possui um gosto delicioso, cujas barbatanas são ricas em um óleo e são utilizadas na fabricação de poções. No entanto o Rarin é uma criatura difícil de ser capturada, primeiro pelas suas dimensões – um único exemplar costuma pesar entre 30 e 60 Kg –, quanto maior, mais valioso. Ainda por cima é extremamente agressivo, só podendo ser pescado a noite, quando vem à tona para se alimentar.

Suplementos

A Guilda dos Alquimistas

Na cidade há cerca de dez lojas de alquimia, onde são fabricados os mais variados tipos de poções. Até mesmo alguns tipos raros de veneno estão disponíveis, se você souber onde procurar. Formada com o objetivo de preservar os interesses – e prezar pela segurança – dos próprios alquimistas, a guilda possui sua própria guarda, formada por aproximadamente 70 homens, muitos deles cavaleiros, e todos bem treinados. Estes homens são responsáveis não apenas pela segurança do local, mas também pelo transporte de matéria-prima das minas até a cidade e do produto final até as cidades maiores, de onde serão exportadas para as principais capitais. O preço das lojas é parecido e todas seguem o mesmo padrão de vendas, no qual cerca de 15% dos lucros vão para a segurança. É importante destacar que os soldados são muito bem treinados e passam pela avaliação de pessoas capacitadas, capazes de descobrir se eles estão, ou não, envolvidos em qualquer tipo de contrabando, especialmente de materiais e poções.

A Guarda dos Alquimistas

A Guilda dos Alquimistas de Montanha Cinzenta conta com uma guarda pessoal de 70 homens, que protegem não apenas as lojas mas também o transporte das mercadorias as cidades portuárias.

SER UM GUARDA ALQUÍMICO

A Guarda Alquimia, como é chamada, é formada por mercenários contratados para integrar a guarda pessoal dos homens que pertencem à Guilda dos Alquimistas. Para ser um Guarda Alquímico, o mercenário deve passar por uma bateria de testes com os principais alquimistas da cidade, testes de detecção de maldade, lealdade e aptidões físicas. Todos os membros da Guarda Alquimia recebem um valor salarial digno de um soldado do palácio.

RITUAL DE INICIAÇÃO

Quando um novo membro é contratado, os demais membros que estiverem de folga realizam uma festa na taverna local onde bebem muito e estipulam prendas a ser pagas pelo novato, nada constrangedor ou agressivo. Alguns exemplos de prendas são: Virar copos de cerveja, dançar sobre a mesa, imitar uma donzela, etc.



STATUS

Os Guardas Alquímicos detêm grande prestígio na cidade. Além de serem soldados dos Palacianos da cidade – uma vez que todos os alquimistas são membros da classe palaciana – eles são considerados pela população local como grandes autoridades e são respeitados como tal, especialmente pelo fato de quase não existir outros tipos de soldados em Montanha Cinzenta.

EQUIPAMENTO

Todo o equipamento necessário é comprado pela Guilda dos Alquimistas e cada soldado recebe o que achar necessário – geralmente os equipamentos com os quais estiver mais familiarizado –. Além disso, os soldados recebem poções de cura, e até mesmo algumas outras poções que possam auxiliá-los em combate.

COMBATE

Apesar de cada membro ter seu próprio estilo de combate, os Guardas Alquímicos agem como unidade. Não são páreos para combater um exército bem armado, treinado para combater com diversas unidades, mas certamente são homens capazes de enfrentar bandoleiros ou criaturas ameaçadoras de forma a derrotá-los com facilidade.

HIERARQUIA

Os Guardas Alquímicos respondem diretamente aos alquimistas da cidade, os quais têm nível hierárquico equivalente, mas caso haja um desentendimento entre eles uma reunião é convocada e a opinião da maioria será obedecida pelos Guardas Alquímicos.

Abaixo dos alquimistas há sete líderes, que são aqueles que estão há mais tempo entre os Guardas Alquímicos, eles são nomeados pelos próprios Guardas Alquímicos e controlam todo o restante da unidade. Quando há um desentendimento entre estes líderes o mesmo é resolvido diretamente pelos alquimistas.

Personalidades da Cidade

Lord Aurish Alberane



Personalidade

Um homem inteligente, de personalidade forte e excelente ouvinte – só fala quando necessário –. Alguém cujas palavras são sempre repletas de sabedoria, por isso todos as ouvem com muita atenção e geralmente seguem seus conselhos. Lord Aurish raramente se enraivece, é calmo e sereno. Gosta de investir mais tempo em seu laboratório do que com as pessoas e, por causa disso, após a morte de sua mãe tornou-se ainda mais solitário. Hoje representa a Guilda dos Alquimistas e a própria cidade de Montanha Cinzenta.

Aparência

Lord Aurish tem aproximadamente 50 anos de idade, com cabelos e barba branca, muito bem aparada, veste-se sempre com longos mantos escuros. É um homem vaidoso, mas não ao ponto de ser um narcisista. Gosta de estar bem-vestido, com roupas limpas e impecáveis.

História

Sendo um palaciano de nascença, Aurish foi obrigado a treinar artes militares para satisfazer a vontade de seu pai, mas durante a noite aprendia alquimia com um velho senhor que tinha a paciência de ensiná-lo. Aurish descende da família de palacianos Alberane, membros de uma ordem de soldados. Desde sua infância foi um curioso pelas artes alquímicas, coisa que não agradava seu pai. Mas seu pai morreu em combate quando ele ainda era muito jovem, o que o levou a tentar seguir carreira militar durante anos, mais por remorso do que por vocação. Quando sua mãe deixou a cidade de Tâmatuz, onde moravam, e mudou-se para Montanha Cinzenta, Aurish descobriu que ali era o seu lugar. Terminou seus estudos alquímicos e logo passou a integrar a Guilda de Alquimistas locais, recentemente tornando-se o representante da cidade.

Combate

Aurish não é um combatente – apesar de ter tido treinamento militar quando jovem – pois nunca colocou em prática seu aprendizado. Apesar disso ainda sabe manejar uma espada se preciso for, ainda que seja um pacifista nato e deteste violência.

O Farol

Suplementos

Descrição



A leste de Tâmatuz há um grande farol para orientar as embarcações que se aproximem da costa rochosa. Este farol foi construído na época de Ecatron e desativado por muitos anos. Atualmente o senhor Lower de 86 controla o farol todas as noites. Em torno do farol um pequeno vilarejo de 6 famílias se formou e vivem daquilo que plantam e colhem. As velhas estradas que seguiam até o Farol foram reformadas e qualquer um que passe por ali é bem recebido pelos moradores do vilarejo. Provavelmente esta será uma futura cidade.

O farol fica no alto de uma colina e é cercado por um pequeno bosque. Muitos acreditam que no bosque ainda existam fadas remanescentes a época da expansão. Nunca foi comprovado, mas os moradores do local juram ter visto as fadas várias vezes no bosque. O Senhor Lower diz que as vezes a noite elas voam em bandos luminosos fazendo verdadeiros espetáculos sobre o céu da floresta.

Tipo de População: 100% Humanos.

Economia Local: Eles comem aquilo que plantam. Não há economia ali. Quando mercadores passam na cidade eles trocam suas mercadorias por estadias e comida.

Senador-Sênior: Não há regentes.

Guarda local: Não existe.



Templos: Não existe. Mas eles são devotos a Hydrus.



Leis: as mesmas do reino.



População: 82 habitantes.

Bosque das Fadas

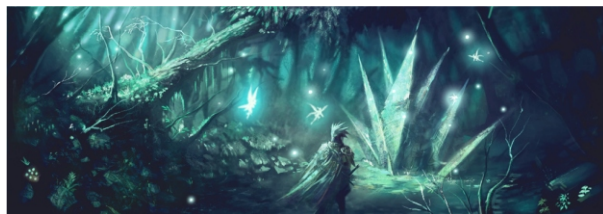
Bosque das fadas, como é conhecido, é uma pequena extensão de mata próximo a praia e que se estende em direção ao pequeno monte onde encontra-se O Farol. O bosque circunda toda a área do monte a abriga uma infinidade de vida selvagem, como pequenos felinos, pássaros, cobras e lagartos. Porém há uma espécie de vida no Bosque inteligente e que a muito tempo acreditavam estar extinta: as Fadas.

Porém a existência destas criaturas mágicas só é conhecida e comprovada pelos moradores do local, que alguns anos para cá começaram a desmentir a existência destas criaturas quando estudiosos e caçadores começaram a rondar o local.

Dizem que os moradores de O Farol muitas vezes se reúnem a noite para visualizar a "dança das fadas", como ele chamam, sobre a copa das árvores.

Acredita-se inclusive que os moradores tenham interação direta com essas criaturas, ajudando-as e sendo ajudado por elas.

O bosque das fadas é um belíssimo lugar para se visitar, mas não espere encontrar as fadas em atividade se você não for um morador de O Farol.



Personalidades da Cidade

Senhor Lower

Personalidade

Um homem de uma inteligência inigualável, porém poucos conhecem esse talento deste senhor. Muitos apenas o vêem como o faroleiro.

Calmo e sereno, Lower controla os faróis de Tâmatuz a 65 anos e aquilo é sua vida, ele ama o que faz e sente-se útil ao estado ao fazê-lo.

Homem de pouca conversa, mais com muita história para contar, se você estiver disposto a sentar-se com ele para ouvir.

Adora consertar e inventar coisas. Porém tal habilidade é pouco conhecida e explorada.

Aparência

Com uma idade bastante elevada para os padrões de sua época. Lower é um senhor de cabeça branca, bigode saliente e sobrelha ourelada.

Está sempre cercado de ferramentas que leva em um cinto repleto de

QUADROS

bolsas, repartições, alças, etc.

Não é um homem que liga para aparência, com roupas velhas e muitas vezes sujas de fuligem, ele se preocupa apenas com seu trabalho e suas invenções.



História

Lower nasceu na cidade de Kastawarmyn, filho de uma mulher do reino dos Magos e de um guerreiro da cidade. Viveu ali até seus 12 anos, quando teve de deixar a cidade com seu pai, sua mãe e seu irmão. Eles fugiram devido a uma acusação que seu pai recebeu (e que dizia ser falsa). Na fuga ele perdeu seu irmão e sua mãe e acabou vivendo como nômade com seu pai, que ganhava a vida como mercenário.

Sempre fora um jovem inteligente e graças aos diversos companheiros de grupo que seu pai teve, aprendeu muito nestas andanças.

Quando seu pai morreu em missão, ele tinha 18 anos de idade. Decidiu desistir da vida dura de aventureiro e procurar uma forma pacata de viver a vida.

Ele então casou-se com uma velha companheira de grupo de seu pai, 6 anos mais velha do que ele, e estabeleceu residência na região agrícola de Tâmatuz, onde trabalhava em uma fazenda até seus 21 anos, quando surgiu a oportunidade de trabalhar no farol, que seria reaberto.

No início apenas ele, sua esposa e suas 2 filhas mudaram-se para lá. Ele reformou o farol e hoje diariamente ao entardecer ele vai até o mesmo para acendê-lo e levanta logo cedo para apagá-lo e realizar seus demais afazeres, como cuidar de suas plantações, animais e trabalhar em seus inventos no seu laboratório.

Os anos passaram suas filhas e filhos casaram-se e tiveram mais filhos e hoje residem 82 pessoas próximos aos farol. Todos com algum grau de parentesco.

Lowen já é viúvo e vive sozinho. Porém é muito amado no local, já que suas invenções melhoram a vida das pessoas que moram perto dele.

Combate

Apesar de conhecer várias técnicas de combate, devido a idade Lower não entra mais em combate, as cores que sente nas juntas, principalmente no frio, o impedem de realizar movimento rápidos e usar armas ou armaduras pesadas.

Porém quando jovem era um exímio combatente.

Stambel

Descrição



Stambel é na verdade uma vila que tornou-se conhecida devido a presença de um poderosa bruxa chamada Ravena. Dizem que Ravena tem dotes de vidência além de outros dotes mais procurados por membros da classe palaciana. Uma estrada foi construída até a cidade com o dinheiro dos palacianos que apreciam ambos os dotes de Ravena.

Segundo as lendas Stambel nasceu dos filhos de Ravena que matem sua aparência jovem apesar de muitos dizerem que ela tem mais de 200 anos. Ela mora um pouco a norte da pequena vila, no interior da floresta negra. As pessoas de Stambel, simples aldeões, a temem mas a respeitam por este medo, enquanto Ravena retribui protegendo a vila que adotou como sua.

Alguns dizem que Ravena é amante dos lobisomens que vivem dentro de Negra, outros dizem que ela tem em sua casa um Lorde do Poço que ela encantou para satisfazer seus desejos e vigiar sua morada.

As pessoas que vivem em Stambel sempre se deparam com palacianos vindos diretamente do castelo real para caçar na grande floresta, mas o que eles procuram mesmo é os braços encantadores da bruxa que tem um corpo escultural e se veste apenas com algumas penas de pássaros da floresta.

A cidade é simples, não tendo um sistema de governo como as demais cidades do reino, não existe senado ali. Quem responde pela cidade é um grupo de moradores formado pelos líderes de cada família local.

Apesar do fluxo de palacianos ser grande na cidade, nunca houve qualquer interesse em estruturar a vila como uma verdadeira cidade do reino, ela simplesmente aparece nos mapas devido aos interesses da nobreza nos "dotes" de Ravena.

Apesar da pequena vila estar no interior da floresta negra e não ter muralha ou sequer palafita de proteção, nenhum morador em seu interior jamais foi atacado por qualquer criatura. O que sustenta a hipótese de Ravena proteger a vila com seus aliados da floresta e com proteções mágicas.

Tipo de População: 100% Humanos.

Economia Local: Pequenas caças e plantações caseiras.

Senador-Sênior: Não existe. A cidade é representada por um conselho dos líderes de cada uma das famílias locais.

Leis: Não existem muitas leis aqui. Apesar deles seguirem as leis do reino, a palavra final é de Ravena, o que ela disser é considerado uma ordem.

Guarda local: Não existe, a vila tem a proteção de Ravena e dos lupinos com quem ela dorme (segundo boatos).

Sistema de Governo:



Templos: Stack.



Leis: Não existem muitas leis aqui. Apesar deles seguirem as leis do reino, a palavra final é de Ravena, o que ela disser é considerado uma ordem.



População: 800 habitantes.

Geografia

As terras de Stambel se espalham por quase 300 Km²; a maior parte está coberta pela Floresta Negra e pelo menos 30% são terras desmatadas, com o objetivo de estabelecer zonas de cultivo, de onde vem o sustento das famílias. À medida que o viajante se aproxima, pela estrada que vem da capital, uma elevação de 30 metros ganha destaque; no alto desta elevação há muralhas de quase 20 metros que protegem a área palaciana do lado Sul, estendendo-se até as extremidades Norte-Noroeste e Norte-Nordeste, mas aberta na parte Norte. Um grande pórtico abre espaço entre as muralhas desgastadas, repletas de limo, e aponta diretamente para o Sul, dando acesso à estrada principal, que cruza o vilarejo, e conduzindo a uma via secundária que se perde em meio às árvores em direção a Oeste, terminando em uma cabana no meio da mata fechada, que é o lar da bruxa Ravena.

O castelo e as casas dos nobres de Stambel estão situadas no alto da elevação, que dá para um penhasco na extremidade Norte. A maior parte dos habitantes do vilarejo pratica atividades agropecuárias em pequenas áreas desmatadas da Floresta Negra, quase todas distribuídas ao longo da estrada que leva à Capital. Há apenas um rio nas proximidades, que segue a Sudoeste, desembocando no Anuviron, é nele que as mulheres lavam suas roupas e se banham, por isso não é permitida a presença dos homens próxima às margens. Existem diversos pontos de coleta de água das chuvas, de onde se obtém a maior parte da água utilizada no vilarejo, incluindo a que é utilizada na alimentação.

Stambel é o único local que convive em harmonia com a Floresta Negra e que coexiste em seus domínios, mesmo tendo partido de uma iniciativa humana, e isso se deve em grande parte à influência de Ravena. O aumento do povoado ocorre principalmente através dos casamentos locais, pois mesmo com a chegada de estudiosos, que buscam aprender com a bruxa sobre os curiosos seres da Floresta Negra, poucos estrangeiros se mantêm no local por mais do que umas poucas noites consecutivas.

Suplementos

Lorde do Poço

Lorde do Poço criaturas invocadas através de rituais de bruxaria e são usados por bruxos para vigiar algum lugar específico ou algum objeto.

Os lordes vivem em um poço que é na verdade um portal para o seu plano de existência e sempre que alguém não autorizado se aproxima da sua área destinada a vigiar, os Lordes são invocados e saem do poço para atacá-los.

São criaturas humanoides disformes. A forma de um lorde difere de acordo com o tipo de demônio invocado.

As formas mais comuns são: criaturas magras, humanoides, sem cabelos e com orelhas pontiagudas. Porém outras formas dos Lordes do Poço podem ser invocadas.

INVOCÇÃO DO LORDE DO POÇO

O bruxo deve ter um fosso com água no fundo do mesmo. O poço deve ter no mínimo 1 metro de largura.

O ritual é complexo de ser realizado e necessita de experiência e paciência do bruxo conjurador.

Uma pilha de pedras com as runas certas e na posição correta devem ser levantadas em torno do poço.

Após a construção do poço de invocação, os rituais iniciam-se com o sacrifício de uma virgem e o derramamento de seu sangue no interior do

mesmo.

Os cânticos certo devem ser entoados enquanto o sangue é derramado, o que pode levar horas.

Após o primeiro sacrifício uma série de novos sacrifícios devem ser realizados a cada 7 dias exatos, durante 70 dias, num total de 10 virgens sacrificadas.

Junto com o último sacrifício, o bruxo deve derramar algumas gotas de seu próprio sangue no poço e o ritual será finalizado com a invocação do Lorde, onde ele receberá as ordens daquilo que deve protegê-lo e quem terá o acesso ao local. As pessoas com tal permissão devem estar presentes nessa última etapa do ritual.



Materiais: um poço, 10 virgens, pedras com as runas certas desenhadas e sangue do próprio bruxo.

Local do ritual: qualquer local onde tenha o poço já preparado.

Tempo de execução: 70 dias - Cada 7 dias um ritual que pode durar algumas horas.

Duração: A invocação do Lorde dura até o mesmo ser expulso por um clérigo. Se ele for derrotado, ele voltará em 48 horas.

Conhecimento*: é necessário o conhecimento específico deste ritual (se você usa um sistema com perícias, deve exigir o conhecimento neste ritual).

Teste:** Um teste na perícia deve ser feito na construção do poço e na criação dos tijolos com runas. E um novo teste deve ser feito a cada ritual. Uma falha e qualquer um dos testes, significa que o Lorde não será invocado.

Pré-requisito: Convocar Demônios.

Erro crítico: Uma falha crítica, significa que ele será invocado ao final do ritual, mas atacará todos os presentes.

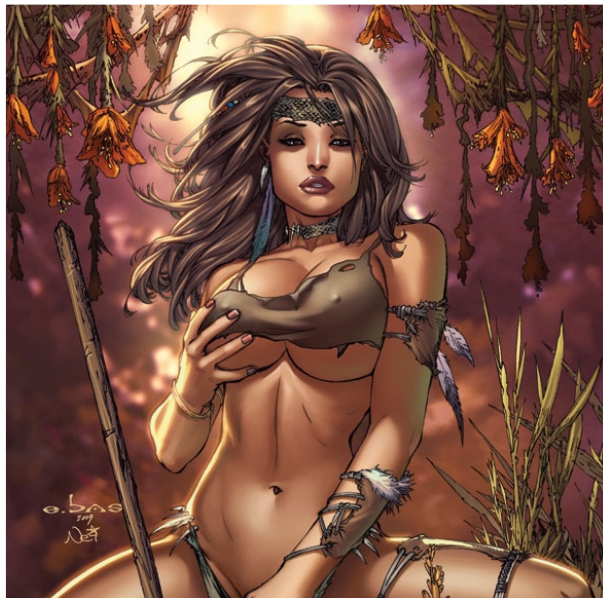
*GURPS - é considerado uma perícia M/MD
D&D 3.5 - é necessário ter um talento bruxaria para comprar as perícias de rituais que são baseadas em Sabedoria.

**Primeiro teste, criação do poço e dos tijolos: Em GURPS, teste de perícia -4 em D&D um teste de perícia dificuldade 20. Os demais testes são normais.

Mais informações, veja livro: Bruxos - Magos Rituais (em breve).

Personalidades da Cidade

Ravena



Personalidade

Ravena, dona de uma beleza que beira a divindade, mora no interior da floresta negra isolada de tudo e de todos.

Dona de uma personalidade reservada, não recebe em sua casa aqueles que não deseja ver.

Geralmente quando alguém se aproxima sem a sua permissão, esta pessoa será avisada através de um sinal, geralmente um animal que cruzará seu caminho com um rosnado, ou o ataque de um pássaro ou algo parecido.

Se a pessoa não entender o sinal poderá ser avisada de forma menos sutil.

Dizem que Ravena conversa com os animais da floresta e tem uma relação muito próxima com os Lobisomens, beirando ao druidismo.

Ravena recebe muitas vezes membros da corte em sua casa, geralmente para prestar serviços de vidência e algumas vezes outras coisas mais. Ela troca esses trabalhos por favores.

Alguns dizem que ela encanta os nobres que deitam com ela.

Aparência

É quase impossível descrever a beleza de Ravena. Alguns dizem que ela tem uma aura de encanto que torna homens e até mesmo mulheres estonteados com sua aparência.

Ela praticamente não usa roupas. Apenas alguns adornos com penas de pássaros da floresta, cipós, e algumas peles de animais.

Seu corpo escultural e nua, turva a mente de qualquer homem que se aproxime dela.

Algumas pessoas dizem que a aparência dela é mantida por magia, que a sua real forma é grotesca e demoníaca, mesmo conhecendo tais boatos e raro alguém se importar com eles em sua presença.

História

Pouca informação é conhecida sobre a história de Ravena, alguns dizem que ela veio de outro plano através de Moseslow, outros que ela foi invocada por um antigo mago e ao matá-lo passou a viver sozinha no interior da floresta, antiga morada de estudos desse mago.

Porém a verdade é desconhecida e possivelmente morrerá com ela.

Combate Ravena raramente entra em combate, afinal, existem dezenas de lobisomens para lutar por ela.

Dizem que ela também utiliza animais da floresta para proteger sua residência. Alguns acreditam que estes animais são na verdade demônios invocados por ela que assumem a forma de animais e vigiam a sua residência.

Porém Ravena não é indefesa, pelo contrário. Se necessita entrar em combate, ela pode utilizar de diversas magias contra seus oponentes - geralmente magias ligadas a maldição e que afetam diretamente o corpo da vítima.

Stuária

a cidade dos elfos cinzentos

Descrição



Para muitos esta é uma cidade de loucos, para outros é o primeiro passo na tentativa de se levantar contra o reino da morte. Stuária é uma cidade dominada por estudiosos arcanos, um lugar onde a comunidade élfica estuda os efeitos ocorridos dentro do reino amaldiçoado. Murada e cercada magicamente, com itens sagrados, a cidade está preparada para afugentar eventuais mortos-vivos, ainda que não existam relatos de qualquer pessoa ter sido atacada dentro da cidade, há apenas alguns relatos sobre moradores que viviam da pesca e que desapareceram misteriosamente nas praias da cidade.

Uma névoa densa paira sobre a cidade, deixando o local cinzento até mesmo durante o dia e intensificando-se ao cair da noite. A luz do sol praticamente não toca o solo e graças ao longo período em que os Elfos têm residido na região, sua pele tornou-se pálida e acinzentada, assim eles passaram a ser chamados de Elfos Cinzentos – estudiosos afirmam que esta característica está ligada ao fato de os Elfos mimetizarem aquilo que sentem em seus corações. A cidade é mais conhecida como a Cidade dos Elfos Cinzentos do que propriamente por Stuária – que, do élfico antigo, significa: Porto Nebuloso.

Existe, em Stuária, um grupo de estudos que pesquisa ativamente os efeitos do poder necromântico sobre aquelas terras e como se proteger – e até reverter – tais efeitos. A muralha que cerca a cidade tem quase 20 metros de altura e há uma torre a cada 10 metros de sua extensão. É comum os vigias, que ficam na torre, dizerem ter visto vultos em meio à densa névoa. A cidade jamais foi atacada diretamente, mas, para viver ali, é preciso ter nervos de aço, já que os gritos de terror, vindo das terras ermas, acompanhados de risadas e gritos de desespero, são comuns durante a calada da noite, trazidos do mar junto com o som das ondas e algumas vezes acompanhados de cantos profanos e gemidos de dor e ódio. Certamente é um local onde poucos gostariam de viver, não fosse a obsessão de seus habitantes por encontrar respostas.

Uma vez por mês uma pequena caravana, muito bem armada, parte da cidade em direção à Cidade da Ponte, onde compram o que necessitam e vendem o principal artigo que aqui produzem: conhecimento. A cidade ainda recebe algum apoio do Reino dos Magos, uma vez que o fruto de suas pesquisas é de extrema importância na proteção do reino contra o seu vizinho. A caravana sempre para na Cidade de Ponte e segue apenas ao amanhecer de volta para Stuária, jamais viajando durante a noite. Às vezes a caravana não consegue chegar antes do cair da noite e é geralmente quando ocorrem os desaparecimentos, muitas vezes sequer percebidos pelos membros da própria caravana.

Tipo de População: 100% Elfos (Cinzentos).

Economia Local: Vivem da produção de livros e estudos sobre a Terra dos Mortos. Como a terra é estéril e o mar não tem qualquer forma de vida, eles importam de Tâmatuzos materiais necessários para abastecer a cidade.

Senador-Sênior: Por ser uma cidade relativamente nova – mas que cresce muito rápido – ainda não há um senado efetivo, mas Lord Aurish, um dos maiores alquimistas do local, a representa sempre que necessário.

Guarda local: Médio porte – formada por Elfos Arcanos.

Sistema de Governo: Conselho Arcano (geralmente representado junto ao ministério da magia pelo ancião Alowyn).

Leis: Ver descrição abaixo.



Templos: Magnus e Corllow.



Leis: Ver descrição abaixo.



População: 900 habitantes.

Suplementos

Como surgiu Stuária

Na época de Ecatron uma grande floresta se estendia ao Oeste do que é hoje o Reino dos Mortos, uma floresta litorânea, onde viviam os Elfos Brancos (como eram conhecidos), Elfos de pele muito clara, cabelos brancos e olhos de um azul muito claro com a habitual pupila fendida (como a dos felinos) e que viviam em harmonia com o mar e a floresta à sua volta. Ecatron rapidamente fez um tratado de paz com o pequeno reino Élfico quando assumiu o reinado desta região. Ele compreendia que tais terras pertenciam aos Elfos Brancos e ninguém deveria atravessá-las ou macular as árvores da floresta daquela região sem autorização deles. Esse acordo honroso fez com que os Elfos Brancos tomassem Ecatron como um líder humano único e eles o respeitaram por isso.

Quando a guerra das Seis Noites Sem Dia aconteceu, a floresta e o reino dos Elfos Brancos foram devastados e eles apoiaram Ecatron como puderam – ou, por pouco, não levou sua raça ao extermínio. Os poucos sobreviventes fugiram, com os humanos, para o sul e durante anos viveram entre eles, assumindo uma cor cinzenta, uma forma de mimetizar a dor de sua perda. Após aproximadamente 600 anos, muitos desses Elfos se juntaram e decidiram retornar às terras que um dia chamaram de “Iar”, afim de encontrar uma maneira de restaurá-las. Assim surgiu Stuária.

A muralha ao redor de Stuária

Logo que os Elfos Cinzentos (antigos Elfos Brancos) decidiram voltar para sua antiga morada, a principal preocupação era como se defender nas terras inóspitas do reino da morte. Desde que tiveram seu reino devastado, um grupo de Elfos arcanos havia se unido, pensando neste retorno, e durante centenas de anos estudaram uma forma de se defenderem das forças mortas-vivas de Wislow. Quando o grupo de Elfos decidiu fundar Stuária, eles já tinham tudo planejado.

A muralha foi erguida através de magia, símbolos arcanos e de poder foram inseridos na estrutura para impedir que mortos-vivos se aproximassem. Dizem que no interior da rocha lisa, que forma a muralha, existem objetos de proteção que foram propositalmente colocados ali, enterrados entre as camadas externas. A muralha foi

erguida por manipuladores de terra, que lhederam forma e tornaram-na rocha. Quase 20 metros de altura de uma muralha lisa e regular, com cerca de três metros de largura, vigiada por aproximadamente 30 torres, cada uma delas com dois Elfos arqueiros armados com flechas abençoadas, itens de proteção e conhecimento de expulsão. Quase todas as construções da cidade são feitas em pedra, o que ajuda a estabelecer o tom cinzento e frio do lugar. Durante anos nada que era plantado no solo dava fruição e os Elfos necessitavam da ajuda do reino para sobreviver.

Apesar de o reino declarar que ajuda Stuária, isso é uma meia-verdade, pois o que eles recebem são carroças com grãos, que são destinadas a eles regularmente, só que essas carroças são levadas de Tâmatuz até a Cidade da Ponte e para receber a carga um grupo de Elfos deve se locomover de Stuária até a Cidade da Ponte, uma vez que o reino não disponibiliza nenhuma escolta dentro do reino da morte. Stuária presta um grande serviço ao reino, posto que seus magos regularmente se reúnem em Tâmatuz, onde trocam informações com o Ministério da Magia sobre suas descobertas e também recebem ajuda em forma de ingredientes místicos, quando necessário. Assim vive a cidade dos Elfos Cinzentos, protegida por sua muralha.

O Conselho Arcano

Stuária, diferente das demais cidades do reino, não tem um sistema de senado, ao invés disso quem controla a cidade é o Conselho Arcano, também responsável por representar a cidade perante o Ministério da Magia, com quem se reúne regularmente (geralmente a cada 60 ou 100 dias).

O Conselho Arcano é composto por vinte dos principais magos anciões de Stuária. Além de coordenar toda a cidade, eles também são responsáveis por estudar as propriedades do reino dos mortos e buscam meios para desenvolver rituais e magias para combatê-los, dados que eles compartilham regularmente com o Ministério da Magia, geralmente enviando seu representante, Alowyn, o mais velho do conselho (atualmente com 930 anos).

As Leis

Por ser uma cidade de Elfos e praticamente independente, as leis do reino não se aplicam aqui, haja visto que assassinatos e roubos são coisas que não costumam ocorrer entre o povo élfico. As principais leis estão relacionadas ao uso de magias arcanas. Nenhuma magia voltada à necromancia pode ser usada no interior da cidade, isso se aplica a moradores e principalmente a visitantes. Caso seja identificada alguma tentativa de uso de tal tipo de magia, o usuário poderá ser punido com a morte. Este “uso” não se restringe à conjuração da magia, mas também à utilização de itens e artefatos que possuam encantamentos dessa escola de magia. Outro fator importante é que todo e qualquer visitante deve ser convidado e, dessa forma, precisa estar sob a responsabilidade de um dos membros da cidade. Não é permitida a entrada de alguém que não tenha um morador como seu responsável. Assim sendo, a ocorrência de quaisquer atos ilegais, cometidos por esse visitante, seja o uso de magias necromânticas, assassinato ou roubo, levará à punição não apenas daquele que cometeu a ilegalidade, mas também do responsável por tal visitante. Todas as punições resultam na morte e no posterior envio do corpo ao Conselho da Magia, que realiza experiências com os mesmos. Apenas o conselho tem permissão para utilizar magias da escola de necromancia.

Tâmatuz



Templos: Todos os templos podem ser encontrados ali.



Leis:



População: 600.000 habitantes.

Descrição



A maior cidade de todo o reinado é cercada por várias muralhas, a medida que a cidade foi crescendo novas muralhas foram sendo construídas e outras derrubadas. Hoje além de uma muralha de 12 metros que cerca a cidade há outras pequenas muralhas que dividem bairros internos na cidade.

O maior porto da capital conta com uma feira livre de quase 4 quilômetros, você encontra de tudo ali, desde animais exóticos a armas mágicas. Muitas coisas vêm do roubo e da pirataria do reino Dragão, mas quem está ali não se importa com a proveniência da carga.

A cidade conta com uma arena que atrai lutadores de todos os cantos do continente. Uma vez por ano há o campeonato de guerreiros e a cidade fica cheia de gente nesta época.

A cidade tem um índice de violência extremamente alto e como toda metrópole é repleta de guildas e deve-se saber onde andar para não cair em lugar errado.

A tropa de Tâmatuz compõe 20% do exército do reino e é uma tropa muito bem treinada. Mas o senado está mais preocupado com o crescimento da cidade e dos portos do que com a segurança da própria cidade, desta forma a tropa é mobilizada para manter os navios cargueiros em segurança dentro de suas terras. As guildas sabem que roubar um navio cargueiro ou um nobre influente é assinar a sentença de morte de todos os seus membros. Desta forma quando alguém faz uma ato desse tipo, os próprios membros das guildas locais acham o ladrão e o deixam morto junto com a carga roubada na porta da guarda local ou no local que ocorreu o roubo. Isso faz com que o senado se preocupe pouco em eliminar as guildas locais.

Tipo de População: 60% Humanos, 10% goblinóides, 10% Anões, 5% meio elfos, 3% elfos, 2% Halflings e 10% das mais variadas raças.

Economia Local: Comércio Marítimo e de especiarias.

Senador-Sênior: Loreno, o branco.

Guarda local: Grande Porte.

Sistema de Governo: Conselho Arcano (geralmente representado junto ao ministério da magia pelo ancião Alowyn).

Leis:



QUADROS

Suplementos

A Grande Arena de Tâmatuz



Se você acaba de chegar a Tâmatuz, saiba que não é o único, a gigantesca cidade atrai uma quantidade enorme de pessoas por dia. Pessoas que moram nas pequenas vilas e cidades ao redor e buscam ali uma forma de sobrevivência ou de comércio ou mesmo viajantes de reino distantes que buscam refúgio na grande cidade.

Porém em uma época do ano o número de pessoas que chegam a cidade aumenta incrivelmente. Pessoas buscando vender suas mercadorias, pessoas em busca de fama e aqueles que desejam apenas se divertir, esta época do ano é conhecida como OS JOGOS DE ARENA.

Tâmatuz conta com uma grande arena na área oeste da cidade onde grandes jogos ocorrem o ano inteiro, porém no mês de Artum ocorre o grande campeonato onde grandes lutadores se dirigem a grande cidade em busca de fama e de grandes premiações.

OS JOGOS

A grande arena pertence ao governo local, porém quem realiza os shows são as casas de jogos existentes na cidade.

As casas de jogos por sua vez devem pagar ao governo um taxa mínima ou 20% do lucro dos shows (o que for maior).

Os jogos consistem em luta entre gladiadores, luta de guerreiros contra criaturas selvagens, disputas de magias, labirintos e táticas de guerra simulada.

Ingressos são vendidos aos espectadores e as guildas de lutadores investem dinheiro para participar e levar os prêmios destinados a cada categoria. Algumas vezes lutadores individuais se candidatam pagando as taxas por si só, porém é mais comum que eles representem guildas para participar dos jogos.

O COMERCIO

Os jogos geram um grande número de empregos. Desde operários comuns que trabalham na grande arena, até caçadores de criaturas que as vendem por altos preços as guildas de jogos locais.

Grande parte da população sobrevive graças ao comércio gerado pela arena, a seguir uma lista de algumas das principais formas de se sobreviver graças aos jogos.

Ferreiros: para conserto de armaduras e armas dos gladiadores.

Tratadores de animais: para cuidar das criaturas utilizadas nos combates da arena.

Caçadores de criaturas: homens que viajam o mundo em busca de criaturas raras e perigosas para os donos de guildas de jogos locais.

Gladiadores: guerreiros dispostos a arriscar suas vidas em combates nas arenas.

Cambista: responsável pela venda de ingressos para os donos das guildas.

Curandeiros: responsáveis por curar as feridas dos gladiadores.

Estes são apenas alguns dos empregos diretos gerados, porém existem diversos outros empregos indiretos, como alquimistas que vendem poções de cura, feirantes que vendem especiarias aos turistas,

as pessoas empregadas pela guildas como escribas, administradores, trovadores entre uma gama de empregos que fazem a engrenagem chamada ARENA girar parte da economia de Tâmatuz.

AFUNCAO DAS GUILDAS DE JOGOS

As guildas de jogos são instituições criadas para promover os jogos de arena. Estas instituições seguem um calendário rígido estabelecido pelo conselho de Guildas e o governo local que estipula no início do ano as datas onde cada guilda deseja reservar a arena para a realização de jogos.

É muito comum mais de uma Guilda se unir para a realização de jogos, já que algumas guildas são especialistas em combate com criaturas, outras em combate de gladiadores e outras mais em combates mágicos e desta forma realizar eventos de proporções maiores.

Porém em uma época do ano conhecida como os grandes JOGOS DE ARENA todas as guildas participam de um campeonato apresentando seus melhores campeões em determinadas categorias para levar os prêmios apresentados que variam de grandes quantidades de dinheiro a itens mágicos e status.

A participação das diversas modalidades de jogos de arena é livre, desta forma pessoas individuais podem se inscrever para os jogos, mas como é muito mais difícil conseguir um bom resultado desta forma, os melhores guerreiros acabam sendo contratados para representar as guildas e dividir o lucro dos prêmios.

AS MODALIDADES DE JOGOS

Existem diversas modalidades de jogos de arena, os principais deles são:

Luta entre gladiadores: Um campeonato de chaves onde lutadores se enfrentam até a inutilização, morte ou rendição do adversário, onde o último sobrevivente é o campeão.

Estratégia de Guerra: Um grupo de gladiadores deve realizar missões dentro da grande arena, disputando com outros grupos de gladiadores. As missões variam de resgate, defesa de território, conquista de território por determinado tempo entre outras. Em forma de chaves, aquele grupo que chegar a final da disputa vence.

Luta contra criaturas: As lutas podem ser entre criaturas, onde duas ou mais criaturas se enfrentam, da mesma forma que o combate entre gladiadores, porém entre criatura (lincantropos e qualquer outras raças



humanóides são consideradas criaturas). Outra modalidade de combate é a disputa entre gladiadores e criaturas. Muitas vezes guerreiros contra minotauros, homens lagartos entre outros que tornam-se atração nas arenas. O sobrevivente de vários combates torna-se campeão.

Labirintos: um labirinto pré montado dentro da arena e dois ou mais competidores que devem realizar missões dentro do labirinto, onde criaturas são colocadas e soltas como desafios aos competidores.

Disputas mágicas: competições onde magos se enfrentam em arenas especialmente preparadas e com regras bastante rígidas para que a platéia não saia ferida. Esta é uma versão do combate entre gladiadores para magos.

Existem várias versões destas principais modalidades que incluem: combatentes com itens mágicos, combatentes com determinados tipos de armas e armaduras, combates montados ou utilizando criaturas de apoio, ou mesmo raças de combatentes específicas. Porém as modalidades livres são mais apreciadas e mais comuns.

A ARENA

Existem 3 grandes construções de pedra circular interligadas por túneis que formam um grande complexo arquitetônico.

Uma grande construção maior ao centro com dois outros apêndices em suas laterais que formam a grande área de combate para as diversas modalidades existente.

As grandes arenas, além de uma arquitetura rica contam com complexos mecanismos de engenharia que vão desde portões que se abrem a distância, elevadores que levam ao topo da arena e mecanismos menores que auxiliam as guildas e os combatentes a realizar o grande espetáculo.

A grande arena central é também a maior de todas, pode abrigar um público de 10.000 pessoas. E em época de espetáculos todas as 3 arenas se mantêm cheias, com ingressos que variam de 3 corbels a 1 Auril moedas correntes.

Os grandes labirintos são criados por magos elementaristas contratados que erguem a terra do chão da arena e a transformam em rocha.

As duas arenas menores chegam a abrigar até 6.000 pessoas, e os jogos podem ocorrer simultaneamente nas 3 arenas. Porém uma final ocorre sempre na grande arena e um ingresso pode chegar a valer até 5 Auris em áreas de destaque na Arena. valer 30 moedas ou até 180 moedas nas áreas de destaque.

Assim é a vida da grande arena de Tâmatuz, uma arena cujo espetáculo pode ser visto a ano inteiro, porém apenas uma época do ano ele é realmente deslumbrante e imperdível. Se pretende visitar Tâmatuz não deixe de conhecer a grande arena.



Além do mercado de peixes há uma rua que liga diretamente ao porto conhecida como a rua da Âncora, ali existe a maior feira livre conhecida de toda ERA. Não são lojas e sim barracas montadas diariamente na rua onde são vendidas desde simpatias até itens mágicos.

Os feirantes se aglomeram em tendas coloridas que criam um verdadeiro labirinto aos visitantes, mesmo assim a feira chega a receber mais de 10.000 pessoas por dia.

Os feirantes fazem como podem para chamar a atenção dos seus clientes. Alguns contratam garotos guias que atraem clientes até suas barracas, outros utilizam de faixas coloridas, alguns utilizam cartazes pintados em couro de animais, outros utilizam a própria voz ou seus próprios produtos. A feira é na verdade um espetáculo vivo, se você nunca foi a feira de Tâmatuz, precisa ao menos conhecê-la para entender um mínimo do conceito de comércio e concorrência.

A grande parte dos produtos ali são legalizados, mas você pode encontrar alguns feirantes que possam lhe oferecer mercadorias vindo do mercado negro e alguns membros de guilda ficam em locais estratégicos da feira aguardando clientes indicados que possam vir procura-los.

Tal feira é responsável por 5% de toda economia de Tâmatuz, algo assustador ao convertermos esta porcentagem e montantes de dinheiro.

Sistema de Iluminação da cidade

A cidade de Tâmatuz é uma das poucas cidades do reino com um sistema de iluminação que não utiliza fogo. Criado pelo mago Elrinter o azul, o sistema de iluminação consiste em esferas mágicas posicionadas sobre o alto de pilares que acendem ao cair da noite iluminando tudo a sua volta.

Estas esferas por serem caras de se fabricarem estão disponíveis apenas na parte nobre, porto e no centro administrativo de Tâmatuz e chamam a atenção dos turistas na cidade.

O Poço das Lamentações

No grande centro administrativo de Tâmatuz, perto da praça do forte há um gigantesco poço com cerca de 6 metros de diâmetro por 20 de profundidade. Desses vinte metros cerca de 5 a 8 metros são repletos por água.

Ali são lançadas as pessoas destinadas aos crimes mais hediondos, tais como assassinatos e traição ao reino.

Estas são vestidas com uma camisa de metal presa ao corpo e seus braços e pernas são presos por corrente com 80cm de comprimento. Isso permita que eles movam mãos e pés, mas não com todos os movimentos possíveis.

Os Portos de Tâmatuz

Os maiores postos de toda ERA. Os grandes portos de Tâmatuz são o ponto de partida de diversos navios cargueiros e o ponto de chegada de outros mais. Aqui são tratados os maiores negócios de toda ERA.

Os grandes portos de Tâmatuz se estendem por uma região litorânea de 12 km, dividido em diversas docas que recebem os navios por tamanho, tipo de mercadoria ou contratos.

Toda a parte litorânea é repleto de trabalhadores, edifícios, galpões, casas de câmbio e é claro, ladinos, piratas e contrabandistas.

Esta área de Tâmatuz é composta em sua maioria por prédios comerciais e são poucos aqueles que vivem ali.

O porto não pára nem de dia, nem de noite. Porém a noite suas ruas estão repleta de contrabandistas e prostitutas tentando saciar os marinheiros que estão a semanas no mar.

Em uma das ruas do porto, a rua "PEIXE FRESCO" existe um enorme mercado de peixes, montados em barracas e vendidos a céu aberto. Ali você pode encontrar qualquer tipo de petisco marinho que desejar. E muitos palacianos enviam seus empregados ao local todos os dias para comprar especiarias.

O mercado funciona todos os dias ao nascer do sol até o início da tarde, depois os pescadores e mercadores abandonam o local aos gatos, mendigos, gaivotas e cães, que povoam a rua atrás dos restos da feira.

Os condenados são lançados no poço e se não morrem na queda e conseguem voltar a tona são condenados a uma morte lenta por fome, frio e doenças, já que o poço está quase sempre repleto de cadáveres.

De tempos em tempo ninguém é lançado e quando todos no interior do poço morrem, profissionais pagos para isso descem em seus interior para remover as corpos.

O poço recebeu este nome devido aos gritos e lamentos dos condenados implorando perdão.

Soldados Tamarianos

Os soldados de Tâmatuz representam 20% de todo o exército do reino. São compostos por homens valorosos e bem treinados. Tais homens recebem o nome de Tamarianos.

SER UM TAMARIANO

Ser um Tamariano representa um enorme status dentro da civilização do Reino dos Magos, já que o exército é parte da classe social palaciano e representa ainda mais dentro da cidade de Tâmatuz, já que os Tamarianos estão ligados diretamente ao rei e só respondem a ele. O general Tamariano está no mesmo nível de poder que Lorenzo, o Branco.

Para ser um Tamariano você deve ter a idade certa (mínimo de 6 anos e máximo de 10 anos de idade) e conseguir ser aprovado em todos os testes durante seus 16 anos de treino.



Os Tamarianos são treinados no grande forte de Lowender, nome de um grande general Tamariano na guerra das "seis noites sem dia".

Os jovens Tamarianos são treinados por homens que destinaram a sua vida a treinar novos membros desta ordem. Ao final de cada 2 anos um teste é feito com os recrutados e se forem aprovados eles passam para um segundo nível de aprendizado. São 16 anos de treino e 8 níveis de aprendizados.

Os Tamarianos não aprendem apenas a arte de combate, mas também literatura, oratória, canto, dança, poesia, música, entre outras atividades artísticas e atléticas. Qualquer jovem poderá tornar-se membro desta ordem, desde que sobreviva e seja aprovado em todos os testes pelos 8 níveis. Uma vez reprovado, o jovem jamais poderá tentar novamente ser um Tamariano.

Apenas 30% dos jovens conseguem chegar até a formação, quando recebem seu título e tornam-se um membro da classe social Palaciana.

Grande parte da população pobre entregam seus filhos para tornarem Tamarianos.

RITUAL DE INICIAÇÃO

Após os 16 longos anos de treinamento, quando a turma de Tamarianos recebe a formação, uma festa ocorre na cidade onde os jovens desfilam com sua armaduras reluzentes em meio as ruas recebendo pétalas de flores que são jogadas pelas jovens das sacadas e ramalhetes são postos nas ruas por onde eles irão passar. O final da marcha termina no Forte Lowender onde os jovens recebem suas armas do General Tamariano e são recebidos em uma grande festa pelos palacianos de Tâmatuz e até mesmo pelo Rei.

STATUS

Todo Tamariano é também um Palaciano, isso quer dizer que são

membros da nobreza do Reino dos Magos. Como o exército é independente e ligado diretamente ao Rei, o General Tamariano tem uma palavra tão forte quanto a do Senador-Sênior de Tâmatuz.

EQUIPAMENTO

Todo Tamariano recebe uma armadura completa feita pelos anões ferreiros pertencentes a ordem. A armadura é muito bem trabalhada e a medida que seu status aumenta na hierarquia Tamariana mais detalhes são acrescentados a mesma.

O elmo dos Tamarianos tem uma crina de metal na forma da lâmina de uma alabarda. Há relatos de Tamarianos já terem utilizado seu próprio elmo como arma em combate corpo a corpo.

Além disso eles recebem uma magnífica espada. Cada espada criada tem um desenho diferente e também recebem um nome específico. As espadas são talhadas em ouro, prata e jóias, o que ilustra a riqueza da cidade e do reino.

COMBATE

Os Tamarianos patrulham Tâmatuz em grupos de 6 a 12 homens. São treinados em cansar seus oponentes desviando seus ataques e aproveitar o melhor momento para contra atacar e desarmar o mesmo. Porém sabem atingir pontos vulneráveis das armaduras podendo matar um oponente com um único golpe, já que estudam diversos tipos de armaduras e armas em combate.

Apesar de usarem em sua maioria as espadas recebidas em sua consagração, os Tamarianos sabem utilizar diversos tipos de armas.

Quando estão no exército em meio ao combate em massa, os Tamarianos são a infantaria pesada. Capazes de abrir uma barreira de escudos ou, de forma coordenada, desordenar uma tropa de inimigos.

Além disso são treinados para lutarem nos navios de Tâmatuz. Quando necessário, são exímios soldados da marinha de Tâmatuz, apesar de sua principal atividade de combate ser em terra.

São exímios lutadores em combate desarmado.

HIERARQUIA

A hierarquia Tamariana se divide em:

Aprendiz: São os jovens que recebem o treinamento no forte de Lowender.

Soldado: Os recém formados membros da ordem.

Comando: Um soldado nomeado a comandar uma pequena patrulha de Tâmatuz. Os comandos continuam a ser soldados, porém quando estão em patrulhas, os demais soldados estão subordinados ao Comando escolhido para aquela tropa. Geralmente um comando é escolhido pelo tempo de serviço.

Capitães: Os capitães devem ter no mínimo 6 anos de serviço na ordem dos Tamarianos. Porém para tornar-se um capitão é necessário ser submetido e aprovado em uma prova de resistência, comando, luta e conhecimentos ocorrida no forte de Lowender. A cada dois anos as provas são abertas para os Tamarianos que desejam tentá-la. Ao falhar em três tentativas um Tamariano só poderá tentar novamente após 8 anos depois da última tentativa.

Os capitães são responsáveis por comandar tropas de até 100 homens em combates em massa. Em Tâmatuz eles são responsáveis por setores da cidade e tem um quartel só deles onde controlam as tropas de patrulha da cidade naquela região.

Alto Comando: Existem apenas 5 altos comandos e são os homens braço direito do General. São responsáveis por sua segurança e por distribuir suas ordens entre as tropas. Um capitão poderá vir a ser um alto comando quando um antigo membro do comando morre ou vira General. O próprio alto comando escolhe um novo membro entre os capitães.

General: O posto mais alto entre os Tamarianos. É ele que dá a ordem a toda a tropa. Um general é um antigo membro do Alto Comando, quando um antigo General morre ou por outro motivo deixa o posto, ele já deixa um carta indicando um novo General entre os membros do alto comando. Se ele não tiver deixado a carta, o próprio Rei escolhe um novo general entre os membros do alto comando.

Tanto do General como os membros do Alto Comando tem contato direto com o rei e participam de suas reuniões de guerra.

OUTRAS CONSIDERAÇÕES

O atual General dos Tamarianos é: Gen. Marow Alanter.

Personalidades da Cidade

Loreno, o branco

Personalidade

Loreno é um bom homem, com um coração grande. Ele tenta ajudar ao máximo a população de Tâmatuz. Foi ele um dos idealizadores do sistema de iluminação da cidade, criado por Elrinter o azul.

Loreno sempre receberá as pessoas que desejam falar com ele, algumas vezes a pessoa terá de esperar alguns dias devido ao volume de compromissos, mas ele sempre receberá.

Extremamente educado e cordial é uma homem com generosidade extrema.

Aparência

Atualmente Loreno veste-se com um grande manto branco sobre um robe marrom e dourado que cobre todo o seu corpo repleto de cicatrizes.

Além disso ele esconde seu rosto atrás de uma máscara dourada muito bem trabalhada e que se encaixa perfeitamente sobre sua face. Poucas são as pessoas que já viram-no sem máscara.

Esta aparência muitas vezes dá-lhe um ar sério e as pessoas que não o conhecem intimamente chegam a temê-lo.

História

Lorde Loreno é um Palaciano membro do ministério da magia representando o estado. Quando jovem ele estudava alquimia e a manipulação da magia elementarista, onde seu principal foco era o elemental do fogo.

Em um experimento de invocação de elementais, Loreno falhou na tentativa de controlar o elemental invocado, o que ocorreu em uma ataque sobre o mesmo que quase o levou a morte.

Graças a magias de cura sua vida foi poupada, porém as cicatrizes deixadas pelo elemental não foram removidas nem por grandes magias de restauração.

Hoje Loreno é estimado entre o ministério da magia do reino e também senador-sênior de Tâmatuz, um dos homens com maior poder e influência em todo o Reino dos Magos. Afinal, ele representa a maior cidade do Reino.

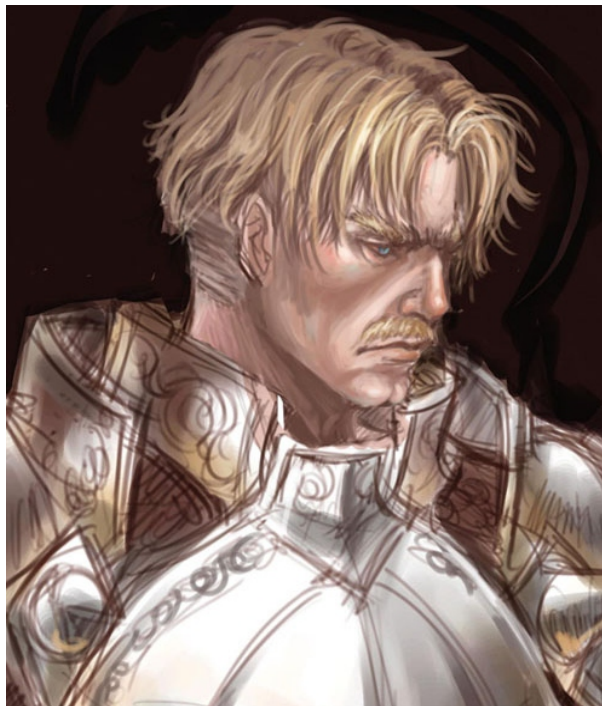
Combate

Loreno não entra em combate. Porém é grande dominador das magias de fogo o que lhe concede ataques poderosos se assim desejar.

Porém ele prefere utilizar seu conhecimento mágico para fins pacíficos.



Gen. Marow Atlanter



Personalidade

A vida de Marow são os Tamarianos, ele dá a vida para a ordem. Extremamente justo, não dará jamais a vantagem para alguém pelo seu status social ou pelo dinheiro que ele ostenta. Para ele todos são iguais perante o exército e os Tamarianos estão ali para servir o rei em nome da população.

Solteiro até hoje, Marow se dedicou tanto a seu trabalho que não teve tempo para ter esposas ou filhos.

Aparência

Com 48 anos, Marow mantém sua aparência viril, com músculos definidos, cabelo loiro cortado ao estilo militar, um bigode que ele preza muito e várias cicatrizes de combate pelo corpo. Marow se preocupa muito com a sua aparência, mantendo sempre lustrosa sua armadura e armas. Utiliza preso as costas uma capa vermelha bordada com fio de ouro em sua bainha e com pele de urso sobre os ombros.

História

Marow é filho de pobres pescadores que deixaram ele na ordem quando completou 6 anos. Como forma de orgulhar seu pai, sempre foi o melhor aluno de sua época e a cada ano era permitido sair e visitar seus familiares, coisa que ele tinha grande orgulho. Passava os dias de folga pescando e ajudando seu pai em seu trabalho.

Infelizmente seu pai faleceu 1 ano antes dele completar sua última prova e tornar-se um Tamariano. Isso abalou muito Marow, mesmo assim ele foi o segundo na prova que tanto dedicou.

Sua mãe veio a falecer 6 anos depois, vítima de uma doença que assolou Tâmatuz. Hoje Marow protege da forma que pode a população de onde veio.

Ajuda tanto com seus recursos financeiros, hoje mais que suficientes para sua sobrevivência, além de ajudar colocando seus homens a serviço desta população tão necessitada.

Combate

Marow é o maior guerreiro entre os Tamarianos. Muitas vezes é convidado a demonstrar sua habilidade em um combate ensaiado nos Jogos de Arena de Tâmatuz. Nenhum Tamariano jamais ousou enfrentá-lo e ele é uma lenda viva entre os mesmo, conhecido por aliados e inimigos como um grande guerreiro nas guerras contra os piratas da ilha do dragão.

Descrição



É uma das poucas cidades de Centauros que sobreviveram a expansão humana e que não fugiram para o reino selvagem. Uma cidade murada, com palafitas de madeira com 5 metros de altura. Ali vive um poderoso chefe xamã centauro, chamado Tionowt, o rei do Reino muitas vezes se aconselha com o velho Xamã que acabou se tornando conhecido pelos nobres que muitas vezes o procuram por coisas triviais. Mas Tionowt é conservador e raramente atende aos desejos fúteis dos nobres.

Tipo de População: 100% Centauros.

Economia Local: Eles plantam e colhem o que comem. Ainda seguem os costumes antigos da caça.

Lider Tribal: Tionowt, o Xamã. Apesar de não ser propriamente o regente da vila ela é o mais velho e por isso considerado o líder dos centauros.

Guarda local: Todos os machos adultos da vila são guerreiros.

Leis: Próprias da vila.



Templos: Os templos dos centauros são de devoção a divindades antigas.



Leis: Próprias da vila.



População: 800 habitantes.

Suplementos

As leis

Tenue segue um código de conduta muito simples:

- Você deve cuidar de sua esposa e filhos;
- Amar e defender a sua pátria (cidade) com sua própria vida;
- Respeitar os membros de sua própria raça;
- Seguir os conselhos e respeitar os líderes da tribo.

Estes código de conduta básico são a base para a vida dos centauros de Tenue. Eles o seguem com honra e qualquer discórdia entre dois centauros da vila são resolvidas com o Líder Tribal, que julga e dá a sentença necessária.

Existem 3 grandes construções de pedra circular interligadas por túneis que formam um grande complexo arquitetônico.

Uma grande construção maior ao centro com dois outros apêndices em suas laterais que formam a grande área de combate para as diversas modalidades existente.

As grandes arenas, além de uma arquitetura rica contam com complexos mecanismos de engenharia que vão desde portões que se abrem a distância, elevadores que levam ao topo da arena e mecanismos menores que auxiliam as guildas e os combatentes a realizar o grande espetáculo.

A grande arena central é também a maior de todas, pode abrigar um público de 10.000 pessoas. E em época de espetáculos todas as 3 arenas se mantêm cheias, com ingressos que variam de 3 corbels a 1 Auril moedas correntes.

Os grandes labirintos são criados por magos elementaristas contratados que erguem a terra do chão da arena e a transformam em rocha.

As duas arenas menores chegam a abrigar até 6.000 pessoas, e os jogos podem ocorrer simultaneamente nas 3 arenas. Porém uma final ocorre sempre na grande arena e um ingresso pode chegar a valer até 5 Auris em áreas de destaque na Arena. valer 30 moedas ou até 180 moedas nas áreas de destaque.

Assim é a vida da grande arena de Tâmatuz, uma arena cujo espetáculo pode ser visto a ano inteiro, porém apenas uma época do ano ele é realmente deslumbrante e imperdível. Se pretende visitar Tâmatuz não deixe de conhecer a grande arena.



Descrição básica dos Centauros de Tenue

Os centauros de Tenue são metade cavalo, parte inferior e da cintura para cima humanóides. Porém existem algumas pequenas diferenças com os centauros do sul. Seu rosto são mais alongados, lembrando um pouco os felinos, com nariz curto e queixo fino. Eles também tem longas orelhas que lembram um pouco as dos Elfos dourados, longas e pontiagudas. Seus cabelos são grossos, mas lisos, como a crina de cavalo e em alguns estes pelos podem crescer até o final das costas.

Os olhos dos centauros de Tenue tem uma coloração clara, com tons de Mel, cinza claro e verde e a pupila é ligeiramente ovalada.

São criaturas belas que podem chegar a medir até 3 metros de altura, sendo a média 2,5 metros.

Tanto machos quanto fêmeas utilizam adereços apenas como enfeite e não para cobrir suas partes íntimas como os humanos.

As fêmeas tem seios como os humanos, já que eles são mamíferos e muitas vezes a visão de uma fêmea Centauro de Tenue poderá constranger homens e mulheres conservadores, uma vez que os seios são muito parecidos com os dos humanos e ficam a mostra.

É comum tais centauros pitarem o corpo com tinta branca, extraída de uma flor comum nos campos da região de Tenue.



Curiosidade: Armadura para Centauro



Personalidades da Cidade

Tionowt, o Xamã

QUADROS

Personalidade

Apesar de ter uma aparência severa, Tionowt é um centauro de bom coração.

Ele ama muito seu povo e daria sua vida pelo mesmo. Grande parte de sua tribo tem algum grau de parentesco com o mesmo.

Seus conhecimentos na arte do Xamanismo atraem alguns palacianos, principalmente mulheres que não podem ter filhos para procurá-lo.

Porém ele não se rende ao poder do dinheiro, uma vez que para sua tribo isso de nada vale, e desta forma atende apenas aos humanos que realmente precisam, não utilizando suas artes e conhecimento para coisas fúteis.

Aparência

Tionowt (pronuncia-se: Tionoruti), que da linguagem centauriana significa - Cascos de Carvalho - é um velho centauro tribal, forte e com um semblante rude e severo. Mas isso se deve ao fato de seus muitos anos na tribo e seu posto atual de líder tribal.

Seus olhos são esverdeados, porém ele perdeu a vista esquerda em uma caçada a cerca de 20 anos, e hoje tal olho é branco e leva uma cicatriz formada pela marca de 3 garras do lado esquerdo do rosto.

Seus cabelos longos são quase totalmente brancos e presos num grande rabo de cavalo.

Pequenas tranças descem em ambos os lados da cabeça.

Seu corpo tem uma coloração marrom clara, porém vários pelos brancos dão a aparência de ser mais claro ainda.

Seus braços fortes são constantemente pintados com símbolos sagrados. Pois além de líder cultural ele também é o líder espiritual da tribo.

História

Filho do antigo líder da tribo, Tionowt cresceu aprendendo com seu pai a essência em ser um líder de Tenue e com sua mãe a arte do xamanismo.

Cresceu com as culturas antepassadas das tribos centauras em seu coração e hoje age de forma a manter estas tradições.

Herdou o governo a tribo quando sua mãe e pai faleceram vítimas de uma doença que se alastrou pela tribo a mais de 40 anos. Hoje com sua idade avançada, governa a tribo com ordem e presando os velhos costumes.

Combate

Apesar de sua idade, Tionowt ainda é um temível combatente.

Utiliza arco longo para ataques a distância e uma maça que leva pendurada a cintura para ataques de perto, onde costuma realizar ataques de impacto, empinando sobre as duas patas de trás e descendo com sua enorme força e peso num ataque esmagador com a maça.

Além disso utiliza de coices poderosos.

Lutar contra um centauro, independente da idade, é algo perigoso e difícil.

Lugares Importantes do Reino

A Grande Floresta Negra

Uma floresta que causa arrepio com a simples menção de seu nome, a Grande Floresta Negra divide seu território entre o Reino Anão, Reino dos Mortos, Reino dos Magos e Reino Drow.

Um dia parte de uma imensa floresta que cobria quase todo o continente antes da chegada dos homens em ERA, a Grande Floresta Negra já foi chamada de lar pelas criaturas de Navor, fadas e mesmo Elfos selvagens. Com a chegada do homem a grande floresta foi sendo queimada e destruída gradualmente e as criaturas que habitavam foram caçadas como bestas ou troféus para os salões da nobreza.

Os elfos, considerados guardiões das florestas, acabaram sendo caçados e muitos tiveram que aderir ao estilo de vida humano para sobreviver, fundando o reino de DranVille; outra parte dos elfos continuou com seus costumes selvagens e foi caçada até restar apenas uma pequena parte dentro de Magalay e já alguns outros elfos acabaram revoltando-se contra os humanos e se tornaram cruéis para poderem sobreviver. Como os elfos mimetizam o que se passa em seus corações, estes elfos se tornaram negros e adoradores da noite, furtivos e assassinos, caçadores de humanos. Ao mesmo tempo que tinham como seu principal inimigo os humanos, passaram a caçar também os elfos que não se revoltaram contra a exploração de suas terras e assim se tornaram inimigos de qualquer raça que se alie aos humanos e seu refúgio se tornou a densa e escura Floresta Negra.

Acredita-se que o ódio dos elfos foi tão intenso que a folhagem da floresta tornou-se escura e a mesma tornou-se sombria como o coração de seus moradores e uma aura maligna passou a emanar daquelas terras habitadas por criaturas selvagens e cruéis. Aventurar-se pela Floresta Negra é assinar sua sentença de morte; a floresta é repleta de drows, tribos de lobisomens, e outras criaturas que vagam por suas vastas terras atrás de viajantes incautos. O lugar emana maldade, lembrando que parte de suas terras se encontra dentro do reino dos mortos e segundo dizem, até os troncos nesta área são negros como o carvão.

Muitos dizem que dentro da floresta negra não se ouve o canto de pássaros como nas outras florestas, apenas o triste piar de algumas aves e gritos assustadores de macacos selvagens.

Pequeno Conto

N a primeira vez em que ouvi estas palavras, eu estava em uma taverna em Milenril, embriagado com cerveja, aguardando o novo dia chegar. Eu então participaria de uma expedição com mais 20 homens, contratados por um grande nobre que tinha como objetivo chegar a Moseslow. Lembro-me como se fosse hoje como gargalhei com tais palavras, não podia imaginar como uma floresta poderia ser tão temida quando se tem 20 guerreiros treinados e muito bem armados. Ledo engano. Hoje compreendo totalmente o que o homem queria dizer. Era um aviso.

Partimos na manhã seguinte em direção a Loreã. Quando chegamos à orla da floresta eu não imaginava o que nos esperava lá dentro, mas pude sentir um calafrio subir minha espinha quando lembrei-

me dos contos que minha avó contava sobre esse lugar. Se você pretende, algum dia, entrar na Floresta Negra, saiba que os boatos que ouviu sobre "árvores sussurrando" estão no sentido mais literal que você possa imaginar. Uma vez dentro da floresta começamos a ouvir vozes. Mas elas pareciam distantes e incompreensíveis. Constantemente as folhas de um ou outro galho farfalhavam à nossa volta, era como se a floresta sussurrasse sobre nossa presença. Rugidos, estranhos gemidos, esses sons podiam ser ouvidos durante a noite e durante o dia... e tinha ainda aqueles sons, oriundos dos mais profundos pesadelos; estes sim, são os primeiros desafios de alguém que queira enfrentar a velha (Floresta) Negra.

Não estou aqui para relatar o que se passou, muito menos para descrever as estranhas criaturas que nos deparamos no interior daquela floresta amaldiçoada. Não tenho o menor interesse em lembrar-me daqueles fatos novamente, aliás, hoje tento esquecer de tudo isso atrás destas canecas em tavernas. Estou aqui para dizer a você, nobre aventureiro, que dos 20 guerreiros experientes que lá entraram, apenas eu saí com vida. Após quase 15 dias no interior daquela maldita floresta, tentando achar uma forma de sair de lá, apenas eu retornei.

Não chegamos nem perto de Moseslow e rapidamente nossa expedição tornou-se uma expedição de sobrevivência e já não buscávamos mais as ruínas e sim uma forma de sair da floresta. Acho que estou enrolando demais, e já devo estar um tanto embriagado agora nobre senhor. Mas quero deixar um último recado a você: Negra não é uma floresta e sim um portal para o reino de Karan.

Floresta de Niteril

A grande floresta de Niteril já foi parte da gigantes floresta que existia sobre ERA. Uma floresta que unia Niteril, Negra e Magalay. Esta gigantes floresta acabou sendo dividida pelas mãos humanas, quando estes chegaram no continente intocado de ERA. Hoje cada um destas florestas tem uma "personalidade" própria e se podemos compará-las assim, eu chego a dizer que Niteril é a irmã mais alegre das 3 grandes florestas.

Apesar da proximidade com Negra, Niteril é o oposto da mesma. Enquanto a primeira tem árvores escuras e sufocantes, Niteril é composta de árvores altas, com troncos grossos. Árvores antigas, que alguns druidas dizem conter a sabedoria de séculos.

Muitas destas árvores são frutíferas e florescem em determinadas épocas do ano, dando a floresta um ar convidativo e alegre.

Alguns elfos moradores das cidades humanas, porém que seguem as tradições antigas, vão até a floresta em determinadas épocas do ano, compor música, tocar harpa e simplesmente sentir a natureza a sua volta.

Estas comitivas são chamadas de "Aloe Verum" que do elfo antigo significa: Volta as velhas tradições. Elas sempre ocorrem na primavera e alguns humanos que gostam dos costumes élficos e druida acompanham estas comitivas, que passam vários dias dentro da floresta.

Alguns acreditam que o esplendor de Niteril se deve aos seus grande lagos: Florestal e Prata.

Muitas espécies de animas vivem protegidos por esta floresta e alguns povos antigos e tribais, muitos pertencentes a raças denominadas licanthropos (metade homem, metade animal) vivem em seu interior escondidas das civilizações humanas.

Apesar da grande beleza da floresta, perigos naturais se escondem em seu interior, afinal, existem predadores que caçam a espreita de suas vítimas, mas nada se comparado a Negra.

Alguns estudiosos acreditam que em seu interior ainda existam remanescentes dos povos das fadas. Mas nada jamais foi comprovado.

Diversas frutas únicas em Niteril são apreciadas nas mesas de nobres do Reino dos Magos e de outros reinos. Existem pessoas especializadas em entrar na floresta para colher estas frutas e comercializá-las. Apensar de ser um comércio lucrativo é algo perigoso e muitos destes colhedores de frutos, como são chamados, não voltam de suas expedições.

Segundos relatos do explorador Alonso Belmont, no ano de 1868, ele encontrou ruínas de uma civilização antiga no interior da floresta. Mas seus mapas até o local jamais foram revelados e acabaram perdendo-se após a sua morte.

O interior de Niteril é pouco explorado pelo "mundo civilizado" e muitos segredos estão guardados em suas regiões mais profundas.

O Forte

A última fronteira entre o Reino dos Mortos e o próspero Reino dos Magos. Esta grande forte foi construído 10 anos após a queda de Ecatron. Sua função é vigiar qualquer movimento suspeito na fronteira do reino, alertar a capital e ser a primeira frente de defesa do reino.

O forte conta com uma guardade de 82 homens muito bem armados e 16 clérigos especialista nas artes contra mortos vivos.

A muralha qe cerca o forte é protegida com diversas runas e rituais mágicos para afastar os mortos.

Batedores são escolhidos diariamente e seguem o rio em ambos os lados dentro de barcos como forma de vigiar qualquer movimento suspeito.

Do forte a visão do reino dos mortos é de uma muralha de névoa silenciosa, pelo menos até o cair da noite. Quando a noite chega gritos de terror são ouvidos vindo do outro lado do rio. Algumas vezes os guardas podem ouvir o som de batalhas e de um cavalo cavalgando na margem oposta do rio. Porém nunca houve uma tentativa de invasão. Mesmo assim o forte está preparado.

O sistema de comunicação em caso de ataque é feito através de mensagens mágicas, mas cavaleiros estão preparados caso as mensagens sejam interceptadas por algo que impessa o uso de magia.

O forte permanece cinza, silencioso, com sua forma triangular e com suas 3 torres de vigília. Uma estrada leva da capital até o forte, onde alimentação e outros suprimentos são enviados aos soldados que permanecem ali.

A guarda do forte é trocada a cada 10 meses.

A estrutura do Forte

O forte é protegido por uma muralha com 12 metros de altura do lado norte, lado este voltado para o Rio Negro e 6 metros na parte sul.

A parte norte é mais elevada, pois o forte o construído sobre uma rocha que forma um grande barrando no lado norte, aumentando assim a potencialidade de sua muralha.

Toda a muralha é revestida com runas arcanas que protegem a mesma contra mortos vivos.

Grande parte das runas de proteção ali traçadas foram feitas por Alexander do Forte da Lua Crescente.

Os soldados do local também usam em sua armadura um símbolo que além de representá-los como membro do forte também são na verdade uma forma de proteção contra criaturas malignas proveniente de magias profanas.

O forte conta em seu interior com um pequeno castelo, onde residem os oficiais, onde os soldados se reúnem para se alimentar e há também uma grande construção na parte lateral, próximo a muralha, onde ficam alojados os soldados.

No interior do castelo, há também um salão de reuniões onde ações estratégicas são tomadas e uma sala com lareira onde os soldados se reúnem para conversar, beber e descansar.

No pátio ainda há uma área de treinamento, com troncos de treino de espada e outros mecanismos utilizado para aumentar a força e a habilidade dos soldados.

Lago de Prata

O Lago de Prata é um imenso lago no interior da Floresta Niteril, muito menos que o seu irmão Lago Florestal, porém tão antigo quanto o mesmo.

Ele recebeu tal nome por ser um lago de águas cristalinas e quem está na sua margem verá sua extensão de águas calmas como se fosse um grande espelho de prata.

É um dos lagos mais belos de ERA, cercado por árvores frondosas, numa região repleta de montes cobertos pela floresta.

Quem aproxima-se do lago vindo por estes montes, verá o mesmo refletindo o céu e a floresta a sua volta numa paisagem magnífica.

Muitas espécies de peixes habitam as profundezas desse lago, que na sua parte mais profunda pode chegar a 180 metros de profundidade.

Lago Florestal

O maior lago de ERA, encontrado no coração da frondosa floresta de Niteril, protegido por antigas e gigantescas árvores.

O lago cristalino, pode chegar profundidade máxima de 230 metros.

Sua extensão é de incríveis proporções. O acesso ao lago não é fácil, uma vez que é necessário atravessar grande parte da floresta que se estende até a divisa entre terra e água, como se banhasse nesta bacia de águas cristalinas.

É possível encontrar muitas tribos que residem as margens do grande lago.

O lago é morada de peixes de proporções incríveis, porém acredita-se que algo mais incrível resida em suas profundidades.

Acredita-se na existência de uma raça aquática inteligente vivendo no interior do lago, mas nada foi comprovado ainda.

Hoje o lago permanece quase intocado no interior da floresta, silenciosamente ele alimenta os rios de Tanur e Florestal.

Rio Florestal

O Rio Florestal nasce do Lago Florestal e segue em direção a Oeste onde deságua no oceano.

Suas águas são extremamente caudalosas o que impede a navegação no mesmo. Porém, tal rio é uma fonte de sobrevivência para diversos vilarejos que encontram-se em suas margens. Rico em pesca, o rio é fonte de alimento para grande parte da população que vive próximo ao mesmo.

Além disso, o rio traz diversos minerais vindo das profundezas do rio florestal e isso atraí algumas pessoas que procuram em suas margens por estas pedras preciosas.

Rio Negro

O rio Negro é o segundo maior rio de ERA, perdendo apenas para o grande rio Anuviron. O rio negro é tão extenso e largo que em alguns pontos o mesmo pode chegar a ter 6 km de extensão (tal medida varia de acordo com as condições climáticas) de um margem a outra, sendo o ponto mais largo do rio a área que abrange entre a floresta negra e o forte conhecido apenas como FORTE.

Tal rio divide o Reino dos Magos das terras mortas de Tukemon.

O rio recebeu tal nome devido a suas águas escuras e repleta de criaturas estranhas que podem atacar pequenos barcos que naveguem pelo mesmo.

Existe uma única ponte que atravessa tal rio e encontra-se na Cidade da Ponte. A mesma é construída com uma forte estrutura de pedra, sendo uma das maiores obras da engenharia anã. Sua estrutura é sustentada com arcos de pedra numa extensão de 800 metros e com quase 10 metros de largura. Uma obra magnífica de engenharia.

O rio é pouco turbulento e muito navegável. Porém a navegação sobre o mesmo é perigosa, principalmente no cair da noite, onde criaturas profanas sobem até a superfície atrás de suas vítimas.

O rio chega a ter até 60 metros de profundidade na suas partes mais profundas e isso permite que grandes criaturas possam esconder em suas profundezas.

Existem muitas vertentes e pequenos rios que originam-se do rio Negro.

Além disso, quando deságua no mar do Oeste ele forma o maior delta existente em ERA, maior até mesmo que o delta do Anuviron.

Rio Tanur

O rio Tanur nasce do Lago Florestal. É mais um rio caudaloso que segue seu percurso em direção ao mar do Oeste. Como o rio Florestar, Tanur também é rico em pesca e trás em seu percurso diversos tipos de pedras preciosas trazidas do fundo do leito do Lago Florestal.

Inúmeros vilarejos sobrevivem as margens deste rio que provê vida por onde passa.

Há um peixe existente apenas nesse rio com o nome de Aramel e é muito saboroso e apreciado na mesa da corte do Reino dos Magos. Suas barbatanas também são ricas em um óleo especial utilizado em poções pelos mestres alquímicos de Montanha Cinzenta.

Torre Mágica

A torre mágica foi construída logo após a queda de Ecatron. Sua finalidade era vigiar as fronteiras do reino com a floresta Negra, impedindo um eminente ataque Drow as novas colônias que se formavam na região.

Foi chamado de torre Mágica, pois suas estruturas foram erguidas através de magias, agilizando assim o processo de construção.

A torre na verdade é um forte de 400m² composto de 6 torres em seu interior, uma destas torres é o destaque do forte e responsável por parte de seu nome.

Sua base tem quase 40 metros de diâmetro e ela tem a altura de 25 metros. Abrigava em seu interior um grande laboratório mágico, onde ficava os magos que faziam parte do exército do forte.

O forte era responsável por enviar patrulhas e organizá-las de forma a cobrir grande parte da divisa com a floresta Negra. Impedindo a invasão por parte dos Drows e de outras criaturas da floresta.

Os anos passaram e o forte acabou sendo uma despesa muito grande para os cofres do estado e acabou sendo abandonado.

Hoje suas ruínas quase intactas abrigam criaturas da floresta e alguns viajantes curioso que ainda procuram tesouros em seu interior.

Mapa do Reino dos Magos



Tâmatuz

Tenue

O Farol

Lostay

Mercante

Florestal

Rio Tanur

Montain

Pico das 3
agulhas

Colinas Cintilantes

Pico dos Grifos

Dortw

Templô do Esplendor

Caçadores de
Grifos

Vale dos Gnomes
Canibais

Cidade

Lago de
Prata

Lago Floresta

Floresta

