OHM7AR

Livro 1

Guia dos Sete Mundos

Suplemento para o jogo Dungeons & Dragons 4a. Edição

Alexandre Sarmento

Livro 1

Guia dos Sete Mundos

✦

Suplemento de RPG para o jogo
Dungeons & Dragons 4a. Edição

✦

Alexandre Sarmento

Créditos

OHMTAR

Guia dos Sete Mundos

Cenário de Campanha para o jogo Dungeons & Dragons 4ª edição

Autor
Alexandre Sarmento

Diagramação e Editoração
Alexandre Sarmento

Identidade Visual
Alexandre Sarmento, Adrianne Pontes

Ilustrações
Alexandre Sarmento, Lucas Vintena

Ilustrações (Domínio Público)
Alfons Mucha, Arthur Rackham, Carlo Crivelli, Charles Ricketts, Claude Lorrain, Franz Von Stuck, Frederic Edwin Church, Frederick J. Waugh, George Frederic Watts, Goya, Gustave Doré, Hans Makart, Hermann Voguel, Howard I. Pyle, Jan Siberechts, John Constable, John William Waterhouse, Johnny Shumate, Joseph Wright, Marco Ricci, N.C.Wyeth, Thomas Cole, Viktor Vasnetsov

© 2012, Alexandre Sarmento
Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9.610 de 19/02/1998. Nenhuma parte desse livro, sem autorização prévia por escrito do autor, poderá ser reproduzida ou transmitida sejam quais forem os meios empregados: eletrônicos, mecânicos, fotográficos, gravação ou quaisquer outros.

Escrevemos estas coisas para que a nossa alegria seja completa.
São João (1a. Carta), 1:4

DUNGEONS & DRAGONS, the DUNGEONS & DRAGONS Compatibility Logo, D&D, PLAYER'S HANDBOOK, PLAYER'S HANDBOOK 2, DUNGEON MASTER'S GUIDE, MONSTER MANUAL, MONSTER MANUAL 2, and ADVENTURER'S VAULT are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries and are used with permission. Certain materials, including 4E References in this publication, D&D core rules mechanics, and all D&D characters and their distinctive likenesses, are property of Wizards of the Coast, and are used with permission under the Dungeons & Dragons 4th Edition Game System License. All 4E References are listed in the 4E System Reference Document, available at www.wizards.com/d20.

DUNGEONS & DRAGONS 4th Edition PLAYER'S HANDBOOK, written by Rob Heinsoo, Andy Collins, and James Wyatt; DUNGEON MASTER'S GUIDE, written by James Wyatt; and MONSTER MANUAL, written by Mike Mearls, Stephen Schubert and James Wyatt; PLAYER'S HANDBOOK 2, written by Jeremy Crawford, Mike Mearls, and James Wyatt; MONSTER MANUAL 2, written by Rob Heinsoo, and Chris Sims; Adventurer's Vault, D&D 4E Game System License ©2008, 2009 Wizards of the Coast page 3 of 7 written by Logan Bonner, Eytan Bernstein, and Chris Sims. © 2008, 2009 Wizards of the Coast. All rights reserved.

Índice

Mural dos Heróis 4
Introdução 6
Ohmtar: Cenário de Campanha 7
O que esperar deste livro? 7
Introdução a Ohmtar 8
Sete Cores, Sete Emoções 10
Resumo do Cenário de Campanha 11
O Despertar Heroico 20
Criação de Personagens 24
Tomo 1: As Lendas 26
Capítulo 1: A Era Atual 28
Os Primeiros Mil Anos 28
O Primeiro Reino de Ohmtar 28
As Primeiras Guerras 29
O Despertar Esmeralda 30
Um Tempo de Lendas 31
O Fim está Próximo 33
As Lendas dos Sete Mundos 34
Capítulo 2: A Décima Segunda Era 40
A Décima Segunda Era 40
A Guerra da Luz 41
A Última Crise 42
Tomo 2: Os Mundos 46
Capítulo 3: A Cosmologia 48
Viajando entre os Mundos de Ohmtar 48
O Impacto das Viagens Planares 51
Campanha nos Sete Mundos: Horizontes 54
Capítulo 4: A Passagem do Tempo 55
Os Dias e as Horas 55
Os Meses e as Estações 55
Festivais e Datas Especiais 57
Capítulo 5: O Mundo Material 58
Desbravando Agrippa 60
Regiões de Agrippa 61
O Povo da Coragem 65
Ahn 66
Baile Cliáth 75
Cabháin 84
Chill Chainnigh 92
Chill Dára 100
Chill Mantáin 109
Chorc 117
Cidades Broncas 129
Circis 137
Elron 143
Groenvast 148
Loch Garman 173
Outras Localidades de Agrippa 179
Capítulo 6: O Mundo Lendário 182
Desbravando o Mundo Lendário 183
O Povo da Esperança 185
A Terra das Fadas 185
As Montanhas dos Gigantes 191
Capítulo 7: O Submundo 194
Desbravando o Submundo 195
O Povo do Medo 196
Locais do Submundo 197
Capítulo 8: O Paraíso 202
Desbravando o Paraíso 203
O Povo da Compaixão 203
Reinos Divinos 204
Capítulo 9: O Inferno 207
Desbravando o Inferno 208
O Povo da Inveja 208
Domínios Infernais 209
Territórios Demoníacos 211
Capítulo 10: O Além 212
O Povo do Amor e da Loucura 212
Desbravando o Além 213
Capítulo 11: O Mundo Primordial 216
O Povo do Ódio 216
Desbravando o Mundo Primordial 217
Capítulo 12: Organizações e Personalidades 219
Calima e Casta Krann 219
O Clube dos Ordinários 220
O Culto do Fogo 226
Os Monges do Limiar 227
A Nova Corte dos Dragões 228
Os Pássaros Negros 229
A Patrulha do Destino 231
Os Portadores da Luz 232
Tomo 4: Os Poderes 234
Capítulo 13: O Mestre e seus Aspectos 236
As Divindades 237
Os Espíritos 242
A Filosofia 244
Os Agentes do Destino 246
Os Aspectos Distantes 250
Capítulo 14: A Magia 252
Percepção da Magia 252
Fontes de Magia Mundana 253
Locais Mágicos 254
Itens Mágicos 256
Capítulo 15: A Profecia do Sol Azul 270
A Guerra dos Bosques 270
A Horda Goblinóide 273
Tomo 4: Ferramentas de Jogo 276
Capítulo 16: Jogando em Ohmtar 278
Estilos de Jogo 278
Estilos de Personagens 280
Mestrando em Ohmtar 281
Regras da Casa 282
A Trilha do Ego 287
Capítulo 17: Personagens Heroicos 288
Trilhas Exemplares 288
Agente do Destino (Destino Épico) 294
Capítulo 18: Os Monstros em Ohmtar 296
Inserindo os Monstros 296
Criaturas Clássicas 298
Mortos-vivos 303
Capítulo 19: Expandindo os Mundos 303
Comunidades em Jogo 306
Idiomas 311

Mural dos Heróis

Saudações, aventureiros, heróis, mercenários e desbravadores dos mundos do Megaverso. Sejam bem-vindos a Ohmtar! Antes de mais nada gostaria de dedicar esse mural a todos aqueles que foram fundamentais para a concretização desse projeto! Heróis!

Alexandre Gomes

32 anos, Rio de Janeiro/RJ

Esse anão começou a jogar RPG ainda infante, e lembra-se muito bem de seu primeiro contato com o jogo, uma aventura de Marvel, e ele jogou de Capitão América! "Foi muito bom!!", ele diz.

Ana Karina Sampaio

33 anos, Rio de Janeiro/RJ

Começou a se aventurar pelos mundos de fantasia através dos livros-jogo e do clássico Hero Quest. Jogou GURPS e AD&D até ser iniciada na "arte do storytelling" (principalmente Vampiro, Lobisomem e Caçadores Caçados) e, posteriormente, no D&D.

Ana Vanessa Sampaio

30 anos, Rio de Janeiro/RJ

Essa halfling ladina caótica e neutra começou a jogar RPG seguindo sua irmã lado a lado em suas aventuras. Juntas, passaram pelo Hero Quest, jogaram GURPS, AD&D, Vampiro, Lobisomem, Caçadores Caçados, D&D 3.5 e, mais recentemente, se tornaram membros de uma das mesas oficiais de D&D 4E do Ohmtar.

Bruno «Ryltar» Tolomeotti

29 anos, Rio de Janeiro/RJ

Esse Agente do Destino começou a jogar RPG com Dragon Quest e Livros-jogo do Steve Jackson e Ian Livingstone. Jogou GURPS por muitos anos e muito MERP em inglês antes mesmo de ler LoR, mas a maior parte do tempo dedicou ao Storyteller e ao D&D!

Carlos «Gennlarioneth» Mucury

27 anos, Rio de Janeiro/RJ

Há 20 anos, então com apenas 7, Carlos Mucury acompanhava, à beira da mesa, as aventuras de Ad&D de seus irmãos mais velhos. Ao longo de sua carreira heróica, encarnou Paladinos, Rangers e poderosos Guerreiros em mesas de D&D 3ª Ed e Vampire Dark Ages. Foi então que descobriu os vastos poderes das artes arcanas...

Claudia «Faladriel» Almeida

28 anos, Rio de Janeiro/RJ

Criada na coxia do Teatro da Mente, essa Agente do Destino de algumas eras passadas se tornou uma figura presente em muitos dos mitos de Ohmtar, figurando como a lendária Deusa dos Aventureiros. Às vezes distante, mas sempre lembrada pelos heróis e pelo Mestre dos Sete Mundos.

Daniel «Dark Wolf» Silva

19 anos, Rio de Janeiro/RJ

Um humilde bardo que navega pelo mundo da internet para contar suas histórias na taverna do blog RPG Vale.

Edson «Cerin» Bezerra

29 anos, São Paulo/SP

Esse elfo caçador, rastreador e patrulheiro da Terra das Fadas, de onde a árvore mais jovem é da aurora dos tempos, começou a se esgueirar pelo mundo do RPG há 15 anos, começando com D&D 1ed e passando por 2ed, 3.5 e 4E. Atualmente ele mestra duas campanhas de Pathfinder (que é seu sistema preferido e para o qual pretente adaptar o cenário de Ohmtar e lá realizar todas as suas aventuras).

Felipe Castello

28 anos, Rio de Janeiro/RJ

Conheceu o incrível mundo de aventuras que é o RPG aos 8 anos com aqueles livros-jogos. Depois disso jogou AD&D, Gurps, Storyteller e, finalmente, o maior vício de todos: D&D 3.5.

Filipe Naif

35 anos, Rio de Janeiro/RJ

Barbaro, guerreiro e mercenario com 35 anos de experiencia; sempre em busca de novas aventuras e recompensas - vasto conhecimento sobre a Terra-média. disponivel para contratos e aventuras. Preço de acordo como risco!

Franciolli Araújo

34 anos, Natal/RN

Nascido na caatinga potiguar, ainda cedo foi morar na zona costeira, onde conheceu os mundos maravilhosos do RPG. Desde essa época já viveu muitas vidas na pele de muitos personagens e já construiu ou modificou vários mundos como um dos mestres do megaverso. Blogueiro, educador e jogador, atualmente senta-se a mesa dos cavaleiros Paragônicos, onde tem como missão difundir o lúdico.

Francisco «Aurin» Pergentino

37 anos, São Paulo/SP

Joga RPG desde os 13 anos. Passou por Faerûn e outros mundos, alguns próprios, inclusive. No ultimo ano em migrou para o D&D 4E, quando conheceu e se apaixonou por Ohmtar.

João «Iwak Kabald» Jacques

28 anos, Rio de Janeiro/RJ

Dos tempos remotos de Vampiro, A Máscara aos não tão remotos de Ad&d, fugia dos tempos modernos através de Elfos Rangers (como o hoje Agente do Destino e Deus dos Elfos Iwak Kabald) e Meio-orcs Guerreiros (o lendário Holg Owak) nas eras medievais. Para ele, bons tempos, quando os amigos estavam mais perto e as noites passavam mais rápido.

Katya Almeida

37 anos, Rio de Janeiro/RJ

Já jogou muito RPG (D&D e Vampiro, principalmente). Adora personagens inusitados e diferentes, principalmente o pseudo-dragão que o Mestre deixou ela criar e interpretar!

Leonardo «Kaleo» Vintena

27 anos, Rio de Janeiro/RJ

Kaleo. Esteban. Nicholas. Ao longo das eras, este lendário Agente do Destino já foi chamado por diversas alcunhas, mas poucos têm o privilégio de saber seu verdadeiro nome: Leonardo Vintena. Hoje em dia ele habita a inóspita Terra da Garoa, mas pode ser encontrado com certa regularidade na Cidade Maravilhosa, frequentando mesas de Vampiro e D&D.

Lucas «Logan» Vintena

22 anos, Rio de Janeiro/RJ

Começou suas aventuras RPGísticas no Colégio durante o recesso das aulas de magia, como um bom nerd patético que era, sobre a tutela e influência do Herói mais conhecido como Kaleo. Hoje em dia, infelizmente, está temporariamente afastado das pelejas medievais. Cavernas, castelos e florestas estão no passado. Porém, depois de todo tesouro e experiência conquistadas, pode ser encontrado nas tavernas e lugares de libertinagem mais próximos do Reino de Botafogo, onde os bardos ainda cantam honras as minhas grandes e gloriosas vitórias. Mas ainda espera que uma grande aventura reacenda a chama da aventura que se apagou.

Marcelo «Tchelo» Pinheiro

32 anos, Rio de Janeiro/RJ

Sir Marcelo Vinícius, nobre cavaleiro das terras além túnel, conhecedor dos mistérios de Storyteller e sistema d20, mestre de Vampiro nas horas vagas. Atualmente é regente das terras de Lannis, onde seu grupo de aventureiros do bem defendem o plano contra as forças malígnas que tentam obliterá-lo. Há poucos anos teve a alegria do nascimento de sua primogênita, e desde então mantém seu legado intacto para que esta venha a lhe suceder.

Paulo Ramon «PRamon71» Nogueira

28 anos, Quixadá/CE

Apaixonado por RPG, tanto pela ambientação quanto pelas regras de jogo, principalmente em algo estilo steampunk (como Reinos de Ferro). Joga desde 2000 e atualmente está tentando voltar às suas raízes (3D&T), ou mesmo conseguir montar um grupo de Old Dragon.

Pedro «Ohm/Mercúrio» Altomar

Algumas Eras, Rio de Janeiro/RJ

Ohm, o Deus Sol. Senhor da interpretação, trouxe aos Sete Mundos um dos seus mais importantes pilares: o potencial interpretativo e de aproveitamento das ideias. Infelizmente, esse Agente do Destino é, hoje, apenas um observador do multiverso, mas esperamos que ele retome sua forma mundana um dia e venha a ingressar nossas mesas mais uma vez.

Pedro Henrique «Thamyor» Monteiro

16 anos, Niterói/RJ

Thamyor nasceu nas redondezas do Lago Puch , dentro do clã Anyth. Seu pai o ensinou a caçar e buscar seus sustento, mas uma guerra entre os espíritos da floresta, que durou por 6 anos, levou seu pai à morte nas mãos dos elfos de Puchycha. Agora, chegou sua vez de defender seu povo, um novo herói para desbravar e proteger as florestas de Agrippa. É um dos primeiros membros da nova geração de Mestres de Ohmtar, alguém que ainda tem muitos anos pela frente para nos ajudar a desenvolver o cenário e, quem sabe, se tornar um Agente do Destino.

Renato Kress

29 anos, Rio de Janeiro/RJ

Começou a jogar D&D e GURPS ainda com 11 anos e leu quase todos os livros do Steve Jackson e Ian Livingstone. Jogava muito GURPS e Vampiro em Petrópolis, em uma laje a céu aberto, numa casa abandonada e ao redor de fogueiras. Com certeza isso o influenciou na carreira de antropólogo e no trabalho, atual, de capacitação de atores.

Rodrigo «Allefcapt» Tolentino

Três séculos, Rio de Janeiro/RJ

Senhor dos mares e dos céus dos desertos, esse andarilho, desbravador e pesquisador é um grande conhecedor das sociedades mortais e dos aspectos fantásticos dos vários mundos do Megaverso. É um grande colecionador de tomos, novos e antigos, dos mais diversos autores dos mundos mortais, e um dos maiores incentivadores do Ohmtar.

Salo Maldonado

30 anos, Rio de Janeiro/RJ

Começou a jogar RPG com Dungeoneer e livros-jogo do Steve Jackson e Ian Livingstone. Jogou GURPS por alguns anos até iniciar no Storyteller e, finalmente, viciar em D&D.

Vitor Campos

24 anos, Rio de Janeiro/RJ

Começou a jogar aos 17 anos com o Mestre Alex Tzismice. Começaram com Vampiro: a Máscara e logo em sua primeira aventura o Antediluviano Tzimisce acordou e estava engolindo Nova York. Foi aí que se apaixonou por RPG! Mas até hoje o que o segura mesmo é o D&D e a saudade do seu mago goblin level 8 e mestre do conhecimento, Glim!

Outras Menções

Alan Rodrigo da Silva
Alessandro Portella
Alex Tzimisce
Alexsandro Cuenca
André «Múmia»
Antônio Sá Neto
Claudio «Claudinei»
Claudio Nobre
Cristiano Cavalcante
Cristiano Lagame
Dan Ramos
Eduardo Lima
Elyezer Lima da Costa
Eraldo Portugal
Fabiano Neme
Fernando Cezar
Flavio Dupim
Gabriel dos Santos Ribeiro
George Figueira
Leonardo Freire
Lourival Dias
Lucas Oliveira Freitas
Luiz Guilherme Dias
Miguel dos Santos Ribeiro
Rafael Barcellos
Rafael Meneses
Raphael Jansen
Raphael Marques
Rhenan Pereira
Rodrigo Freitas
Roger Sicolin
Rubens Lopes Freire Junior
Samuel Silva
Thiago (Gibiteria)
Thiago Colás
Tiago Panaro
Tiago Pereira

E todos aqueles que não estão listados aqui, mas que de alguma forma se envolveram com o Ohmtar.

Introdução

Após atravessar grandes oceanos, conhecer dezenas de portos, caminhar por incontáveis planícies, cruzar mortais desertos, viver entre nômades e guerreiros, participar de inúmeras batalhas, conhecer as mais exóticas criaturas e viver mais aventuras do que sou capaz de recordar, posso afirmar que sim, eles existem, e em maior quantidade do que se imagina.

Não bastam os atos de coragem suprema ou os mais secretos conhecimentos em variadas artes para se forjar um herói. É preciso ter nascido diferente e ao longo de seu crescimento ter acumulado, junto a seus desejos e aspirações, ações heroicas que transformam criaturas comuns em mitos e estes, com o tempo, em lendas.

E digo que eu tive a oportunidade e a sorte de o destino ter me permitido caminhar entre alguns deles. E ao acompanhá-los pude ver de perto a força dos atos destes escolhidos pelos deuses ou dos que simplesmente construíram seus caminhos a ferro, fogo e bravura.

Hoje, ao poder relatar e contar em detalhes os atos que testemunhei e perceber o quanto estas histórias podem influenciar todos que as escutam, tenho a certeza de que mais do que grandes vitórias ou feitos extraordinários, estes heróis verdadeiros, únicos em suas atitudes e realizações, continuam a vencer levando coragem e determinação aos que precisam enfrentar perigos e desafios, algumas vezes inimagináveis aos seres comuns.

Estes seres imensos em sua grandeza precisam existir para que todos possam acreditar que, por mais impossível que possa parecer, qualquer obstáculo pode ser superado e qualquer que seja o inimigo, vencido.

Os heróis únicos não são fruto de crenças ou histórias exageradas, contadas inúmeras vezes ao redor de fogueiras, garrafas de vinho ou de mesas em tavernas, mas sim oriundos de ações e movimentos espetaculares, decisões precisas e vitórias singulares.

Para testemunhar estes feitos ou dividir tais momentos é preciso muito mais do que apenas ter bons ouvidos, se aquecer ao redor da chama de um acampamento, segurar uma garrafa ou sentar-se em meio aos que frequentam estabelecimentos escuros e esquecidos. É preciso possuir ao menos parte da coragem de acompanhá-los.

E eu a tive. E por isto posso garantir que, por mais aterrador ou desafiador que possa parecer o inimigo, o obstáculo ou o desafio, para derrotá-lo, transpô-lo ou vencê-lo, é necessário possuir destreza, conhecimento, coragem e acima de tudo a alma de um herói.

E sim, novamente afirmo, eles existem.

E cabe somente a você conseguir encontrá-lo em algum lugar ao seu redor ou dentro de si próprio. A escolha será sempre sua e o destino lhe fará o favor de despertá-lo para a verdade quando o mundo precisar de você.

Ladell da Casa Murry, Sexto Ordinário
Therabar, 5970

Seja bem-vindo, valoroso herói! Meu nome é Gënnlarioneth da Torre de Vidro. Este é o multiverso de Ohmtar, um lugar mágico, repleto de monstros ferozes, criaturas alienígenas, tiranos sórdidos, divindades hostis e espíritos tomados por uma fúria ancestral, ameaças dispostas a tudo para conquistar o que desejam e levar a Existência à ruína, se for necessário, no processo. Ao longo deste tomo eu e meus monges apresentaremos os segredos de Ohmtar, que serão vitais à sua sobrevivência durante a difícil jornada rumo a Imortalidade.

Os Sete Mundos de Ohmtar, forjados da luz e das emoções primordiais inerentes a todas as coisas, estão repletos de aventureiros e mercenários dedicados a desbravar ruínas e recuperar relíquias, a matar dragões e conquistar seus tesouros, a atravessar portais e enfrentar os deuses. A maioria desses indivíduos, porém, está fadada ao esquecimento, a serem tragados pelas areias do tempo na primeira oportunidade.

Afinal, Ohmtar é um lugar para heróis! Verdadeiros heróis! Aqueles que terão suas façanhas contadas pelos anciões e cantadas nas tavernas pelos menestréis! Aqueles que terão suas jornadas como fonte de inspiração para novas gerações de heróis, mártires e paladinos que despertarão para os valores da ordem e da bondade quando a próxima Crise despontar no horizonte! Aqueles que alcançarão a Imortalidade, seja ao lado dos deuses ou como uma lenda de seu próprio povo!

Se você chegou até aqui, sinta-se privilegiado. Ohmtar é uma realidade forjada para que os heróis possam enfrentar as ameaças plantadas pela Entidade Superior, **O Mestre,** e numa jornada de vida, morte e ressurreição alcançar a tão sonhada Imortalidade. Claro que fama, glória e fortuna fazem parte do processo de ascensão heroica, mas superação, humildade e redenção são fatores fundamentais para o despertar do verdadeiro heroísmo.

Ohmtar: Cenário de Campanha

Ohmtar (lê-se *om-tár*) é um cenário de campanha criado para a acompanhar a 4ª edição do jogo *Dungeons & Dragons*, mas que também pode ser usado com outros jogos de fantasia. Aqui você encontrará incontáveis possibilidades de aventuras e sua jornada, como um herói ou como um mestre do jogo, será de suma importância para transformar esse cenário em um lugar vivo como nenhum outro. É uma honra tê-lo entre os membros do nosso Megaverso e, se você chegou até aqui, algumas coisas que lhe serão apresentadas podem não ser de todo uma novidade.

O cenário de campanha de Ohmtar teve suas primeiras ideias nascidas em 2008, quando do lançamento da quarta edição do mais popular jogo de RPG do mundo. Os «alicerces» desse novo universo fantástico foram estabelecidos no decorrer de meses de planejamento e de aventuras promovidas por um grupo extremamente dedicado e talentoso de jogadores. Em 2011, o *Guia do Cenário de Campanha de Ohmtar* foi lançado e impressionou por sua qualidade, tanto editorial (com seu volume de 540 páginas sendo cobiçado por onde passava) quanto no que diz respeito ao conteúdo apresentado. Mas não poderíamos, simplesmente, parar por ali. Os Sete Mundos de Ohmtar são agora uma realidade e lá, tal como no mundo «real», o tempo não para. Heróis desbravam suas terras imaginárias em suas mesas de jogo, enquanto mestres perversos e inescrupulosos lançam suas hordas de criaturas monstruosas contra as cidades, vilas e aldeias criadas por mim com tanto carinho. E, nossa! Como isso é divertido!

Essa é a razão para a existência de Ohmtar. Ele é um mundo (na verdade, um **multiverso**) para ser desbravado, experimentado, vivido! Ele surgiu para dar uma nova vida às mesas de RPG, um novo fôlego, trazendo elementos clássicos e tantas outras novidades para mestres e jogadores.

Mas Ohmtar foi originalmente pensado como um cenário de campanha «denso». Eram Sete Mundos, e páginas e mais páginas do livro original eram dedicadas a explicar não só cada lugar, mas também como cada coisa funcionava naquele multiverso fictício. Como os mundos se relacionavam, como as emoções influenciavam cada uma das vinte e seis raças descritas no livro, como eram as formas de manifestação mágica ou de promoção da fé.

Nesta série de novos livros do Ohmtar as ideias trazidas no *Guia do Cenário de Campanha* são apresentadas com uma nova roupagem, incorporando alguns dos elementos que foram publicados nos artigos disponibilizados pelo site oficial do Ohmtar (www.ohmtar.com.br) e pelas experiências trazidas das mesas de jogo, avançando sutilmente a linha do tempo do cenário.

O que pretendemos agora é trazer um cenário de campanha que não lhe pareça estranho, mas que ainda assim guarde sua originalidade. Por esse motivo, focamos o desenvolvimento dos novos livros do Ohmtar em aspectos específicos do cenário, permitindo aos grupos de jogo escolherem o nível de complexidade e de profundidade que eles pretendem adotar para utilizar como pano de fundo para as suas campanhas.

Obrigado mais uma vez pela confiança!

Alexandre Sarmento
Autor e Primeiro Mestre de Ohmtar

Um Megaverso de Ideias

Dizemos que **Ohmtar** é um multiverso, uma realidade multi-dimensional formada por mundos (ou dimensões) dispostos em «camadas». O trânsito entre esses mundos não se dá de forma física, mas sim por meio de passagens de natureza sobrenatural, como portais mágicos.

Mas não existe apenas um Ohmtar! Em cada mesa de jogo, os Sete Mundos tomam uma forma própria de acordo com as ideias e vontades dos grupos de jogo. Cada mesa dá forma à sua própria versão «alternativa» de Ohmtar, como as famosas realidades paralelas da ficção científica.

Quando O Mestre observa para fora de seu multiverso, e vê outros multiversos crescendo e se desenvolvendo, dizemos que ele está olhando para o **Megaverso**, essa grande «sopa cósmica» onde tudo é possível, tirando de lá novas idéias para o «cenário oficial».

Esse é o SEU multiverso! E se você é o Mestre, saiba que tem o poder necessário para mudar tudo o que desejar para o bem do seu jogo e diversão de seu grupo. Divirta-se!

Para contribuir com o Megaverso, acesse:
www.megaverso.com.br

O que esperar deste livro?

O *Guia dos Sete Mundos de Ohmtar* traz material suficiente para que os mestres do jogo possam elaborar suas aventuras, campanhas e, também, incorporar ao cenário suas próprias criações, como PdM's, itens mágicos, vilões e comunidades. Traz, também, material para que os jogadores possam conhecer e desbravar os mundos de Ohmtar, além de conteúdo narrativo para que eles possam desenvolver o conceito de seus personagens de acordo com as propostas do cenário. Todas as informações contidas neste livro são úteis, também, para que tanto o mestre quando os jogadores possam desenvolver o passado de seus personagens e avançar com a história que está sendo contada.

Este livro funciona também como um grande atlas, contando a história do multiverso através de suas principais lendas e eventos, e trazendo uma descrição detalhada de cada um dos Sete Mundos de Luz. Aqui você encontrará locais para aventuras e inúmeros desafios prontos para serem resolvidos pelos personagens dos jogadores. Afinal, o passado de Ohmtar está escrito, mas seu futuro ainda é uma incógnita. Incontáveis ameaças rondam os mundos e ameaçam os povos do multiverso, cabendo aos jogadores e seus heróis combatê-las!

As regras apresentadas aqui são voltadas para a 4a. edição do jogo *Dungeons & Dragons*, mas como grande parte do livro é formada por conteúdo não-mecânico, você pode utilizar o cenário de Ohmtar com o sistema de jogo que desejar.

Futuros suplementos de Ohmtar, planejados para breve, trarão outros insumos para o seu jogo, com novas opções para jogadores e mestres utilizarem em suas aventuras, como ferramentas de customização dos personagens (raças, poderes, talentos, trilhas exemplares, equipamentos), ferramentas para a customização de monstros, variantes de criaturas, etc.

Mas afinal, o que é um Cenário de Campanha?

Ce.ná.ri:o *(It. scenario.) sm. Lugar onde decorre a ação, ou parte da ação, de peça, romance, filme, etc. (Aurélio)*

Um cenário de campanha é um mundo (ou mesmo um universo) fictício que serve de pano de fundo para uma aventura ou campanha de RPG. Uma campanha é uma série de aventuras com enredos conectados, e um cenário de campanha representa a ambientação na qual essas aventuras ocorrem. Cenários de campanha de fantasia, como Ohmtar, têm como base mundos fantásticos repletos de magia, dragões, elfos e outras criaturas míticas, ou versões dessas criaturas. Existem cenários de campanha que sustentam outros gêneros, como ficção científica, horror, humor ou vários desses gêneros.

De posse desse guia você será capaz de desenvolver personagens heroicos, vilões, lendas, narrativas, aventuras e outras coisas que sua criatividade mandar, ambientadas em Ohmtar e seus Sete Mundos de Luz. Ao longo dessas páginas e dos outros livros da série Ohmtar você encontrará, também, regras adicionais a serem utilizadas em conjunto com a 4a. edição do jogo *Dungeons & Dragons*. Se você é um jogador, converse com seu mestre sobre as possibilidades apresentadas aqui. Se você é um mestre, converse com seus jogadores e esteja pronto para surpreendê-los com as inúmeras opções e ideias trazidas pelo cenário de campanha de Ohmtar.

Introdução a Ohmtar

A seguir apresentamos algumas informações relevantes que irão ajudá-lo a entender o que é se aventurar nos mundos de Ohmtar e o que ele traz de diferente ou inovador para suas aventuras ou campanhas de D&D 4E.

Sete Mundos, Sete Povos, Sete Emoções.

Sete emoções tomaram a mente do Mestre quando ele criou Ohmtar. Ele, então, capturou cada uma dessas emoções e deu forma aos mundos e povos do multiverso: o ódio (que deu origem ao Mundo Primordial), a inveja (o Inferno), o medo (o Submundo), a coragem (o Mundo Material), a esperança (o Mundo Lendário), a compaixão (o Paraíso), e o amor e a loucura (o Além). Cada mundo é governado por um povo que carrega uma série de características que melhor representam a emoção que dá forma ao seu mundo natal. Cada uma dessas emoções é representada por uma das cores do espectro luminoso e, por isso, os mundos de Ohmtar são chamados de Os Sete Mundos de Luz: vermelho (ódio), laranja (inveja), amarelo (medo), verde (coragem), azul (esperança), índigo (compaixão) e violeta (amor e loucura). Ao longo de todos os livros e suplementos de Ohmtar você verá referências a estas cores e emoções.

Um Mestre, Uma Vontade, Incontáveis Aspectos.

Uma entidade superior conhecida como **O Mestre** governa o universo fantástico de Ohmtar. Ele é o criador de todas as coisas e sua vontade está por traz de todos os eventos. Ele se manifesta de diversas formas - pode ser um velho andarilho na estrada, um deus cultuado por milhares de pessoas ou uma grande tempestade capaz de virar as mais grandiosas embarcações. Seu objetivo, entretanto, é único: colocar todas as suas criações à prova e, para isso, ele precisa dos heróis. Poucos sabem da existência do Mestre, que o vêem como a força por traz de um tabuleiro cósmico sobre o qual deuses e mortais surgem como peças a serem livremente manipuladas conforme sua vontade.

Deuses e Espíritos são Atuantes.

Como aspectos do Mestre, que intervém a todo instante em sua própria Criação, deuses e espíritos são entidades presentes e atuantes. Os espíritos que governam as forças da natureza caminham entre os mortais e se manifestam regularmente aos druidas e xamãs que imploram por orientação, ao mesmo tempo em que os deuses enviam seus clérigos e servos angelicais às batalhas contra seus inimigos, buscando ampliar a influência entre os mortais ou simplesmente impedir o avanço de outras divindades.

Algumas dessas entidades são mais poderosas e relevantes que as outras. Os **deuses maiores** habitam o Paraíso (as chamadas divindades benevolentes, ou divindades celestiais) e o Inferno (divindades hostis ou divindades infernais). Os **espíritos primordiais**, por sua vez, habitam o Mundo Primordial, de onde brotam as forças elementais do multiverso. Essas entidades foram aprisionadas em seus respectivos mundos para que uma luta direta entre elas não levasse Ohmtar à ruína, mas elas permanecem atuando através de seu poder mágico direto ou de seus agentes e devotos.

Existe ainda uma quantidade imensurável de deuses menores e espíritos mais fracos. Todos os aspectos da vida natural, mágica ou mundana são representados por uma ou mais entidades. Em suma, existem deuses e espíritos para todas as coisas; e eles ouvem e atendem aos pedidos de seus servos sempre que possível.

Os Heróis Moldam a Realidade.

Se O Mestre é o Grande Criador, os heróis de Ohmtar são o instrumento de ordem. As ações dos heróis são as verdadeiras responsáveis por determinar o futuro do cenário. O Mestre cria um determinado evento (geralmente um desafio que trará pequenas ou grandes mudanças ao cenário) e cabe aos heróis «deixar as coisas acontecerem» ou lutar pelo que acreditam. Se um deus está prestes a cair para que uma entidade maligna ascenda e domine todo um reino, cabe aos heróis impedir (ou não) que isso aconteça.

Os heróis de Ohmtar são escolhidos pelos deuses, abençoados com grandes poderes ou estudiosos determinados que, uma vez Despertos, passam a ver o mundo de outra forma e, principalmente, perceber a importância de sua atuação contra as ameaças que surgem a sua volta. Eles mergulham em uma jornada mortal e irretornável que, no fim, recompensará cada um deles com a Imortalidade.

Os Agentes do Destino Observam.

Nem todas as mudanças pensadas ou desejadas pelo Mestre são bem-vindas. Muitas de suas ideias podem não ser bem aceitas, e a consciência disso é uma das características marcantes de Ohmtar. Por isso, alguns heróis se tornaram tão importantes para o multiverso que foram agraciados pelo Mestre com o Poder Absoluto e se tornaram entidades mais poderosas que os deuses: são os **Agentes do Destino**. O papel de um Agente do Destino é ajudar o Mestre a conduzir o multiverso de Ohmtar, manter a ordem do estado de coisas, observar os eventos do

Megaverso e acompanhar os heróis em suas jornadas rumo à Imortalidade. São eles os responsáveis por acompanhar as intenções que o Mestre possui em trazer mudanças bruscas para Ohmtar e atuar para impedí-lo (ou convencê-lo) de provocar algumas dessas mudanças, ou de permitir que essas mudanças ocorram da melhor forma possível para os povos do multiverso.

A História Não é Tão Importante, Mas as Lendas Nascidas dela Sim.

Bardos e menestréis atravessam os mundos de Ohmtar contando suas histórias. Muitas são fantasiosas demais, enquanto outras estão muito aquém da magia e da riqueza dos reais acontecimentos. Em Ohmtar, a história dos mundos não é importante para a grande maioria das pessoas. Anos de um calendário são, em grande parte dos casos, irrelevantes. Muito mais importantes, entretanto, são as lendas, as incontáveis interpretações e ideias que sobrevivem à passagem do tempo e guardam a verdadeira essência dos acontecimentos passados. Para os povos de Ohmtar, pouco importa em que ano se iniciou a *Guerra das Legiões dos Três Mundos*, por exemplo, mas sim os impactos que esse evento cósmico trouxe para o multiverso. Cada indivíduo pode ter uma visão diferente dos eventos mais importantes de Ohmtar, contando histórias alternativas de um passado distante que tornam esse universo fantástico ainda mais rico e imprevisível.

Os Monges do Limiar Sabem Tudo.

A mitologia de Ohmtar conta que no ponto mais distante do último dos mundos está o Limiar, um deserto púrpura formado pelas Areias do Tempo. De lá, os Monges do Limiar observam o multiverso e registram todos os acontecimentos do passado, do presente e do futuro do multiverso em um gigantesco tomo, o Códice dos Sete Mundos, que traz todas as verdades, mentiras, ideias válidas e esquecidas, realidades e fantasias de Ohmtar. Por isso, geralmente as pessoas iniciam seus contos com «Dizem os Monges do Limiar...». Os Monges do Limiar estão proibidos de intervir em suas próprias visões, trabalho que cabe ao Agente do Destino **Gënnlarioneth, o Observador**, líder dos Monges e, também, o arquimago mais poderoso do multiverso. Não há nada que aconteça em Ohmtar sem que ele saiba, nada que se preveja ou que se perca. Tudo passa por Gënnlarioneth.

A Magia Está Presente. A Criação de Itens Mágicos Não.

No passado, Ohmtar era um lugar de feitiços épicos que os historiadores e estudiosos costumam chamar de Alta Magia. Deuses maiores caminhavam entre os mortais e as passagens entre os mundos estavam quase que totalmente abertas. Então, uma guerra que varreu os Mundos Mortais (Submundo, Material e Lendário) fez com que o Mestre vetasse o acesso dos povos de Ohmtar à Alta Magia e afastasse os deuses maiores das criaturas mortais.

Hoje, milênios depois, a magia ainda é conhecida e comum, seja ela vinda dos magos de uma universidade ou dos cânticos druídicos no interior da floresta. Mas muitos dos feitos mais impressionantes do passado não podem ser reproduzidos. Entre eles, a abertura de portais entre os mundos e a criação de itens mágicos. Muitos itens mágicos e portais ainda podem ser encontrados, resquícios de um distante e utópico passado. Com o tempo, entretanto, esses itens perderam grande parte de seu poder original ou tornaram-se instáveis demais para serem utilizados em segurança. Ainda assim, existe um comércio que movimenta itens mágicos ou a localização de relíquias, artefatos e portais, enriquecendo mercadores e arruinando a vida de centenas de aventureiros que embrenham-se nas profundezas de uma ruína esquecida e nunca mais retornam. Mas muitos heróis já foram salvos por esses itens, postos em seus caminhos pelo Mestre para ajudá-los em suas jornadas.

O Mestre Pode Quebrar as Regras.

As regras existem para serem quebradas. O Mestre criou Ohmtar e determinou uma série de limitações, as chamadas Leis da Natureza, mas ele faz questão de quebrá-las de tempos em tempos como uma demonstração de poder. Afinal, o controle sobre o multiverso de Ohmtar está em suas mãos. E existem inúmeras situações que poderíamos usar para exemplificar isso. Imagine que as criaturas elementais estão confinadas ao Mundo Primordial, ou as criaturas aberrantes aprisionadas no Além. É impossível alcançar esses mundos, ou sair de lá, por meios físicos, mas sempre haverá um cultista, um invocador ou uma força sobrenatural incompreendida e repentina que jogará essas criaturas no Mundo Material. Ou relembre que itens mágicos não podem ser criados em Ohmtar, mas a lágrima daquele paladino perdido poderá ser o componente que faltava para um antigo ritual que dará forma a um novo artefato.

Se é a vontade do Mestre quebrar as regras do multiverso (e, com isso, trazer novos desafios aos heróis que caminham pelos Sete Mundos), que assim seja. Se é interesse do Mestre invocar uma força de outra multiverso para quebrar o Paradigma de Ohmtar e mudar a sua estrutura cósmica, que assim seja. Se você é o Mestre, faça, teste, experimente. Deixe para os heróis o trabalho de arrumar a casa.

Tudo o que Existe em D&D, Pode Existir em Ohmtar, Mas da Forma que o Seu Grupo Desejar.

Monstros, magias, lugares místicos. Tudo o que existem nos livros de D&D pode ser trazido para o multiverso de Ohmtar. O mestre do jogo tem poder para fazer o que quiser, se contribuir para sua própria diversão e dos jogadores de seu grupo. Mas existem algumas particularidades em Ohmtar que são bastante relevantes.

Por exemplo, nem todas as raças de personagem possuem a mesma origem. Aqui, anões são criaturas de origem feérica, draconatos são uma raça elemental nativa do Mundo Primordial e gnomos são criaturas aberrantes banidas pelo Mestre para o Além. E esses são apenas alguns exemplos, como também os goblinóides, nativos do Mundo Lendário (sendo criaturas feéricas, e não de origem natural) e que representam, hoje, uma das maiores ameaças do cenário.

Um outro ponto importante é que não existem mortos-vivos como em outros mundos de D&D. Aqui, eles teoricamente não existem, assim como os diabos (consulte o D&D 4E *Manual dos Monstros*). Se existem de verdade, isso se dá de uma forma velada, uma ameaça silenciosa que ronda os Sete Mundos de Luz como uma sombra que se aproxima no horizonte.

Por esse motivo, clérigos de Ohmtar têm seus poderes e milagres voltados para combater criaturas de origem imortal, como parte do eterno confronto entre divindades celestiais (nativas do Paraíso) e infernais (nativas do Inferno).

Sete Cores, Sete Emoções

Antes de avançarmos com mais detalhes sobre o multiverso de Ohmtar, vale uma breve explanação a respeito do principal alicerce do cenário de campanha, que chamamos de Espectro das Emoções. Como já foi dito, sete emoções tomaram a mente do Mestre quando ele criou Ohmtar. Ele, então, capturou cada uma dessas emoções e deu forma aos mundos e povos do multiverso. Além disso, cada uma das emoções fundamentais é representada por uma das cores do espectro luminoso e, por isso, os mundos de Ohmtar são chamados de Os Sete Mundos de Luz: vermelho (ódio), laranja (inveja), amarelo (medo), verde (coragem), azul (esperança), índigo (compaixão) e violeta (amor e loucura). Ao longo de todos os livros e suplementos de Ohmtar você verá referências a estas cores e emoções e, a seguir, apresentamos algumas informações adicionais para que você possa compreender melhor o que cada uma dessas cores/emoções representam para o multiverso.

Ódio

O **ódio** é um sentimento de profunda antipatia, desgosto, aversão, raiva, rancor profundo, horror, inimizade ou repulsa contra uma pessoa, coisa ou entidade, assim como o desejo de evitar, limitar ou destruir o seu objetivo. O ódio pode se basear no medo a seu objetivo, seja justificado ou não. O ódio é descrito com frequência como o contrário do amor ou da amizade; outros consideram a indiferença como o oposto do amor. O ódio não é necessariamente irracional. É razoável odiar pessoas ou organizações que ameaçam ou fazem sofrer.

✦ **Vermelho:** É a cor do ódio. É, também, a cor da ira, da violência, da irritação, da sede pelo poder, dos abusos e também da sexualidade;

✦ **Ódio em Ohmtar:** O ódio é a emoção que alimenta o caos e dá forma ao Mundo Primordial e a todas as criaturas e forças de origem elemental. Todos os cultos dedicados às entidades elementais e aos primordiais usam o ódio para alimentar sua devoção.

Inveja

Inveja é o desejo por atributos, posses, status, habilidades de outra pessoa gerando um sentimento tão grande de egocentrismo que renegue as virtudes alheias, somente acentuando os defeitos. Não é necessariamente associada à um objeto: sua característica mais típica é a comparação desfavorável do status de uma pessoa em relação à outra. Os indivíduos, em contraposição, disputam poder, riquezas e status, aqueles que possuem tais atributos sofrem uma reação dos que não possuem, que almejariam ter tais atributos. Numa outra perspectiva, a inveja também pode ser definida como uma vontade frustrada de possuir os atributos ou qualidades de um outro ser, pois aquele que deseja tais virtudes é incapaz de alcançá-la, seja pela incompetência, limitação física ou intelectual.

✦ **Laranja:** É a cor da inveja. É, também, a cor do egoísmo, da sexualidade seletiva, da luxúria, da ambição e da vingança;

✦ **Inveja em Ohmtar:** A inveja é a emoção que alimenta a maldade e dá forma ao Inferno e às criaturas infernais, como os demônios. Todos os cultos dedicados aos demônios e as igrejas devotadas às divindades malignas usam a inveja como emoção condutora de seus dogmas e do cumprimento de seus objetivos.

Medo

O medo é um sentimento que proporciona um estado de alerta demonstrado pelo receio de fazer alguma coisa, geralmente por se sentir ameaçado, tanto fisicamente como psicologicamente. O medo pode provocar reações físicas ou psíquicas das mais diversas, dependendo da intensidade e origem do medo. Mas o medo leva, também, à prudência, à preocupação e à busca pela segurança, instrumentos de sobrevivência.

✦ **Amarelo:** É a cor do medo. É a cor da covardia, da traição, do medo, mas também é a cor do intelecto e da percepção;

✦ **Medo em Ohmtar:** O medo é a emoção que dá forma ao Submundo, o Mundo Subterrâneo, e a todas as criaturas feéricas que habitam as profundezas. Ryltar, o Grande Bruxo, é a personificação do medo, adorado e temido pela maioria das criaturas inteligentes que habitam o Submundo. Cultos ao medo e a Ryltar podem ser encontrados também, apesar de incomuns, no Mundo Material.

Coragem

Coragem é a capacidade de confrontar o medo, a dor, o perigo, a incerteza ou intimidação. Pode ser dividida em física e moral. O homem sem temeridade motiva-se a ir mais além. Enfrenta os desafios com confiança e não se preocupa com o pior. O medo pode ser constante, mas o impulso o leva adiante. Coragem é a confiança que o indivíduo tem em momentos de temor ou situações difíceis, é o que o faz viver lutando e enfrentando os problemas e as barreiras que colocam medo, é a força positiva para combater momentos tenebrosos da vida. Os monges do Limiar correlacionam coragem, razão e dor. A Coragem é o uso da razão a despeito do prazer. Coragem é ser coerente com seus princípios a despeito do prazer e da dor.

✦ **Verde:** É a cor da coragem. É, também, a cor da vida, da fertilidade, da juventude e dos instintos.

✦ **Coragem em Ohmtar:** A coragem dá forma a Agrippa, o Mundo Material, e flui no coração e na mente de todos os seus habitantes. É a força que leva os aventureiros, mercenários e heróis a lutarem por um lugar no mundo, que leva os nobres a buscarem expandir seus territórios e suas riquezas, e que conduz as pessoas comuns em seu dia-a-dia, apesar das inúmeras adversidades. As criaturas de origem natural, os espíritos da natureza e as divindades menores são exemplos de manifestações da luz da coragem.

Esperança

Esperança é uma crença emocional na possibilidade de resultados positivos relacionados com eventos e circunstâncias. A esperança requer uma certa perseverança, acreditar que algo é possível mesmo quando há indicações do contrário. Está intimamente ligada a todas os outros Aspectos da Luz. Existe esperança quando se tem coragem ou se propaga coragem, quando se tem medo ou se propaga o medo, quando se tem amor, ódio, inveja, compaixão, ou se propaga esses sentimentos. Representa, também, a Fé, do Mestre nos espíritos, e dos espíritos no Mestre.

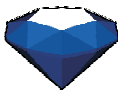
✦ **Azul:** É a cor da esperança. É, também, a cor da paz, da esperança, da intuição, da serenidade e da meditação.

✦ **Esperança em Ohmtar:** A esperança é a emoção que dá forma ao Mundo Lendário e a todos os seus habitantes de origem feérica. É a emoção que serve de ponte para o Mundo Material (da coragem) ao Paraíso (da compaixão), mas é também aquela que, infelizmente, alimenta a vontade e a dedicação de criaturas malignas do Quinto Mundo.

AS SETE SEMENTES

Amor e Loucura

Compaixão


Esperança

Coragem

Medo

Inveja

Ódio

Compaixão

A compaixão pode ser descrita como uma compreensão do estado emocional de outrem, mas não deve ser confundida com empatia. A compaixão freqüentemente combina-se a um desejo de aliviar ou minorar o sofrimento de outra pessoa, bem como demonstrar especial gentileza com aqueles que sofrem. A compaixão pode levar alguém a sentir empatia por outra pessoa. É freqüentemente caracterizada através de ações, na qual uma pessoa agindo com espírito de compaixão busca ajudar aqueles pelos quais se compadece. A compaixão diferencia-se de outras formas de comportamento prestativo dos mortais no sentido de que seu foco primário é o alívio da dor e do sofrimento alheios. Atos de caridade que busquem principalmente conceder benefícios em vez de aliviar a dor e o sofrimento existentes, são mais corretamente classificados como atos de altruísmo, embora, neste sentido, a compaixão possa ser vista como um subconjunto do altruísmo, sendo definida como o tipo de comportamento que busca beneficiar os outros minorando o sofrimento deles.

✦ **Índigo:** É a cor da compaixão. É, também, a cor da devoção, da fé, do entendimento do outro e dos sentidos espirituais.

✦ **Compaixão em Ohmtar:** A compaixão está diretamente ligada à bondade e foi utilizada pelo Mestre para criar o Paraíso, as divindades benevolentes e as criaturas celestiais de origem imortal. É o poder que alimenta essas divindades e seus sacerdotes, que utilizam da emoção índigo para levar o poder dos deuses aos mortais e, também, na luta contra as forças infernais da inveja.

Amor (e Loucura)

Fala-se do amor das mais diversas formas: amor físico, amor gratuito, amor materno, amor ao Mestre, amor a vida. É o tipo de amor que tem relação com o caráter da própria pessoa e a motiva a amar (no sentido de querer bem e agir em prol). As muitas dificuldades que essa diversidade de termos oferece, em conjunto à suposta unidade de significado, ocorrem em todos os idiomas. Amar também tem o sentido de gostar muito, sendo assim possível amar qualquer ser vivo ou objeto. O amor está intimamente ligado à Loucura, quando o indivíduo perde o controle sobre a emoção e, portanto, sobre os seus atos.

✦ **Violeta:** É a cor do amor e da loucura. É a cor da mortalha, da passagem de um estágio espiritual para outro, da elevação da consciência ou, por assim dizer, da morte. Mas é também a cor da inspiração, da alta criatividade e é capaz de eliminar o ódio, o ciúme, a angústia, a depressão e o medo.

✦ **Amor e Loucura em Ohmtar:** O amor e a loucura foram usados pelo Mestre para criar o Além. Para lá ele enviou todas as criações (divindades e criaturas) que não teriam lugar no novo multiverso, mas que por amá-las não poderia simplesmente destruí-las, dando-lhes um novo mundo e uma nova chance. Mas a loucura deturpou essas criaturas aprisionadas, transformado cada uma delas em forças caóticas chamadas aberrações.

Resumo do Cenário de Campanha

Nas próximas páginas apresentamos uma breve introdução aos mundos de Ohmtar. Aqui você encontrará informações sobre seus mundos (detalhadas ao longo deste livro), seus povos, heróis e principais ameaças, material suficiente para você usar esse livro como ponto de partida para sua campanha nesse magnífico cenário.

✦ Os Sete Mundos

Uma das principais características do cenário de campanha de Ohmtar é sua cosmologia, formada pelos Sete Mundos de Luz, que são: o Mundo Material, o Mundo Lendário e o Submundo, também conhecidos como Mundos Mortais; o Paraíso e o Inferno, os Mundos Divinos; e o Além e o Mundo Primordial, os Mundos Distantes.

Agrippa, o Mundo Material

O Quarto Mundo de Luz, O Centro do Multiverso

Criado a partir da luz verde que carrega a coragem do Mestre, Agrippa (lê-se *á-gri-pa*) é também chamado de Mundo Material. É o centro do multiverso de Ohmtar e, digamos, uma réplica fantástica do nosso mundo real (ou seja, da Terra). Um sol amarelo ilumina os céus durante o dia, uma lua prateada ilumina os céus durante a noite, temos as mesmas florestas, animais, montanhas e estações do ano. Obviamente, temos muitas outras coisas que justificam o adjetivo «fantástica»: monstros, magia e ruínas mortais aguardando caçadores de tesouros em busca de relíquias antigas são só alguns exemplos. A posição de Ohmtar como centro da cosmologia torna esse lugar o desejo de posse de todas as entidades e forças malignas ou caóticas que habitam o multiverso, restando aos deuses benevolentes e heróis zelarem por sua proteção.

- ✦ O mundo de Agrippa se divide principalmente em duas grandes porções de terra: as **Terras Baixas**, onde estão as florestas e planícies verdejantes que servem de lar para grande parte da civilização conhecida, e as **Terras do Norte**, um gigantesco e mortal deserto. Essas terras formam um imenso continente, mas apenas as Terras Baixas são banhadas pelo Oceano de Agrippa. Humanos, halflings, lissos e elfos habitam principalmente as Terras Baixas, enquanto as Terras do Norte sofrem com a guerra secular entre as cidades-fortaleza da raça dos broncos;
- ✦ Criaturas nativas de Agrippa são criaturas de origem *natural* (consulte o D&D 4E *Manual dos Monstros*); dentre elas, estão as raças que formam o **povo da coragem**;
- ✦ A maioria dos espíritos da natureza e dos deuses menores mais conhecidos habitam o Mundo Material;

- As grandes batalhas das lendas de Ohmtar acontecerem em solo agrippano, tornando o mundo um lugar repleto de ruínas e relíquias perdidas prontas para serem localizadas e resgatadas por aventureiros e heróis;
- Teoricamente, apenas os viajantes do Mundo Lendário e do Submundo poderiam alcançar Agrippa por serem mundos «vizinhos». Na prática, entretanto, isso não acontece. Como centro do multiverso, sempre há uma passagem perdida que pode ser utilizada por uma criatura de um mundo distante, além dos emissários divinos que possuem livre acesso aos mundos mortais (Agrippa um deles).

O Mundo Lendário

O Quinto Mundo de Luz, O Primeiro Mundo Superior

Criado a partir da luz azul, da esperança, o Mundo Lendário é um pequeno planeta brilhante que orbita Agrippa em meio às estrelas. É um mundo mágico e extravagante, com suas montanhas voadoras e criaturas capazes de mudar de forma ao sabor do vento. Florestas repletas de cores e de luzes escondem predadores ferozes de mente afiada. Aqui, os anões trabalham duro em suas forjas (e em suas produções de cerveja), enquanto os altos-elfos dedicam seus séculos de vida a estudar os segredos das forças arcanas e proteger a Muralha Celestial, única passagem para o Paraíso.

- O continente que cobre a porção centro-norte do Mundo Lendário se divide principalmente em duas grandes regiões: a **Terra das Fadas** e as **Montanhas dos Gigantes**. A primeira serve de lar, principalmente, para altos-elfos e minotauros, enquanto os anões defendem as profundezas e os vales das montanhas geladas do norte. Separando as duas regiões existe uma gigantesca muralha, a Muralha Celestial, que guarda o acesso ao Paraíso de Ohmtar, lar das divindades benevolentes;
- Criaturas nativas do Mundo Lendário são criaturas de origem *feérica* (consulte o D&D 4E *Manual dos Monstros*); dentre elas, estão as raças que formam o **povo da esperança**;
- O Mundo Lendário possui seus próprios espíritos e deuses menores, mas diferente daqueles que habitam Agrippa, eles são pouco atuantes, já que os deuses do Paraíso exercem grande influência sobre esse mundo, mas existem algumas exceções;
- Uma das maiores ameaças ao mundo de Agrippa, hoje, tem sua origem no Mundo Lendário. Sasquasohuh, um deus menor também conhecido como O Sol Azul, ordenou o avanço dos goblinóides em direção ao Mundo Material em busca de uma relíquia, A Lágrima, que permitirá a ele ascender ao posto de deus maior. Hang Aknar, o Rei Goblinóide, avança não só em direção às florestas de Agrippa, como também pela Terra das Fadas, buscando ascender junto à Sasquasohuh e se tornar, também, uma divindade;
- O coração de Rumnahein, o Reino dos Anões, guarda o poder da Alta Magia, retirada do alcance dos povos de Ohmtar pelo Mestre. Por esse motivo, os anões têm sido alvos de diversos ataques, tanto dos gigantes quanto de goblinóides e minotauros interessados em tomar o poder arcano supremo para si. E esses ataques têm se tornado cada vez mais intensos e constantes.

O Submundo

O Terceiro Mundo de Luz, O Primeiro Mundo Inferior

Criado a partir da luz amarela, do medo, e também conhecido como Mundo Subterrâneo, o Submundo fica localizado a muitos quilômetros de profundidade da superfície de Agrippa. Esse gigantesco mundo-caverna é formado por um sem número de galerias e cavernas do tamanho de reinos que servem de lar para criaturas monstruosas, muitas delas grandes como cidades, capazes de devorar exércitos inteiros com um movimento. Campos de fungos, minas de metais raros e

indestrutíveis e veios de pedras preciosas de valor incalculável são a base para a economia local, estreitamente relacionada às cidades de Agrippa. Esse lugar de temor constante, onde a traição é o principal meio de sobrevivência, é lar, também, dos temidos elfos-negros, que guardam a única passagem física para o Inferno, os famosos **Portões do Submundo**.

- ✦ Criaturas nativas do Submundo são criaturas de origem *feérica* (consulte o D&D 4E *Manual dos Monstros*); dentre elas, estão as raças que formam o **povo da medo**;
- ✦ Um poderoso espírito governa todo o Submundo, poderoso o suficiente para que Ohm, o Deus Sol, mantenha-se afastado de suas cavernas. Conhecido como A Sombra, esse espírito é, na verdade, uma das manifestações de Ryltar, o Agente do Destino responsável por manter os Portões do Submundo de pé;
- ✦ Elfos-negros e anões-cinzentos lutam constantemente pelo domínio das riquezas do Submundo, as mesmas que costumam negociar com os habitantes da superfície. Mas eles possuem muitas outras preocupações. Da cidade de Penocuephata, os elfos-negros guardam os Portões do Submundo, impedindo que os deuses infernais e seus servos avancem em massa em direção aos mundos superiores. Ao mesmo tempo, os habitantes do Submundo precisam lidar com a ameaça constante de criaturas de origem elemental e aberrante que brotam das cavernas mais profundas.

O Paraíso

O Sexto Mundo de Luz, O Segundo Mundo Superior

Criado com a luz índigo, o Paraíso é o mundo da compaixão. Aqui, montanhas de cristais e diamantes erguem-se em meio às nuvens, ligadas umas as outras através de pontes vítreas de luz anil. Anjos de armadura dourada sobrevoam as cidades de mármore róseo, enquanto fileiras de almas desencarnadas caminham em direção às moradas dos deuses. O Paraíso é o lar das divindades maiores do bem e da ordem, e local de origem das criaturas celestiais. Para o Paraíso rumam as almas dos devotos dos deuses benevolentes, onde são recompensados com a eternidade. É um lugar proibido para os mortais e, principalmente, para as criaturas dos mundos inferiores.

- ✦ Criaturas nativas do Paraíso são criaturas de origem *imortal* (consulte o D&D 4E *Manual dos Monstros*); dentre elas, estão as raças que formam o **povo da compaixão;**
- ✦ Apesar de ser lar, principalmente, das divindades maiores, o Paraíso possui sua própria cota de divindades menores, exarcas e quasi-dividades dedicadas a ajudar os deuses do bem e da ordem em suas funções cósmicas, o que inclui viajar entre os mundos e liderar as forças celestiais em batalhas contra as forças infernais em outros cantos de Ohmtar.

O Inferno

O Segundo Mundo de Luz, O Segundo Mundo Superior

Criado a partir da luz laranja, da inveja, é o lar das divindades maiores do caos e da maldade, e local de origem das criaturas infernais e demoníacas. Aqui, rios de sangue alimentam os lagos de óleo fervente onde os espíritos das criaturas malignas são torturados e devorados por toda a eternidade. Para o Inferno rumam as almas dos devotos dos deuses malignos e, também, as criaturas que se opuseram aos dogmas das divindades benevolentes, que cometeram crimes irredimíveis ou que venderam suas almas ainda em vida a alguma entidade infernal.

- ✦ Criaturas nativas do Inferno são criaturas de origem *imortal* (consulte o D&D 4E *Manual dos Monstros*); dentre elas, estão as raças que formam o **povo da inveja;**
- ✦ Os deuses maiores do Inferno estão em guerra constante contra os Lordes Demoníacos pelo domínio do Segundo Mundo. Essa batalha acaba envolvendo as almas que chegam ali, usadas como moedas de troca em todo tipo de negociação

e, também, como espólio de guerra. Apesar de terem muitos objetivos em comum (como a luta contra as forças invasoras do Mundo Primordial ou a tentativa de derrubada dos Portões do Submundo), deuses malignos e demônios nunca estarão do mesmo lado de uma disputa.

O Além

O Sétimo Mundo de Luz, O Terceiro Mundo Superior

Este distante mundo criado a partir da luz violeta é o mundo do amor e da loucura. Quando o Mestre julga queumacriatura não possui mais lugar para existir nos mundos de Ohmtar, ao invés de simplesmente destruí-la, ele a envia para o Além. Assim é feito com as cidades, divindades e todas as coisas para as quais não há mais espaço nos Sete Mundos. São ideias antigas que acabam sendo abandonadas e esquecidas. O Além é um emaranhado disforme capaz de enlouquecer qualquer criatura e as forças que de lá emanamdistorcem e destroem tudo o que se colocar em seu caminho.

- Criaturas nativas do Além são criaturas de origem *aberrante* (consulte o D&D 4E *Manual dos Monstros*); dentre elas, estão as raças que formam o **povo do amor e da loucura**;
- Entidades aberrantes, como deuses dados como mortos e tantos outros banidos de outros mundos pelo Mestre, estão constantemente tentando retornar para seus locais de origem ou, por ambição, avançar sobre o tão desejado Mundo Material. Para isso eles usam passagens mágicas e portais antigos para convocar cultistas e outros devotos que seriam responsáveis por tramar o seu retorno. Mas o poder do Além é insano o suficiente para converter qualquer ideia em loucura e, com isso, distorcer facilmente a realidade onde quer que toque.

O Mundo Primordial

O Primeiro Mundo de Luz, O Terceiro Mundo Inferior

Localizado nas profundezas do Inferno, sendo alcançado a partir do gigantesco Abismo, um fosso dimensional que liga os dois mundos, o Mundo Primordial é o lar das entidades mais elementares e caótics do multiverso. Desse mundo de fúria, criação e destruição, criado a partir da luz vermelha do ódio, brotam todas as forças elementais que permeiam os Sete Mundos. É um lugar em constante mutação, dominado por entidades mais antigas que o próprio multiverso. Cidades de bronze navegam os rios de lava, enquanto castelos de gelo eterno atravessam furacões do tamanho de continentes. Mares ligam-se uns aos outros através de pontes suspensas no vazio enquanto todo o caos elemental gira em torno da Semente do Ódio, o núcleo rubro do Primeiro Mundo.

- Criaturas nativas do Mundo Primordial são criaturas de origem *elemental* (consulte o D&D 4E *Manual dos Monstros*); dentre elas, estão as raças que formam o **povo do ódio**;
- Os Lordes Elementais, também conhecidos como Espíritos Primordiais, são as entidades mais poderosas deste mundo, com poder suficiente para rivalizar com os deuses maiores. Muitos espíritos elementais menos poderosos, entretanto, têm seus territórios no Mundo Primordial, prestando devoção aos Lordes enquanto tramam por seus próprios objetivos;
- Tiamat, a Deusa dos Dragões, foi uma criatura de origem elemental, até ser banida pelas forças de Bahamut, o Maior de Todos os Primordiais. Ela se tornou uma divindade infernal e até hoje os dragões metálicos (de Bahamut) e cromáticos (de Tiamat) lutam entre si.

Os Povos de Ohmtar

Formam os povos de Ohmtar as raças de criaturas inteligentes que construíram ao longo da história algum tipo de civilização ou sociedade. Existem características marcantes que diferenciam as raças umas das outras, mas uma característica em especial traz uniformidade a um determinado grupo de raças: a emoção fundamental que forma seu mundo de origem.

Ser originário de um mesmo mundo e compartilhar uma mesma emoção fundamental faz com que as raças de um determinado povo acabem por ter uma estrutura social, diretrizes de fé, comportamentos, filosofias e tradições muito parecidos. É sabido, por exemplo, que os membros do povo da coragem são ambiciosos, determinados, criativos e com grande veia artística, não importando se são elfos, humanos, halflings, lissos ou broncos. Os membros do povo do medo, por sua vez, tendem a usar essa emoção para intimidar e subjugar outras raças, enquanto os membros do povo da compaixão viajam pelos mundos promovendo o bem.

As ameaças que se aproximam de Ohmtar ou brotam do interior de seus mundos, entretanto, apontam para que as diferenças entre as raças de um mesmo povo se tornem cada vez mais marcantes e visíveis. Uma possível guerra entre elfos e humanos e o retorno de uma ameaça sombria de duas eras atrás serão fatores fundamentais para uma nova visão a respeito das raças de Ohmtar num dos futuros possíveis para o multiverso.

Povo da Coragem

O povo da coragem é não só o retrato do Mundo Material como também o que melhor personifica uma mistura complexa e admirável de emoções. Dotados de coragem e determinação, eles estão sempre aptos a criar, a se desenvolver, a se aventurar. Mas a coragem é também a emoção central, que possui aspectos positivos e negativos: bravura e tolice surgem nos extremos da coragem, dando origem tanto a heróis valorosos quanto a suicidas esquecidos no tempo. Esse é um povo de emoções inconstantes. Nascidos no centro do multiverso (estando, portanto, no centro do Espectro Emocional), os indivíduos desse povo transparecem todas as emoções possíveis. Eles têm a coragem como emoção mais marcante e influente, mas também têm medo, esperança, inveja, compaixão, ódio,amor e, porque não, loucura e indiferença. As raças que formam o povo da coragem são: os broncos (ou meio-orcs), os elfos, os halflings, os humanos e os lissos (ou meio-elfos).

Povo da Esperança

O povo da esperança é dominante no Mundo Lendário, onde vivem os mitos e as criaturas fabulosas. Cercados por uma cultura riquíssima e conhecimento inestimável, os membros desse povo traduzem a esperança de Ohmtar: a crença em um futuro sempre melhor, a esperança de um destino de realizações, a fé em um reencontro com os deuses e a confiança na proteção eterna trazida pelo Mar Estelar. Os membros do povo da esperança são bastante comuns no Mundo Material. Seja por estarem interessados em desvendar os segredos das criaturas naturais ou desbravar as terras de Agrippa, seja porque foram atraídos por promessas enganosas, ou mesmo por terem simplesmente se perdido durante uma caçada e adentraram um portal mágico invisível (o que é bastante comum) inadvertidamente. As raças que formam o povo da esperança são: os altos-elfos (ou eladrins), os anões, os metamorfos, os minotauros e os selvagens.

Povo do Medo

O povo do medo é composto por um grupo de raças que dominam o Submundo, o Mundo Subterrâneo. Essas raças formam um povo liderado por valores espirituais poderosos e acostumado aos temores e aos perigos da escuridão. Os valores éticos e morais comuns aos povos da superfície não se aplicam a esses indivíduos destinados a lutar por sua sobrevivência em toda sua vida. Assim como os membros do povo da esperança, as raças do povo do medo são relativamente comuns no Mundo Material, seja por estabelecerem negócios com os nobres da superfície, seja por estarem fugindo de escravagistas ou tiranos do Mundo Subterrâneo. As raças que formam o povo do medo são: os anões-cinzentos, os elfos-negros, os eubuleus e os obscuros.

Povo da Compaixão

O povo da compaixão é um povo que, diferente dos povos dos três mundos mortais, possui relativamente poucos indivíduos. Eles são apenas parte dos habitantes dos Reinos Divinos - os reinos dos deuses benevolentes que habitam o Paraíso. Os membros do povo da compaixão dividem as cidades construídas nas nuvens mágicas do Paraíso com anjos e outras criaturas de luz e compaixão. Além das grandiosas cidades onde os deuses residem, existem muitas outras cidades e vilarejos menores que têm como principal objetivo receber e zelar pelas almas de Ohmtar enquanto elas aguardam um chamado divino. As raças que formam o povo da compaixão são: os divinos, os donians e os kalashes.

Povo da Inveja

Os deuses malignos foram aprisionados no Inferno pelo Mestre, atrás dos Portões protegidos pelo povo do medo no Submundo. Caminhando pelos desertos de sangue, fogo e gelo, eles criaram sua própria raça, como uma homenagem distorcida às crias dos deuses benevolentes. Eles capturaram as primeiras almas a caminharem pelo Inferno e criaram o povo da inveja. As raças que formam o povo da inveja são: os gnolls, os renascidos e os tieflings.

Povo do Amor e da Loucura

O Além é o lar de criaturas grotescas e deformadas. Descendentes de raças perdidas da antiguidade, os membros do povo do amor e da loucura são seres especiais. Enquanto as criaturas do Além são caóticas e aleatórias, com diversos membros, tamanhos diversos, tentáculos e outras estranhas e alienígenas características, as raças do povo do amor e da loucura possuem um padrão físico humanóide (e, porque não, um padrão mental mais ordeiro) que pouco se repetem outros raças do Além. As raças que formam o povo do amor e da loucura são: os crias-trocadas, os gal'mis, os gnomos e os metastrais.

Povo do Ódio

O povo do ódio é um povo amargurado, moldado por uma vida de caos e sofrimento do Mundo Primordial. Imagine uma criança que constrói um castelo de areia na praia, perto da água. Uma onda vem e destrói o castelo. E a criança precisa construir o castelo novamente. No Mundo Primordial, uma nova onda virá a todo momento, destruindo todos os castelos de areia. Nada dura para sempre. Principalmente lá. Os membros do povo do ódio ão pessimistas, não acreditam na ordem, nem nas leis. As raças que formam o povo do ódio são: os draconatos e os seres-primordiais.

✦ Os Poderes de Ohmtar

Diversas entidades de poder imensurável governam os mundos de Ohmtar e conduzem (ou auxiliam) as vidas dos povos que os habitam. A mais poderosa destas entidades é conhecida como O Mestre, o Deus dos Deuses, o Criador de Todas as Coisas. Toda criatura civilizada sabe da existência do Mestre, uma entidade que se mantêm distante dos mortais emovimenta os deuses e os espíritos como peças em um tabuleiro. Mas para a maioria das pessoas, O Mestre é apenas um mito; acostumadas a ver os deuses agindo e tomando suas decisões, elas têm dificuldade para acreditar em uma força única por trás de tudo o que acontece. Mas o Mestre não se importa com isso, já que não precisa da devoção dos povos de Ohmtar para manter o seu poder.

Para governar Ohmtar, e ele é quem realmente rege o multiverso, O Mestre se manifesta de diversas formas. Ele é os deuses, os espíritos, as forças da natureza e, principalmente, as ideias que surgem expontaneamente na mente dos indivíduos, levando-os a mudar os rumos de suas vidas.

A principal função d'OMestre, segundo Ele próprio, é criar todas as coisas do multiverso e testar cada uma dessas

criações, para saber se elas precisam de mudança ou mesmo se há ou não lugar para elas nos Sete Mundos. Para colocar suas criações à prova, O Mestre elege alguns indivíduos para fazê-lo: os Heróis de Ohmtar. Cabe aos heróis cumprir a jornada traçada pelo Mestre e superar os desafios que surgem em seu caminho. Muitos heróis o fazem sem ter a consciência de que tudo é um plano traçado pelo Mestre, acreditando que estão seguindo a vontade dos deuses, que estão sendo testados ou que estão em uma jornada em busca de redenção.

Os feitos dos heróis influenciam o Mestre a manter ou mudar o estado das coisas. Se o Mestre pretendia matar um rei, os heróis podem provar que aquele rei merece permanecer vivo, pelo bem do seu povo. Se o Mestre pretende matar um deus maligno, os heróis podem erguer suas armas e lutar para que nenhuma outra divindade maligna ocupe o lugar do deus caído. E a cada aventura, a cada jornada, o multiverso vai assumindo novas formas, seguindo a vontade do Mestre e de seus Heróis.

O Mestre pode recompensar os heróis de diversas formas. Ele pode lhes fornecer conhecimento, fama, glória, fortuna, mas no fim apenas uma recompensa é a que realmente importa: a Imortalidade. Um herói pode se tornar imortal de várias formas. Pode, literalmente, conquistar a vida eterna ou, simplesmente, após cair em batalha, ter seu nome imortalizado nas lendas e nos cânticos entoados pelos bardos e menestréis. E todos querem ser imortais, mesmo que não admitam.

Os Deuses Maiores e as Igrejas

Quatro instituições religiosas orientam a fé da maioria dos indivíduos dos Sete Mundos. Cada uma delas está voltada a um dos seguintes aspectos fundamentais: Bem, Mal, Ordem e Caos, personificados pelos deuses mais poderosos de Ohmtar, também chamados de **deuses maiores**. Cada uma dessas igrejas reconhece a existência dos outros deuses e admite, inclusive, o poder individual das outras entidades, focando seus dogmas em como se relacionar com o mundo em com os servos de outras divindades. Quando um indivíduo se torna membro de uma determinada igreja, ele presta devoção aos deuses que a lideram, mesmo que opte dedicar maior parte de seu tempo a prestar devoção a um deus em especial. As igrejas e deuses maiores de Ohmtar são:

- *Igreja da Bênção Sagrada*, também conhecida como Igreja da Bondade. Os deuses bondosos são: **Frenn,** Deus da Fertilidade; **Ohm,** o Todo Poderoso Deus Sol; e **Sálvia,** Deusa dos Lares e das Famílias;
- *Igreja da Espada Celestial*, também conhecida como Igreja da Ordem. Os deuses ordeiros são: **Ananayan,** Deusa das Fronteiras; **Jangall,** Deus da Guerra; e **Saint Londahar,** Deus da Justiça;
- *Igreja da Morte e do Sofrimento*, também conhecida como Igreja da Maldade. Os deuses malignos são: **Artangul,** Deus da Morte; **Kranitar,** Deusa dos Segredos; e **Tiamat,** Deusa da Tirania e dos Dragões; e,
- *Igreja da Lança Vermelha,* também conhecida como Igreja do Caos. Os deuses caóticos são: **Cyan,** Deus dos Massacres; **Ha,** Deus do Conflito; e **Todoth,** Deus da Escuridão e da Ruína.

As divindades menores possuem, também, uma grande quantidade de seguidores, mesmo entre os membros das Igrejas Maiores de Ohmtar. Essas entidades estão ligadas a aspectos dos mais diversos. Entre os **deuses menores** mais conhecidos estão: **Akvar,** Deus do Comércio; **Faladriel,** Deusa dos Aventureiros; **Iwak,** Deus dos Elfos; **Kalia,** Deusa dos Espíritos; **Kin,** Deusa da Lua; **Mastemah,** Deus da Perseguição; **Mirla,** Deusa do Amor; **Sasquasohuh,** Deus Sol do Mundo Lendário; e **Zuriel,** Deus da Magia Arcana.

Os Espíritos e os Círculos de Devoção

A Natureza é a manifestação mais poderosa do poder do Mestre ou, ao menos, a mais percebida. Ela é clara na demonstração da vontade da entidade suprema do cosmos. Uma pedra surge no caminho de um herói para atrasá-lo por um instante, o suficiente para salvá-lo de uma ameaça maior mais a frente, ou para colocá-lo diante de um desafio que valerá sua vida. Para os chamados Círculos de Devoção, as forças da natureza são personificadas por **Espíritos**, que habitam todas as coisas em cada um dos Sete Mundos de Ohmtar e refletem os aspectos do mundo em que existem. Para os adeptos da religião dos Círculos (muitas vezes citada como *xamanismo* ou *paganismo*), tudo tem um espírito dentro de si, da maior montanha ao menor pedregulho, do grande oceano de Agrippa aos rios de sangue que cortam o Inferno, do sol e da lua à espada ancestral de um guerreiro lendário.

Os espíritos mais poderosos são chamados de **espíritos primordiais.** Também chamados de Lordes Elementais e tão poderosos quanto os deuses maiores (ou mais que), essas entidades personificam as forças mais essenciais do multiverso, como os elementos primários (**Fogo, Água, Ar** e **Terra**), o **Tempo**, o equilíbrio cósmico (**Atlas**, que sustenta o multiverso sobre seu corpo) e o primórdio, matéria-prima das ideias de Ohmtar (personificado pelo espírito **Bahamut**, o maior de todos os primordiais).

Existem ainda os espíritos ligados aos aspectos da **natureza** (as selvas, as montanhas, a vida animal, as estrelas, dentre incontáveis outros), os espíritos **ancestrais** (almas dos antepassados que resolvem permanecer ao lado dos vivos para apoiá-los ou amedrontá-los) e os chamados espíritos planares, que manifestam as emoções e forças que permeiam os mundos de Ohmtar, como **A Sombra** (no Submundo), os **Celestiais** (no Paraíso) e os **Demônios** (no Inferno).

A Filosofia e as Tradições

Todas as criaturas inteligentes de Ohmtar sabem da existência dos deuses e dos espíritos, e da interferência constante dessas entidades em todos os assuntos. Mas alguns indivíduos não prestam devoção a elas, preferindo buscar uma compreensão maior das ideias que moldam o multiverso e, até mesmo, da atuação d'O Mestre, o Deus dos Deuses, enquanto real governante de Ohmtar. A chamada Filosofia se divide em várias frentes, chamadas de **Tradições**, que trazem uma abordagem que gira em torno da influência das emoções fundamentais no multiverso e na vida das pessoas. No interior de suas *Academias*, os membros das tradições discursam, apresentam suas ideias e compartilham conhecimentos, valores e experiências. As Tradições da Filosofia são:

✦ *Safia*, tradição do amor e da loucura;
✦ *Compalia*, tradição da compaixão;
✦ *Ohmnia*, tradição da esperança;
✦ *Coralia*, tradição da coragem;
✦ *Media*, tradição do medo;
✦ *Ínia*, tradição da inveja; e,
✦ *Ábia*, tradição do ódio.

Os Agentes do Destino

Mas nem deuses, espíritos ou ideias são as entidades mais poderosas do multiverso. Sob a orientação do Mestre estão os **Agentes do Destino**, heróis de um passado distante que lutaram contra o Destruidor de Mundos e permitiram a sobrevivência do cosmos (o que permitiu o nascimento de Ohmtar). Quando o Mestre precisa intervir diretamente no mundo, geralmente o faz através dos Agentes do Destino. Quando não são convocados para uma ação específica, essas poderosas entidades mantém seus afazeres, responsabilidades e missões em Ohmtar, geralmente voltados à manutenção da ordem cósmica. Os Agentes do Destino são:

✦ **Faladriel**, a deusa menor dos aventureiros, é uma das entidades mais antigas do multiverso, originária de uma época em que o cosmos era muito diferente do que é hoje. Ela inspira aventureiros, heróis e mercenários a buscarem um lugar na história dos Sete Mundos, assim como ela mesmo o fez no passado;

✦ **Gënnlarioneth, o Observador,** Senhor dos Monges do Limiar, O Maior Arquimago de Ohmtar, Aquele Que Tudo Vê. Cabe a ele observar o passado, o presente e os futuros dos Sete Mundos para orientar o Mestre e apoiá-lo nas mudanças que Ele venha a promover. Gënnlarioneth é guardião da Semente da Esperança, que guarda a emoção que dá forma ao Mundo Lendário;

✦ **Gaiden, O Destronador.** Responsável pela morte de todos os deuses antes da chegada de Kromagnom ao multiverso, ao fim da Décima Segunda Era, Gaiden hoje jaz aprisionado à Semente do Ódio nas profundezas do Mundo Primordial, onde seu ódio é utilizado pelo Mestre para alimentar a fúria elemental que dá forma ao Primeiro Mundo de Ohmtar;

✦ **Iwak**, deus menor dos elfos e, também, Deus da Vida do Mundo Lendário, essa entidade é contemporânea à Faladriel, surgindo no multiverso há muitas eras. Apesar de seu status menor, é uma das entidades mais poderosas e atuantes, sendo o responsável, inclusive, por conduzir os elfos a uma vindoura guerra contra os humanos. É dele o Arco dos Espíritos, um artefato tão antigo quanto o Mestre e que é capaz de matar até mesmo um deus maior com um único disparo;

✦ **Kaleo, o Portador da Coragem,** Emissário da Cidade de Elron. Hoje Kaleo guarda as ruínas da antiga Cidade Esmeralda e protege todo o conhecimento. É o guardião da Semente da Coragem, emoção que dá forma ao mundo de Agrippa;

✦ **Logan, O Espírito das Florestas.** Um dos mais poderosos espíritos de Ohmtar é, também, um Agente do Destino. A missão de Logan é proteger Agrippa de forças invasoras e outras ameaças que rondem, principalmente, suas florestas. Isso porque, ali, longe dos deuses malignos, ele guarda os fragmentos da Semente da Inveja, que permitiria ao seu portador o controle absoluto sobre os poderes do Inferno;

✦ **Ohm, o Deus Sol.** O mais poderoso de todos os deuses é, também, um Agente do Destino. Dos céus Ohm observa os eventos de seis dos sete mundos que formam a cosmologia de Ohmtar e lidera suas forças celestiais contra as ameaças dos mundos inferiores. É o guardião da Semente da Compaixão, emoção que dá forma ao Paraíso de Ohmtar e alimenta o poder das divindades benevolentes; e,

✦ **Ryltar, a Sombra, Senhor do Submundo.** Esse poderoso Agente do Destino é o guardião dos Portões do Submundo e, também, senhor de todo o Mundo Subterrâneo (onde assume, também, a identidade do espírito de escuridão conhecido como A Sombra). É o guardião da Semente do Medo, utilizada por ele próprio para manter os Portões do Submundo fechados.

✦ As Grandes Ameaças

«Começo. Meio. Fim. Assim funcionam todas as coisas, e com Ohmtar não é diferente. Do Limiar é possível ver o passado, o presente e o futuro. Ver que o multiverso surgiu de uma grande Crise e que uma outra surgirá no horizonte, quando tudo deixará de ser o que é. Nada é eterno, principalmente numa realidade feita de ideias. Ideias que muitas vezes sugerem mudanças. E mudanças são sempre bem-vindas, se justificáveis. É o que sempre digo.»

Garanat, Terceiro Monge Observador.
Limiar, 5970

Ohmtar é um multiverso em constante mudança. Apesar de existir um status quo, um equilíbrio, uma linha de pensamento que norteia todas as ideias que tomam forma na cabeça do Mestre e dos heróis, ainda há muito a ser sedimentado, criado, explorado ou aprimorado.

O conflito entre os heróis e as ameaças do mundo são a melhor forma de se amadurecer as ideias que dão forma a esse multiverso. Através desse conflito, é possível ver o que dá certo, o que dá errado, o que funciona, o que não funciona e, claro, ver os heróis como agentes transformadores que terão seus nomes gravados na história. Heróis participando da construção da realidade, e não apenas sendo moldados por ela.

Podemos interpretar as ameaças de Ohmtar, então, como gatilhos para um processo de transformação. São monstros poderosos, seitas malignas, deuses insatisfeitos que desejam deixar sua marca no multiverso. Deparando-se com essas ameaças, cabe aos heróis combatê-las e lutar por suas próprias visões de mundo.

Servos do Espírito do Fogo planejam atacar Loch Garman? Elfos de Niendalianel iniciam os preparativos militares para tomar para si as florestas de Groenvast? A cidade de Longfoirt avança cada vez mais sobre Chill Chainnigh? Se você não concorda como nada disso, erga sua espada, faça suas preces, prepare suas magias e vá lutar pelo que você acredita!

Mas, se você é o Mestre, coloque suas ideias à prova. Planeje, prepare, aja! Faça as mudanças que você quiser e deixe os heróis lutarem suas batalhas. Afinal, eles são os protagonistas, mas o mundo ainda está em suas mãos.

As ameaças apresentadas brevemente nesta seção vão além de uma guerra entre reinos ou da presença de uma criatura capaz de arrasar cidades; elas existem como ponto de partida para mudanças profundas nos alicerces dos Sete Mundos. São situações, profeciais, criaturas e entidades que buscam, de alguma forma, interferir no atual estado de coisas de Ohmtar, trazendo caos e destruição.

A Profecia do Sol Azul

Dada a sua concretização iminente, a Profecia do Sol Azul é a ameaça mais considerável da atualidade, e seus sinais já podem ser percebidos. Esta profecia diz que Sasquasohuh, uma divindade menor do Mundo Lendário, descerá ao Mundo Material e trará o Quinto Mundo consigo. Essa profecia prevê o embate entre essa força feérica e os poderes de Agrippa, cuja decisão determinará qual dos dois mundos estará no centro do multiverso. Iwak, deus dos elfos e inimigo de Sasquasohuh, mobiliza uma guerra contra os humanos, ao mesmo tempo em que o Sol Azul envia as forças goblinóides em direção aos reinos feéricos do povo da esperança e aos povoados da coragem do Mundo Material.

A guerra entre elfos e humanos e a guerra entre os goblinóides e os povos da coragem e da esperança podem gerar mudanças significativas em Ohmtar. Reinos podem se partir, raças podem perecer, deuses podem ascender e outros podem cair...

A Ordem da Pacificação

Saint Londahar, deus da justiça, é também deus da vingança e da punição. Nos últimos anos a influência da divindade tem se ampliado nos três mundos mortais, através de uma ordem religiosa que ficou conhecida como Ordem da Pacificação. Essa ordem prega a luta contra o caos, o que inclui a imposição das doutrinas e virtudes da Igreja da Espada Celestial sobre as pessoas comuns. Muitos governantes, temendo um futuro apocalíptico previsto pelos membros da Ordem, se tornaram devotos de Saint Londahar, criando inclusive leis que vinculam as regras da Igreja às das terras que governam. Em Groenvast, muitas disputas políticas têm se pautado em questões religiosas, mostrando as grandes divergências entre as igrejas benevolentes da Ordem e da Bondade. Percebe-se, também, que existe uma grande rivalidade entre Saint Londahar e Ohm, o Deus Sol, mas os motivos ainda são obscuros para os teólogos. Ohm é a divindade mais poderosa, influente e atuante de Ohmtar, mas parece haver alguma razão mais profunda para que Saint Londahar seja tão avesso a Ohm e aos seus devotos.

A Queda dos Dragões Cromáticos

Uma profecia diz que Tiamat, a Deusa da Tirania e dos Dragões, irá cair. O termo «cair» pode gerar muitas interpretações, que indicariam: um mergulho no Abismo, com Tiamat retornando ao Mundo Primordial (com a ajuda da Nova Corte dos Dragões, talvez); que a deusa perderia seu status de divindade maior, de forma que, apesar de mais fraca, poderia alcançar os mundos mortais; ou mesmo que a deusa seria morta, destruída ou banida para o Além, o que geraria uma corrida dos dragões pelo poder divino que levaria o fim (ou quase) à espécie. De alguma forma a profecia também faz uma associação ao Arco de Luz ou, em algumas versões, à Espada Celestial, o que remeteria à ligação primária entre a deusa (Ta-Yam-Maat) e Saint Londahar.

O Culto do Fogo

Os governantes do povo da coragem não têm dado muita atenção ao avanço de uma perigosa ameaça: o Culto do Fogo, dedicado a este temível espírito primordial. O Reino de Loch Garman sente o avanço dos cultistas, sediados na cidade flamejante de Helfang, mas a presença de Círculos de Devoção dedicados à entidade são vistos apenas como ameaças isoladas. Aos poucos, mais e mais cultos surgem nos Braços Verdejantes e também nas Selvas Vertentes, no coração das Cidades Broncas, no Submundo e até mesmo em alguns lugares do Mundo Lendário e do Inferno. O culto acredita que, um dia, conseguirá invocar o Primordial para o mundo de Agrippa. Pelo que se pode perceber, não será por falta de tentativas.

A Invasão Aberrante

As estruturas cósmicas estão, por algum motivo, abaladas. As ideias que moldam o multiverso parecem estar mais frágeis que em qualquer momento da Décima Quarta Era. Essa fragilidade permite que ligações entre os mundos até então proibidas venham a se formar. A presença cada vez maior de membros do povo do amor e da loucura nos mundos mortais é um exemplo

disso. Esses indivíduos vêm acompanhados por forças do caos e criaturas de natureza completamente alienígenas, cuja simples presença distorce toda a realidade a sua volta.

Os Portões do Submundo

Chamada de Portões do Inferno e também de Portões do Submundo, essa passagem mística que liga Segundo e Terceiro Mundos representa uma ameaça constante e imprevisível. Ryltar, o Grande Bruxo e portador da Semente do Medo, mantém os portões fechados através de seu próprio poder, mas nem sempre ele está presente, já que, como Gënnlarioneth, é um Agente do Destino e precisa se envolver em questões maiores. Divindades malignas e demônios estão a todo instante tentando avançar pelos Portões e, nos últimos meses, quase conseguiram em algumas ocasiões, quando Ryltar esteve ausente do Submundo a pedido de Gënnlarioneth, numa importante missão que envolveu todos os Agentes do Destino. O temor é que, uma hora, o Mestre resolva liberar as forças infernais em direção ao reino de Ryltar e que nem mesmo ele seja capaz de impedí-las.

O Portador do Ódio

Gaiden, o Portador do Ódio, despertou de um longo sono. Aprisionado junto à Semente Rubra, seus gritos, lágrimas e vômitos têm transformado o Mundo Primordial em um lugar cada vez mais caótico e destrutivo, ainda mais do que originalmente é. A chamada Pressão Cósmica que o Mundo Primordial exerce sobre o restante da realidade chegou a um ponto em que fendas têm se formado espontaneamente, como rasgos no tecido da realidade, através das quais criaturas e poderes elementais conseguem alcançar outros mundos. Caso Gaiden venha a ser libertado pelo Mestre, provavelmente se iniciará uma nova série de deicídios, como nos momentos anteriores à Crise que deu origem a Ohmtar.

O Retorno de Kromagnom

Em 5001 o Filho do Mestre caminhou por Ohmtar, pregou as palavras da Filosofia e foi rejeitado por mortais, deuses e espíritos. Ele foi caçado, morto e afirmou que em mil anos retornaria, envolto em trevas, acompanhado pelos mortos, e nada, nem mesmo os deuses, seriam capazes de detê-lo. Faltam 30 anos para o retorno prometido pelo Emissário e alguns sinais de trevas podem ser percebidos. O arquimago Vissevark, da cidade bronca de Maigheo, ergueu um exército de corpos controlados por uma forma de magia que vem sendo chamada de necromancia, aparentemente um resgate a uma das muitas possibilidades arcanas da Alta Magia. Entretanto, as criações de Vissevark são vazias, sem alma ou pensamentos, como golens feitos de carne e ossos. Mas terrores de trevas e sombras têm sido vistos em alguns cantos de Ohmtar e, esses sim, parecem ser a verdadeira ameaça por trás do retorno do Emissário.

Gënnlarioneth, o Observador de Ohmtar, lançou-se em uma jornada misteriosa, tendo sido visto em vários lugares, como Angabar, Circis, Kildar, Kalindron e Penocuephata. Não se sabe se o que motivou essa jornada diz respeito aos sinais do retorno do Emissário, ou se Gënnlarioneth teve alguma visão do futuro em suas janelas da Torre de Vidro. Alguns monges acreditam que, enfim, será possível comprovar a existência de um Oitavo Mundo na cosmologia de Ohmtar, feito não de luz, mas de trevas, lar de criaturas maléficas banidas há tempos e que, de alguma forma, têm conseguido se libertar: diabos e mortos-vivos liderados pelo Destruidor de Mundos, uma entidade negra conhecida, por poucos, como Kromagnom.

O Despertar Heroico

É sabido que o Mestre possui poder absoluto sobre Ohmtar. Ele é o poder da natureza, ele é o poder das divindades, ele é o poder do tempo, da luz, do destino e, porque não, das trevas. Mas o Mestre, ciente da importância da existência dos indivíduos para o equilíbrio da realidade, desenvolveu uma forma de permitir aos mortais desfrutar de parte do poder que permeia os Sete Mundos.

Os monges do Limiar dizem que quando o Mestre cria um indivíduo ele planta nele cinco sementes: Heka, a semente do poder criativo e da mágica; Sia, a semente da percepção; Hu, a semente da afirmação; Stak, a semente da natureza; e Maat, a semente da harmonia cósmica, a força reguladora da criação. As sementes são as fontes do poder dos mortais.

Cada indivíduo de Ohmtar, carregando as cinco sementes, está apto a germiná-las (todas, algumas ou apenas uma das sementes) ao longo de sua vida, desenvolvendo habilidades e poderes que lhe permitirão se relacionar com o mundo a sua volta. Alguns indivíduos se dedicam ao auto-desenvolvimento. Esses indivíduos são os mais propensos a se tornarem figuras de destaque em suas sociedades. Muitos deles, por vontade própria ou pelo Destino, se tornam Heróis.

Enquanto as pessoas comuns, incluindo aí aventureiros, mercenários e tantas outras figuras citadas nas lendas de Ohmtar, «flertam» com o poder das Sementes, apenas os Heróis são capazes de despertar plenamente suas possibilidades, num longo processo conhecido como Despertar Heroico.

Os heróis surgem em Ohmtar de diversas maneiras. Alguns alcançam uma percepção extraordinária da realidade, através do estudo de intrincados segredos arcanos; depois de muito tempo, eles percebem que podem fazer a diferença se aplicarem corretamente o conhecimento adquirido. Outros se tornam heróis na guerra, derrotando os inimigos em combates sangrentos, onde lutar é a única alternativa para salvar seus companheiros e a si mesmos da morte certa. Existem também aqueles que se tornam canais para as palavras e desejos das entidades sobrenaturais que habitam e governam a realidade. Heróis que se dedicam a garantir que a vontade dessas entidades se cumpra.

Muitas são as formas de os mortais alcançarem o Despertar Heroico, o nome dado à grande revelação que permite aos heróis acessarem o poder oculto nas profundezas de seu ser, encapsulados nas metafóricas Sementes de Poder.

Além disso, o uso do poder advindo das sementes e a experiência adquirida permite aos indivíduos desenvolver novas habilidades. Dizem os estudiosos que quanto maior for a ligação do indivíduo com a semente que ele carrega, maior o poder que ele é capaz de manifestar. Apesar de o Despertar Heroico surgir a partir de um evento único e marcante, a plenitude do poder das sementes e a evolução do indivíduo heroico só são possíveis através de um longo processo, liderado pelo Mestre, conhecido como A Jornada Heroica.

As Sementes de Poder

Quando desperta para o heroísmo, o indivíduo se vê às voltas com uma série de perigos e desafios. Um novo mundo totalmente novo se abre para ele e não há alternativa que não ingressar nesse mundo e desbravá-lo. Mas, para isso, o herói não estará sozinho e receberá a ajuda sobrenatural do Mestre (em seus diversos aspectos), através das Sementes de Poder.

As sementes representam uma fonte de poder sobrenatural. Acessar o poder das sementes permite ao indivíduo alcançar resultados que não seriam possíveis, em Ohmtar, através de meios mundanos. Guerreiros que realizam manobras fantásticas com suas espadas, incendiando seus inimigos somente com sua força de vontade, ou clérigos capazes de destruir criaturas enquanto cura seus aliados com o poder da fé são exemplos dessa sobrenaturalidade, que nada mais é do que **magia**.

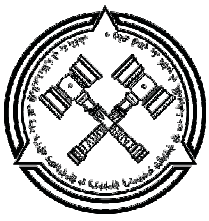
As cinco Sementes de Poder são:

✦ **Heka, a Semente da Razão.** É a semente do poder criativo e das façanhas mágicas mais comuns. É através da germinação dessa semente que os indivíduos se tornam capazes de entender, utilizar e desenvolver as artes da chamada Magia Arcana;

✦ **Hu, a Semente da Afirmação.** Essa semente é o que permite aos heróis imporem a sua vontade sobre a realidade, através do desenvolvimento do próprio corpo e do uso dele como instrumento. É a fonte do que chamamos de Magia Marcial ou de Magia Afirmativa;

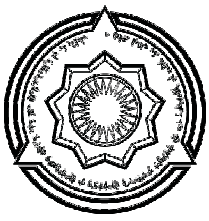
✦ **Sia, a Semente da Percepção.** Essa semente permite aos heróis entenderem e se relacionarem com as divindades de Ohmtar de uma forma que nenhum indivíduo normalmente conseguiria. É a fonte do poder da Fé e do que chamamos de Magia Divina;

✦ **Stak, a Semente da Força.** É a responsável por manter a ligação permanente dos indivíduos com as forças da natureza e com os espíritos que regem os elementos. Através dessa

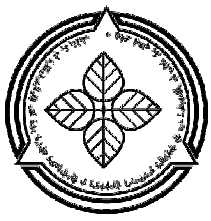


Hu
A Semente da Afirmação
(Magia Afirmativa ou Marcial)

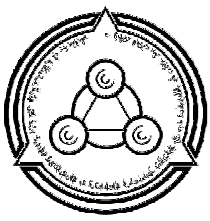
Heka
A Semente da Razão
(Magia Arcana)



Sia
A Semente da Percepção
(Magia Divina)



Stak
A Semente da Força
(Magia Primitiva)



Maat
A Semente da Harmonia
(Magia Psiônica)

semente os indivíduos se tornam canais para as forças da natureza e dos elementos que desejam se manifestar no mundo. É a fonte da chamada Força e do que conhecemos como Magia Primitiva;

✦ **Maat, a Semente da Harmonia.** Essa semente é a conexão direta do indivíduo com a Vontade Divina, ou seja, com o Mestre. Através dessa semente o Mestre busca a garantia de que a ordem do cosmos será regulada conforme sua vontade, pois através dela ele mantém o tênue controle invisível que exerce sobre todos os indivíduos. Ela permite aos heróis uma ligação única com o multiverso e é a fonte da chamada Magia Psiônica.

As Carreiras Heroicas

Em geral, cada indivíduo desperta apenas uma das Sementes de Poder. O poder alcançado pelo herói irá, invariavelmente determinar como se dará a jornada a ser percorrida por ele ao longo de sua vida a partir do momento do seu Despertar Heroico.

✦ **Os Heróis Arcanos.** Também chamados de arcanistas. A magia arcana dá ao herói a possibilidade de perceber nuances do mundo invisíveis aos mortais e, também, manipulá-las a sua vontade. A jornada dos mágicos gira em torno da compreensão do mundo que os cerca e, também, do controle sobre a realidade através da magia. Os mágicos acreditam ser o verdadeiro ponto de equilíbrio entre o poder individual e a vontade do Mestre;

✦ **Os Heróis Divinos.** Esses heróis são instrumentos dos deuses entre os povos de Ohmtar. A carreira do sacerdote é caracterizada pela aproximação cada vez maior do indivíduo heroico com o poder divino, permitindo a ele realizar façanhas e milagres dignos das mais épicas baladas dos menestréis;

✦ **Os Heróis Marciais.** Esses heróis são combatentes especializados no uso de suas habilidades corporais em combate, seja para executar ataques extraordinários com as mãos nuas ou se movimentar como uma flecha pelo campo de batalha, como também na melhor utilização das armas e armaduras disponíveis, mundanas ou mágicas;

✦ **Os Heróis Primitivos.** Esses heróis se tornam instrumentos dos espíritos de Ohmtar. São indivíduos ligados ao poder da natureza e dos elementos, principalmente, que buscam ao longo de sua jornada também se tornar parte do mundo natural ou das forças elementais que permeiam o multiverso ; e,

✦ **Os Heróis Psiônicos.** Também chamados de místicos. Através da Semente da Harmonia, o herói místico alcança conhecimentos que estão além dos conhecimentos comuns e que se relacionam diretamente com o Mestre e com a estrutura e formação cósmica de Ohmtar. Esse conhecimento dá respostas a muitos questionamentos existenciais do herói místico, eliminando suas intranquilidades e dando espaço em sua mente para realizar feitos que seriam impossíveis quando não se tem total consciência dos aspectos metafísicos do mundo.

A Jornada Heroica

Se observarmos as lendas e histórias de Ohmtar e de outros mundos do Megaverso veremos sempre a mesma jornada primordial, do mesmo herói fantástico - que se esconde por trás de diversas máscaras, mas aponta sempre para uma mesma verdade espiritual.

Quer escutemos a arenga de um feiticeiro ou leiamos a tradução de um soneto místico; quer decifremos o sentido de um argumento ou entendamos a moral de uma fábula, é sempre com a mesma história que nos deparamos.

Um estudioso visitou os mundos do Megaverso antes do surgimento de Ohmtar e identificou essa vertiginosa jornada heroica que chamou de Monomito. Era possível perceber as mesmas pegadas deixadas pelos incontáveis heróis que tiveram suas jornadas contadas em tantas culturas. Em suma, os heróis surgem vindos de um mundo cotidiano e se aventuram em locais de prodígios sobrenaturais. Ali, encontram forças fantásticas e obtêm uma vitória decisiva. Por fim, os heróis retornam de suas misteriosas aventuras com as recompensas e com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes.

Para esse estudioso, havia um excelente motivo por trás da presença do mito único e da universal paixão dos mortais pelas narrativas heroicas: a trajetória do herói das lendas reflete em idioma coletivo os desafios, as armadilhas e as possíveis recompensas do desenvolvimento da personalidade de cada indivíduo. Os mitos são os sonhos coletivos dos povos de Ohmtar, e cada aventureiro e herói deseja, mais do que tudo, se tornar parte desses sonhos.

A Jornada Heroica reflete, naturalmente, uma viagem interior do indivíduo rumo à maturidade espiritual. O terreno de perigos, trevas e armadilhas em que o herói é forçado a penetrar podem ser vistas como as regiões ameaçadoras e desconhecidas do seu «eu». Os ajudantes e relíquias que ele encontra no caminho representam seus próprios recursos interiores, quem nem imaginavam os heróis que estavam lá.

O inimigo que os heróis precisam eliminar para salvar o mundo (e essa é a reviravolta inevitável de todas as histórias) são sempre os próprios heróis; na jornada do herói o momento de sua vitória é também o momento de sua morte (metaforicamente ou fisicamente): o momento da auto-descoberta, da morte do ego anterior e da passagem para a maturidade com o elixir da vida eterna. O herói que se recusa a morrer recusa-se a crescer e a ressuscitar e, por ser incapaz de conhecer e ajudar a si mesmo, é incapaz de conhecer e ajudar os outros.

A Jornada Heroica pode ser resumidamente vista através da seguinte estrutura:

✦ **O Estágio Heroico.** O primeiro ato da jornada corresponde ao chamado estágio heroico (consulte o D&D 4E *Livro do Jogador*). Nesta etapa da jornada, os heróis passam pelo lançamento de suas carreiras heroicas e recebem do Mestre (através de algum de seus aspectos) o chamado à aventura.

✦ **O Estágio Exemplar.** O segundo ato da jornada corresponde ao chamado estágio exemplar (consulte o D&D 4E *Livro do Jogador*). Nessa etapa, o herói de Ohmtar percorre os caminhos tortuosos para se tornar uma lenda em seu mundo. Ele deixa de ser o indivíduo comum que se tornou um herói para se tornar um indivíduo comum que foi a lugares e viu coisas que nenhum outro indivíduo jamais poderia imaginar. Ele se torna, acima de tudo, um instrumento de inspiração; e

✦ **O Estágio Épico.** O terceiro ato da jornada corresponde ao chamado estágio épico (consulte o D&D 4E *Livro do Jogador*). Nessa etapa, o herói de Ohmtar alcança a transcendência - que pode ou não ser divina - e deverá, enfim, aplicar todo o poder conquistado pelo bem de seu Mundo Comum. Vencendo ou sendo derrotado, o herói terá concluído sua jornada. Tanto ele quanto seu Mundo Comum se tornarão, invariavelmente, mitos e farão parte definitiva de Ohmtar. As ideias serão incorporadas ao multiverso pelo Mestre e a realidade como um todo aprende, cresce e se multiplica.

Abaixo apresentamos **O Teatro da Existência,** a jornada heroica padrão para os heróis e campanhas de Ohmtar. Cada carreira heroica poderá ter sua própria visão da jornada heroica, mas na maioria das vezes se pautando na jornada detalhada a seguir. Essa jornada é apenas uma referência para o entendimento da proposta heroica deste cenário de campanha. Cada personagem de sua mesa irá detalhá-la e alterá-la para se adequar às suas necessidades.

O Teatro da Existência

Ato I: Sobe o Pano

Estágio Heroico

O Reconhecimento do Despertar *(Níveis 1 a 3)*

Nesse momento, o herói tem as primeiras percepções do Despertar, quando ele passa a perceber o mundo de uma forma especial. Ao longo do Reconhecimento, o herói inicia sua jornada a partir do próprio autoconhecimento. Ele busca ser aceito, mas ainda traz muitos conflitos internos entre seu «eu desperto» e seu «eu adormecido ». O herói em reconhecimento realiza missões no chamado Mundo Comum, um ambiente conhecido, como sua cidade ou vila, ou nas proximidades. Ele possui algum patrocínio para suas aventuras e tem um porto seguro para se dirigir no fim.

O grande desafio do herói em reconhecimento é realmente se identificar (através de suas próprias conclusões ou das opiniões de terceiros) como um indivíduo diferenciado: um herói.

O Conflito *(Níveis 4 a 6)*

Após o reconhecimento, o herói inicia sua verdadeira jornada: compreender o que é ser um herói. Essa busca pela compreensão do heroísmo muitas vezes é inconsciente, velada por um chamado que envolve buscar uma relíquia, eliminar uma ameaça ou obter sucesso em um desafio enigmático. Um ponto importante para o conflito, entretanto, reside no fato de que, nesse momento, o herói é levado para fora de seu Mundo Comum. O conflito é interno, quando o herói abandona sua zona de conforto para enfrentar os perigos que o mundo fantástico esconde. O retorno para o porto seguro pode acontecer, mas invariavelmente ele será demorado. Afinal, quanto mais distante é o lugar para o qual se vai, mais distante - e demorado - é o retorno.

O grande desafio do herói em conflito é realizar seu primeiro grande ato heroico, mostrar-se para o mundo e adquirir autoconfiança.

A Travessia do Primeiro Limiar *(Níveis 7 a 10)*

Nesse momento, o herói já é reconhecido como tal pelas pessoas do seu Mundo Comum. Ele é importante, desfruta de certo prestígio e as pessoas confiam nele. Mas é aí, quando o herói está seguro de si, que surge o desafio maior, aquele que colocará em xeque tudo o que o herói já aprendeu e conquistou até agora. Esse desafio, normalmente uma ameaça externa, surge de um lugar fantástico distante, um outro mundo, por exemplo, e os conhecimentos a respeito são restritos. A vitória parece impossível, e muitas vezes é, mas o grande desafio do herói em sua primeira travessia não é derrotar a ameaça, mas sim adquirir a humildade de que existem forças mais poderosas ocultas em lugares até então desconhecidos.

Ato II: O Palco da Guerra
Estágio Exemplar

Testes e Alianças *(Níveis 11 a 13)*
O herói inicia a jornada para se tornar uma lenda, dando continuidade a sua campanha de autodesenvolvimento e evolução espiritual. Ele é reconhecido por seu heroísmo além do seu Mundo Comum, e é chamado para enfrentar ameaças em outras fronteiras. Mas, para isso, o herói precisa buscar as melhores alianças. Sem um porto seguro próximo, seu maior teste será encontrar o caminho correto a ser tomado.

O grande desafio do herói em teste é fazer a escolha correta: o equipamento certo, o aliado certo, o corredor certo. Para essa jornada não há volta, e não há uma segunda chance em caso de fracasso.

A Aproximação da Caverna *(Níveis 14 a 16)*
Esse talvez seja o momento mais satisfatório para o herói. Ele está sendo bem sucedido em suas aventuras, e suas habilidades são cada vez mais poderosas. Poucas são as ameaças capazes de detê-lo. O herói se sente pleno, completo.

O grande desafio do herói durante a aproximação é manter-se no caminho do autoconhecimento, o motivo mais profundo de sua jornada. Surgirão muitas oportunidades para o herói voltar, ao invés de prosseguir.

A Travessia do Segundo Limiar *(Níveis 17 a 20)*
Mais uma vez, o herói é levado ao confronto com forças superiores. Um vilão que retorna, uma ameaça que observou a jornada silenciosamente finalmente se revela, ou uma guerra que era iminente finalmente eclode. Essa travessia é mais do que um teste, é o grande confronto. É o grande momento de vida ou morte, em que o herói verá se tudo o que realizou e conquistou até agora fez algum sentido, se suas escolhas foram as corretas ou se ele está pronto para prosseguir em sua jornada.

O grande desafio do herói durante a Segunda travessia é a morte; não necessariamente lutar para sobreviver, mas estar preparado para morrer, abandonar seu antigo «eu» para que seja possível renascer como um ser superior.

Ato III: Desce o Pano
Estágio Épico

A Ressurreição *(Níveis 21 a 23)*
O herói ressuscitado está acima dos indivíduos comuns. Ele se tornou um arquimago, um semideus, um avatar, ou qualquer outra figura sobrenatural. O destino épico bate a sua porta, e falta pouco para ele alcançar a imortalidade (seja ela literal ou metafórica, como a imortalidade alcançada através dos contos dos menestréis).

O grande desafio do herói ressuscitado é compreender o seu novo eu e aceitar o seu destino. Ele tem em mãos o poder para mudar e trazer o bem àqueles que deixou para trás ao longo de sua jornada. Ele precisa controlar esse poder para, então, retornar.

O Caminho de Volta *(Níveis 24 a 26)*
Controlado o poder superior, também chamado de Elixir, cabe ao herói retonar ao seu Mundo Comum para curar suas mazelas. Mas o retorno não será fácil. A sedução do poder poderá fazer com que o herói acredite que tudo está bem do jeito que está, ou que ele possui coisas mais importantes com as quais se preocupar, ameaças maiores a enfrentar ou posições importantes a defender.

O grande desafio do herói em seu caminho de volta é completar esse retorno, alcançar mais uma vez o Mundo Comum e entregar às pessoas os benefícios e recompensas de sua jornada.

O Confronto Final *(Níveis 27 a 30)*
Esse é o grande momento para o herói em sua jornada. O herói retornou ao Mundo Comum, mas trouxe com ele a maior de todas as ameaças. O Mundo Comum não terá como resistir e somente o herói será capaz de impedir que essa ameaça se concretize. Pode ser o fim do mundo, o ataque final de uma divindade maligna, o despertar de uma entidade das Trevas.

O grande desafio do herói durante o confronto final é salvar seu Mundo Comum. Lutar por si, por seus aliados e por tudo em que acreditou. O Mundo Comum foi a base para sua transformação e crescimento ao longo da jornada heroica, e só resta ao herói aplicar todas as suas forças nesse embate.

O resultado do confronto final pode ser mágico ou trágico. Vencendo ou sendo derrotado, o herói terá concluído sua jornada. Tanto ele quanto seu Mundo Comum alcançaram a imortalidade: se tornaram mitos e fazem parte definitiva de Ohmtar. As ideias são incorporadas ao multiverso pelo Mestre e a realidade como um todo aprende, cresce e se multiplica.

A Jornada Heroica e As Carreiras Heroicas

Cada uma das cinco carreiras heroicas de Ohmtar possui, como já dito, uma interpretação própria da Jornada Heroica. Os **heróis marciais** têm uma visão de jornada mais próxima da jornada original, sendo incorporados aspectos de nobreza e realeza ao seu desenvolvimento. Os **heróis divinos** caminham para uma posição entre as divindades, se tornando um par das entidades às quais serviu durante sua vida. Os **heróis primitivos** são similares aos sacerdotes, a não ser pelo fato de que sua ligação não é com as divindades, mas sim com as entidades; a jornada desses xamanistas é mais simbólica e ritualística do que as outras jornadas, em que o herói possui consciência plena das etapas pelas quais deve passar. Os **heróis arcanos** buscam o domínio do Paradigma, o tecido arcano que cobre a realidade; sua jornada busca a conexão perfeita com esse tecido, permitindo moldar cadaumde seus fios - de forma que o mágico, ao invés de se tornar uma entidade, busca se tornar uma força da própria realidade. Os **heróis psiônicos**, por sua vez, vêem a jornada como o grande instrumento da perfeição; eles buscam se tornarem perfeitos, se tornarem parte do Mestre, regentes da realidade ou agentes que decidirão o destino de Ohmtar, como os Matadores de Dragões.

Criação de Personagens

O conceito do personagem em foco

O cenário de campanha de Ohmtar foi criado para proporcionar uma experiência fantástica tanto para o mestre quanto para os jogadores. Enquanto o mestre tem o poder dos deuses, dos espíritos e de suas próprias ideias nas mãos, os jogadores têm a maior de todas as armas: o potencial interpretativo, a chance de abraçar os personagens criados por eles e caminhar com eles, lado a lado, em suas jornadas para se tornarem indivíduos míticos dos Sete Mundos.

Ohmtar foi criado para que suas criações se tornem oficiais, se tornem parte do cenário que você está vendo, para que você possa compartilhar cada uma delas com outros «Mestres de Ohmtar». Aqui, você pode influenciar o futuro da ambientação e determinar os eventos que marcarão a história vindoura do cenário.

Mas, para tanto, sempre existe um ponto de partida. E num jogo de RPG como esse que gostamos tanto, os jogadores precisarão criar seus personagens. Cada cenário de campanha costuma trazer uma série de novas opções para permitir personagens únicos. Novos talentos, novas classes de personagem e tantas outras opções. Eles podem vir todos em um único livro ou podem vir em vários livros, permitindo que você tenha uma bela biblioteca, com livros de vários cenários repletos de possibilidades em sua casa. Alguns mestres permitem usar elementos de um cenário em outros, e em Ohmtar não é diferente.

O que gostamos de promover em Ohmtar é não só a improvisação durante o jogo como também a imersão do jogador no processo de construção do personagem, através da liberdade de criação a partir do conceito que ele desejar. Se o sistema fornece inúmeras ferramentas para você deixar o personagem ao seu gosto, converse com o mestre do jogo e peça ajuda para construir um personagem equilibrado com o restante do grupo, mas que esteja dentro do que você pretende para o seu herói/aventureiro/mercenário.

Se uma raça não está de acordo com o que você pretende, acorde com o seu mestre as alterações que você gostaria de fazer. Se os poderes da sua classe às vezes não atendem ao que você pretende, mais uma vez: sente com o seu mestre e com o seu grupo e veja a melhor solução.

Neste livro, mais precisamente no Tomo IV, nós fizemos questão de trazer uma série de Regras da Casa que foram adotadas em nossas mesas oficiais e nas de outros mestres do cenário de Ohmtar nos últimos anos, com dicas e experiências que você pode trazer para a sua mesa de jogo, tanto para o processo de construção do personagem como para as próprias sessões.

Se você tem o livro digital «*Guia do Cenário de Campanha de Ohmtar*», lançado em 2011 no nosso site oficial (http://www.ohmtar.com.br), todas as opções que lá existem continuam fazendo parte do cenário e podem ser utilizadas normalmente. Nos próximos suplementos oficiais de Ohmtar, planejados para um futuro próximo, nós reapresentaremos o conteúdo de regras (raças, talentos, trilhas exemplares e outros) com uma nova roupagem, maturidade e diversidade.

Mas, agora, como lidar com a construção de um personagem dentro de um multiverso fantástico como Ohmtar? Se o cenário traz uma ambientação tão robusta a ponto de permitir incontáveis formas e razões para o surgimento de heróis prontos para figurar as maiores lendas, como traduzir o impacto dessas opções mecanicamente? Apresentamos a seguir, acompanhando o processo de construção dos personagens para aventuras e campanhas ambientadas em Ohmtar. As regras para a construção de personagens são apresentadas no D&D 4E *Livro do Jogador*.

O Básico: Atributos

Antes de mais nada, apenas uma informação. Em Ohmtar, os personagens dos jogadores serão indivíduos extraordinários. O simples fato de eles possuírem valores de atributos elevados já os coloca acima das pessoas comuns. Nos mundos de Ohmtar, o valor médio dos atributos de um humano, por exemplo, é 10 ou 11. Uma Força 12 já o transforma em um fenômeno. Para as criaturas e raças não-humanas, essa média sobe em função dos ajustes de atributos. Entre os elfos, por exemplo, é comum ter uma Destreza 12 ou 13; ter um valor acima disso também o colocará em destaque diante dos outros membros da raça.

Lembre-se disso quando estiver criando o seu personagem e estabelecendo seu conceito. Ao atribuir os valores dos atributos e, posteriormente, aplicar os ajustes raciais, tenha em mente que você está construindo um personagem acima da média, alguém que está destinado a se tornar uma grande lenda, mesmo que ainda não tenha conhecimento disso.

A experiência irá fazer com que você tenha, no futuro, atributos mais elevados. Da mesma forma, outros indivíduos de destaque das sociedades de Ohmtar alcançaram valores elevados de atributos em função de sua experiência, mas essa não é a única explicação, então não se preocupe em fazer uma comparação muito lógica para isso. Os personagens importantes com os quais os heróis irão lidar, que podem ser aliados, rivais ou vilões, podem ter vários motivos para possuir atributos mais elevados. Eles podem realmente ter obtido esses valores através de experiência (treinamento, uso, aprendizado), podem ter recebido uma dádiva especial, podem carregar uma origem incomum ou sobrenatural, dentre tantas outras justificativas.

Os valores de atributos são uma abstração. Eles traduzem apenas parte das características mais básicas dos personagens e criaturas de Ohmtar. Use, entretanto, esse entendimento para aprimorar o conceito de seu personagem se você tiver o interesse de explicar melhor o que cada valor significa. Por que seu personagem possui esse valor de Força? E de Destreza? Sua Inteligência acima da média o coloca em uma posição diferente dentro da sociedade?

Ohmtar é um cenário de campanha que busca o desenvolvimento de uma narrativa lendária. Nada mais justo que partir do «básico do básico» para estruturar seus alicerces.

Antecedentes: A Origem do Personagem

Quando você estiver pensando no conceito de seu personagem, a origem desse personagem pode trazer grande impacto para o jogo. A não ser que o mestre do jogo imponha alguma limitação em função de sua campanha/aventura, um herói de Ohmtar pode ser originário de qualquer um dos Sete Mundos do Multiverso. Em termos de regras, a melhor forma de determinar o grau de influência dessa origem no personagem que está sendo criado é através da regra de *antecedentes* (consulte o D&D 4E *Livro do Jogador*). No Tomo III deste livro são apresentados os mundos de Ohmtar e em cada um deles trazemos os antecedentes que podem ser adotados pelos personagens dos jogadores e que, uma vez escolhidos, fornecem alguns benefícios especiais além do bônus de

antecedente em uma determinada perícia, como acontece normalmente.

Raças de Personagem: Povos e Etnias

Uma vez que o jogador saiba o mundo de origem do seu personagem, ele saberá de qual «povo» seu personagem faz parte e poderá escolher qual etnia à qual ele pertence ou, em termos de regras, qual sua *raça de personagem*. Entre as raças de personagem disponíveis nós temos: anão, draconato, eladrin, elfo, halfling, humano, meio-elfo e tiefling (disponíveis no D&D 4E *Livro do Jogador*); gnomos e meio-orcs (D&D 4E *Livro do Jogador 2*); drow, gnoll e minotauro (D&D 4E *Manual dos Monstros*); e duergar (D&D 4E *Manual dos Monstros 2*).

Mas existem muitas outras etnias listadas como parte dos povos de Ohmtar: crias-trocadas, divinos, donians, eubuleus, gal'mi, kalashes, metamorfos, metastrais, obscuros, renascidos, selvagens e seres-primordiais. Se você possui o *Guia do Cenário de Campanha de Ohmtar* já tem em mãos as estatísticas dessas novas raças. Se não possui, você pode utilizar as estatísticas de outras raças que não tenham sido listadas no parágrafo anterior, ou mesmo criar as suas próprias, conversando com o mestre para isso. Você pode, também, buscar em outras edições do jogo os traços raciais que você gostaria de trazer para o seu personagem, ou mesmo resgatar uma determinada raça de personagem de seu interesse, adequando-a à descrição do povo e da etnia e incorporando os elementos trazidos à proposta da ambientação.

No Tomo III os povos de Ohmtar são brevemente apresentados, assim como cada uma das etnias recebe uma descrição que poderá auxiliá-lo a determinar a mecânica por trás delas.

Classes de Personagem: Fé e Carreira

No Tomo II deste livro nós apresentamos os poderes de Ohmtar, que nada mais são que as divindades, os espíritos e as filosofias que governam os Sete Mundos. Quando você estiver construindo seu personagem (ou ajudando um jogador de sua mesa a fazê-lo), as informações contidas naquele Tomo poderão ajudá-lo a desenvolver o papel de seu personagem dentro da ambientação. Todas as *classes de personagem* estão disponíveis em Ohmtar, mas elas possuem, muitas vezes, uma relação muito forte com as entidades mais poderosas, principalmente devido à sua fonte de poder (D&D 4E LdJ).

Por exemplo, personagens de classes primitivas estão intimamente ligados aos espíritos de Ohmtar, enquanto personagens de classes divinas estão ligados às divindades dos Sete Mundos. Mas personagens marciais podem, por exemplo, ser militares devotos de Jangall, o deus da guerra, e agir de acordo com seus dogmas e virtudes, mesmo não exercendo o sacerdócio. Magos podem adorar os deuses menores, usando essa fé como guia para a compreensão das forças mais mundanas do multiverso, ou seguir as poderosas Filosofias das Emoções, buscando um entendimento único e exótico a respeito do funcionamento do cosmos.

Por mais que muitos jogadores tenham o perfil de simplesmente escolher blocos estatísticos para seus personagens (vou ser um guerreiro, vou ser um bardo, vou ser um mago), muitos outros estão dispostos a explorar ao máximo as possibilidades da ambientação fornecida pelo cenário de campanha de Ohmtar, e já sabemos que isso os tem agradado e muito desde o seu lançamento em 2011.

Aproveite as informações que trazemos a respeito dos poderes de Ohmtar, principalmente (o que inclui o funcionamento da magia no cenário), para ajudá-lo na escolha da classe de seu personagem e do conceito, arquétipo, tema ou qualquer outro aprofundamento que você trará para ele.

Perícias e Talentos: Flexibilidade

Mais uma vez, com o conceito do personagem em foco, buscamos em Ohmtar que os jogadores tenham autonomia e flexibilidade para construir os seus personagens, cabendo ao mestre apoiá-los no processo e realizar os julgamentos a respeito do equilíbrio do sistema e do nível de poder dos personagens do mesmo grupo. No Tomo IV, *Ferramentas de Jogo*, apresentamos as regras da casa que utilizamos nos últimos anos e abordamos essa questão.

Para construir um personagem de Ohmtar, por que não negociar com o mestre do jogo a escolha de uma perícia diferente daquela trazida por sua classe de personagem? Se funciona para a história do jogo e para o personagem, nada mais justo. Não estamos dizendo que em Ohmtar você pode fazê-lo; não estamos redefinindo as regras aqui, mas lembre-se que sua mesa tem o poder suficiente para decidir como jogar o jogo.

O mesmo vale para as escolhas de talentos. Muitos jogadores às vezes não se vêem satisfeitos com as opções de talentos que possuem em mãos. Por mais amplo que seja o leque disponibilizado pelos livros e outros materiais, o conceito que um desses jogadores pensou para o seu personagem pode limitar suas escolhas a dois ou três talentos. Por que não, então, criar algum novo talento ou adaptar um talento já existente?

Com o conceito do personagem em foco, a construção da narrativa e o desenvolvimento do indivíduo enquanto membro da narrativa, essa flexibilidade deve existir e ser incorporada ao jogo. Essa é a proposta.

Faça do seu jeito

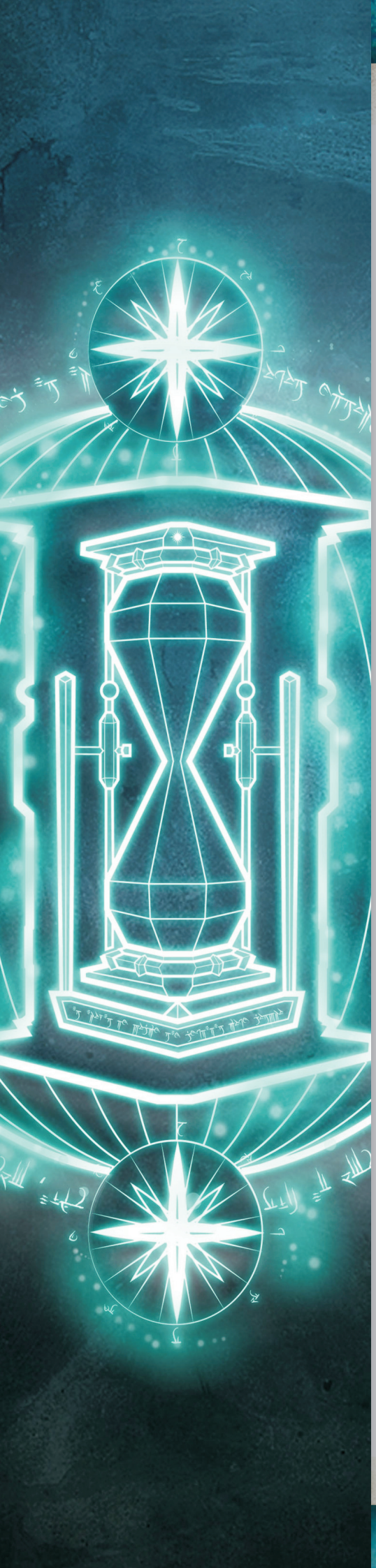
Nós trazemos, aqui, uma proposta: explore o conceito do seu personagem e desenvolva-o, auxiliando o seu mestre na construção da narrativa e na condução da aventura/campanha. As mecânicas de construção do personagem são apenas insumos, ferramentas.

Mas se você não faz esse estilo de jogo, tudo bem. Ohmtar ainda tem muito para fornecer para você, e as regras do jogo já existem. Basta usá-las. Você quer se preocupar apenas com um guerreiro chutando portas e cortando cabeças? Faça! faça do seu jeito e divirta-se!

O mesmo vale para o mestre do jogo. Se você vai usar Ohmtar em sua nova campanha, mas não é do estilo que gosta de dar liberdade aos jogadores, ou que gosta de ter controle sobre o planejamento do jogo, tudo bem! Você não precisa dar todas as opções aos jogadores, ou permitir que eles criem as suas próprias. Se eles se divertem como o jogo sendo jogado «como escrito nos manuais», ótimo! Afinal, os manuais foram feitos para isso.

Se você quer jogar Ohmtar usando outra versão do sistema de jogo, ou mesmo outro sistema, ou incorporar novos elementos únicos à campanha, partindo já de um processo inovador de construção de personagem, ninguém pode dizer que você está errado.

É o seu jogo, do seu grupo, da sua mesa. Claro que, quanto ao cenário esperamos que ele seja utilizado da melhor forma possível para que você possa ajudar a desenvolver o futuro dos Sete Mundos. Quanto as regras, se você é um jogador ou um mestre experiente já sabe; mas se você é um novato não custa repetir: as regras são apenas balizadores de um jogo de RPG, não verdades absolutas. Divirta-se!



Tudo o que saiu da terra
Volta à terra
O que veio do céu
Volta para o céu
A morte não aniquila os
elementos da matéria
Apenas rompe sua união
E os recombina de outro
modo
modificando suas formas
e cores
até adquirirem
sensibilidade.

Da Natureza
Lucrécio

Tomo 1

As Lendas

Às vezes *tenho a impressão de que nada existia antes daquele dia em particular, quando um homem de prata, uma estrela enviada dos céus sob uma forma mortal, caiu nas proximidades de meu casebre, em Angabar. Debruçado sobre tomos empoeirados que ainda tinha dificuldade de ler e interpretar, fui lançado como uma folha seca em direção a uma velha estante que já estava ali desde antes da minha chegada.*

O homem de prata era Ohm, que depois assumiu o manto de Mercúrio e, por fim, emergiu na batalha contra as sombras de Kromagnom e se tornou o Deus Sol do novo multiverso que estava sendo criado pelo Mestre: Ohmtar.

Isso tudo aconteceu ao final da Décima Segunda Era, quando o universo era um só e os mundos eram dominadas por Sete Nações de Luz. Pouco restou daquela antiga realidade: as emoções, a vontade do Mestre e nós, os Agentes do Destino.

Mas, apesar de tudo o que eu vi com o passar dos milênios, sempre carrego comigo a sensação de que são aqueles eventos, tão profundos, simples e verdadeiros, que irão permanecer marcados em minha vasta memória.

Milênios observando, milênios caminhando pelos Sete Mundos. Sozinho ou acompanhado de meus fiéis seguidores, os monges do Limiar. Do alto da Torre de Vidro observei, e ainda observo, as areias subirem aos céus com a caminhada do Espírito do Tempo, formando painéis que me mostram o passado, o presente e o futuro de Ohmtar. Mas não só os reais acontecimentos do cosmos, mas também todos os caminhos que são possíveis para o Tempo percorrer. Caminhos alternativos, realidades alternativas. Diante dos possíveis acontecimentos, só me resta aguardar a decisão do Mestre de que rumos Ohmtar irá tomar dali em diante.

Mesmo o passo parece muitas vezes nebuloso. Um mesmo evento pode surgir de diversas formas para nós observadores que mesmo os acontecimentos mais marcantes e relevantes podem possuir detalhes e interpretações das mais diversas. Não são raros os casos de registros realizados sobre a história de Ohmtar, feitos diretamente pelos precisos monges do Limiar, que apresentam informações conflitantes.

Outros eventos, por sua vez, permanecem ocultos sob um manto de segredos e de silêncio. Toda a Décima Terceira Era, anterior àquela na qual vivemos, ainda é uma grande incógnita. Mesmo para nós, Agentes do Destino, que estivemos lá e participamos da criação do multiverso ao lado do Mestre, somos enganados por nossas próprias memórias.

Minhas preocupações no momento, entretanto, apontam para o futuro. Abdiquei de minha visão durante meses para ser capaz de ignorar a luz e observar a escuridão, e não surpreso fiquei quando me deparei com a maior e mais temidas de todas as sombras surgindo no horizonte de Ohmtar, muito além da luz dos Sete Mundos, espreitando pelo Megaverso e tramando seu retorno. Os sinais já indicavam que aquilo iria acontecer, mas a visão de que aquilo acontecerá tão cedo, tão antes do imaginado, era a menos provável.

De volta aos meus afazeres, preciso descobrir as formas de impedir que o multiverso passe por uma nova Crise, mesmo que o retorno da escuridão pareça concreto e inevitável. Ohm estará ao meu lado quando o momento chegar, mas apenas ele poderá fazê-lo. Os outros Agentes do Destino terão muito o que fazer quando a onda de caos que abrirá caminho para Kromagnom transformar os Sete Mundos em locais de guerra, sangue e sofrimento. O ambiente perfeito para o surgimento de heróis e de novos Agentes do Destino, como nós mesmo naquele passado distante.

Então, me deparo com uma visão interessante. Um humanóide de orelhas levemente pontudas liderando um veleiro que atravessa calmamente o Rio Dillian, no Mundo Material, em direção à gloriosa cidade de Agrippa. Seu nome é Ossian Murry, um trovador e cantor dos mares, filho de um mercador bastante respeitado naquelas terras. Um jovem supersticioso e espalhafatoso, que se veste com tantas cores quanto sua personalidade e suas variações de humor permitirem.

Com uma batuta em mãos, ele rege como um maestro o trabalho dos marinheiros de seu veleiro. Nada pode tirar sua atenção, exceto por um facho de luz branca que corta os céus diante de seus olhos. Um facho de luz que também chama a minha atenção, algo que merece ser observado com mais cuidado.

Algo me diz que esse jovem, e essa luz, terão um papel bastante importante em algum momento da história do multiverso...

Gënnlarioneth, Senhor da Torre de Vidro
Ano 5971 do Calendário de Agrippa, Décima Quarta Era

Capítulo 1

A Era Atual

Praticamente nada se sabe a respeito das eras anteriores, que em conjunto chamamos de Antiguidade. Eu presenciei muitos dos acontecimentos em meus milênios de existência e falarei dos mais importantes nos momentos oportunos.

Estamos hoje na Décima Quarta Era. Mais precisamente, no ano **5971** desta era. Considerando que os monges do Limiar prevêem que cada Era dure em torno de 10.000 anos antes que o Mestre dê início a uma Crise que reformulará o cosmos, não há razão para se inquietar, pois ainda haverá muito tempo e muitas gerações se sucederão a sua antes que o Fim se aproxime mais uma vez. Mas é impossível assegurar que mudanças bruscas não aconteçam em Ohmtar até lá, principalmente diante das mudanças que apontam no horizonte dos Sete Mundos.

Posso dizer por experiência própria que o multiverso é muito diferente hoje do que for nas eras anteriores. Ohmtar sequer existia da forma como nós o conhecemos. Uma série de eventos cataclísmicos levaram ao estabelecimento da ordem cósmica que vemos hoje ao olhar através de uma janela, ao olhar para o céu ou ao mergulhar em um portal mágico em direção ao Mundo Primordial.

Os Primeiros Mil Anos

Ano 1 a 1000 da Décima Quarta Era

Quando a Décima Quarta Era começou, o multiverso já havia encontrado seu equilíbrio. A era anterior, chamada de A Era Perdida e conhecida pelos estudiosos como A Décima Terceira Era, foi um período em que o Mestre povoou o multiverso com raças inteligentes poderosíssimas que moldaram os sete mundos, para que eles pudessem abrigar o retorno das raças dominantes que foram dizimadas durante a Crise que encerrou a Décima Segunda Era. Ao longo dos últimos séculos da Era Perdida, nasceram os primeiros membros das raças que passariam a ser chamadas de «Os Sete Povos de Ohmtar». No último dia da Era Perdida morreu o último membro das Raças Antigas e, a partir de então, se iniciou um novo ciclo, uma nova era, como novas raças dominando o multiverso.

As novas raças nasceram no período de decadência das raças antigas, e não tiveram tempo suficiente para aprender com elas seus costumes, seus valores, suas habilidades e crenças. Quando a Décima Quarta Era começou, as novas raças se propuseram a levar o legado das raças antigas adiante. Mas não seria uma tarefa simples.

Se olharmos para o passado podemos ver que as novas raças se concentraram em determinados mundos. Humanos e elfos, por exemplo, surgiram no Mundo Material, enquanto os anões nasceram no Mundo Lendário e os gnomos foram levados pelo Mestre para o Além. Em cada um dos sete mundos essas raças, e muitas outras, se reuniram e formaram os sete povos de Ohmtar. Mas os povos ainda eram formados por poucos indivíduos e, incapazes de assumirem toda a grandiosidade deixada pelas raças antigas, muito da cultura da antiguidade se perdeu.

Sem uma linguagem própria estabelecida, a cultura oral fez com que muito da história da antiguidade fosse esquecida ou distorcida pelos povos. Além disso, sem o conhecimento perdido, os indivíduos precisaram desenvolver suas próprias formas de plantio, de produção, de ferramental e de engenharia.

Algumas lendas que datam dessa época contam que os povos fugiram das cidades habitadas pelas raças antigas com medo das doenças e pragas mortais que se espalhavam rapidamente. Por um tempo, então, os povos se tornaram nômades e precisaram encontrar outros lugares para se estabelecer.

Nessa época, os povos redescobriram a agricultura e a pecuária, e ergueram as primeiras aldeias e vilarejos, sempre com a ajuda silenciosa dos deuses e dos espíritos de Ohmtar. Ainda assim os povos eram muito vulneráveis às criaturas selvagens, aos demônios, aos elementais e todo tipo de monstros que habitam os sete mundos de Ohmtar. Em Agrippa, o Mundo Material, houve uma grande dispersão do povo da coragem, principalmente em direção ao sul, onde as terras eram mais ricas e as florestas eram mais verdejantes.

Ao longo do Primeiro Milênio os povos conseguiram maior contato com as entidades que regem o multiverso. Nessa época surgiram os primeiros sacerdotes, representantes das divindades, e os primeiros pagãos, representantes da vontade dos espíritos da natureza e das forças elementais. Com a ajuda dessas entidades os mortais adquiriram o conhecimento que lhes faltava a respeito da passagem do tempo e da linguagem para que pudessem, então, iniciar o desenvolvimento de seus próprios idiomas e seus calendários de colheita.

O conhecimento trazido pelos sacerdotes e pagãos iniciou a estratificação social dos povos e o surgimento das primeiras figuras políticas.

O Primeiro Reino de Ohmtar

Ano 1001 a 2000 da Décima Quarta Era

No primeiro ano do Segundo Milênio um alto-elfo do povo da esperança chamado Badari Amratenn iniciou uma busca do conhecimento máximo possuído pelas raças antigas, que ainda não havia sido dominado pelas novas raças. Ele atravessou o Mundo Lendário, cruzou o Mar das Sereias e adentrou na Terra dos Gigantes até alcançar A Forja. Lá, assassinou Buto Nekhen, Rei dos Anões, e lhe tomou o Conhecimento que guardara durante mil anos. Badari mergulhou sobre o Conhecimento e descobriu os segredos da Magia.

Retornando à Terra das Fadas, ele ensinou a magia a todos os clãs, e seguiu para o Mundo Material e para o Submundo. Os anões iniciaram uma guerra contra os altos-elfos, obrigando Badari a retornar ao Mundo Lendário. A guerra só teve fim quando Badari devolveu o Conhecimento

aos anões. Estes, por sua vez, em represália, ensinaram a metalurgia às outras raças.

De posse do conhecimento sobre a metalurgia, os povos de Ohmtar puderam erguer as primeiras cidades fortificadas de cada um dos sete mundos, onde conseguiram então se proteger das ameças lançadas pelo Mestre.

Os primeiros séculos do Segundo Milênio foram, então, um período de relativa tranquilidade. Com as cidades se desenvolvendo, surgiram as primeiras rotas comerciais e estradas, a linguagem escrita e os entendimentos primários a respeito de territórios e de propriedade pública e privada.

No terceiro século, um indivíduo da etnia lisso do povo da coragem conhecido como Namar Real conseguiu unificar os territórios de sete cidades das planícies das Terras Baixas de Agrippa e formou o Primeiro Reino de Ohmtar, ao qual deu o nome de Sinfa.

Na mesma época, os minotauros do Mundo Lendário ergueram numa colina o Observatório, tornando-se a primeira raça a conseguir abrir um portal mágico ligando o Mundo Material ao Mundo Lendário.

Namar Real trouxe ao povo da coragem os valores da família e um entendimento muito particular da importância da estrutura familiar para o progresso da sociedade. Em Sinfa, as famílias eram responsáveis por determinados setores da economia e da vida em sociedade, um conceito que foi aprimorado ao longo dos milênios até atingir o estágio atual.

A dinastia Namar Real regeu Sinfa até a decadência do reino. Os poucos registros existentes indicam que a queda da dinastia se deu por um fator muito peculiar: o casamento entre membros muito próximos da família, como irmãos e primos. O último rei, Ismar Namar Real era conhecido por sua baixa estatura, por estar sempre doente e por não ter tido filhos. Diante da decadência da família Real, as cidades acabaram abandonando o reino que, sem uma liderança forte, acabou se fragmentando permanentemente. Dessa dinastia sugiram os termos «família real» e «realeza» utilizados na atualidade.

Durante o Segundo Milênio, muitos indivíduos dos povos do Mundo Material e do Mundo Lendário passaram a prestar homenagem a Ananayan, a deusa das fronteiras e dos territórios. No Submundo e no Inferno, por sua vez, Kranitar, a deusa do ocultismo, se tornou mais presente, como se algo estivesse se esgueirando pelas profundezas aguardando o melhor momento para se revelar.

Regras do Jogo: Conhecimento de História

O D&D 4E *Livro do Jogador* apresenta as regras necessárias para a realização de Testes de Conhecimento através da aplicação de Perícias. Essas regras estabelecem, por exemplo, as classes de dificuldade para testes de conhecimento e de conhecimento de monstros.

Ao longo de sua aventura ou campanha no cenário de Ohmtar, os personagens dos jogadores terão acesso a uma série de informações a respeito da história e da ambientação do mundo a sua volta. Cabe ao Mestre, com sua atribuição de conduzir a sessão de jogo, decidir quais conhecimentos devem estar acessíveis aos personagens de forma a tornar o desenrolar do jogo condizente com a proposta estabelecida para a campanha. Se é interessante que um personagem se recorde de uma informação que normalmente não seria acessível, mas é importante para o jogo e para o desenvolvimento da aventura, cabe ao Mestre decidir a dificuldade para o teste, considerando os parâmetros estabelecidos nas regras apresentadas para os testes de conhecimento.

Abaixo, apresentamos algumas condições para os testes de conhecimento relacionados à história de Ohmtar. As perícias e modificadores citados são descritos com detalhes no D&D 4E *Livro do Jogador*.

- Utilize a perícia **História** para o conhecimento a respeito da história de Agrippa;
- Utilize a perícia **Arcanismo** ou **História** para o conhecimento relacionado a eventos que envolvam o Mundo Lendário, o Submundo e o Mundo Primordial;
- Utilize a perícia **Religião** ou **História** para o conhecimento relacionado a eventos que envolvam o Paraíso e o Inferno;
- Utilize a perícia **Exploração** ou **História** para o conhecimento relacionado a eventos que envolvam o Além;
- Utilize o **modificador exemplar** para o conhecimento relacionado aos Matadores de Dragões e à Décima Segunda Era;
- Utilize o **modificador épico** para o conhecimento relacionado às eras da Antiguidade e à Era Perdida (a Décima Terceira Era).

As Primeiras Guerras

Ano 2001 a 3000 da Décima Quarta Era

Quando o Mestre criou Ohmtar durante a Última Crise, ao final da Décima Segunda Era, ele aprisionou os deuses. Os deuses benevolentes foram aprisionados no mundo da compaixão, o Paraíso, enquanto os hostis foram encarcerados no mundo da inveja, o Inferno.

O Terceiro Milênio iniciou-se com o primeiro conflito envolvendo as divindades. Cyan, o deus da brutalidade, do pânico e dos massacres, alcançou os Portões do Inferno e lançou suas tropas demoníacas em direção ao Submundo. O Grande Bruxo, guardião do mundo subterrâneo e portador da essência do medo, usou seu poder para manter os portões selados enquanto um grupo de elfos negros seguiu até o Paraíso em busca de ajuda dos deuses benevolentes.

O que os elfos-negros não sabiam era que, para chegar ao Paraíso, eles precisariam atravessar a Muralha Celestial, protegida pela poderosa cidade de Kalindron, do clã dos altos-elfos Mithrandiriann. Os altos-elfos consideraram a presença dos elfos negros um mau presságio. Pior: uma declaração de guerra, uma tentativa das forças das profundezas de tomar a Terra das Fadas.

Os exércitos de Kalindron e de outras cidades do Mundo Lendário se mobilizaram em direção ao Submundo, e encontraram resistência do povo da coragem no Mundo Material. Uma guerra envolvendo o povo do medo, o povo da coragem e o povo da esperança se iniciou e ficou conhecida como A Guerra das Legiões dos Três Mundos.

Eu, Gënnlarioneth, reuni um grupo de antigos aliados, os mais poderosos heróis de Ohmtar, para auxiliar o Grande Bruxo na proteção dos Portões do Inferno enquanto os mortais lutavam sua guerra sem sentido.

Durante essa guerra, duas entidades se tornaram deuses maiores na escala de poder divina. Um deles era o deus menor dos conflitos, Ha. O outro era o deus menor da civilização, Jangall. Com os conflitos, ambos se tornaram divindades maiores da guerra. O primeiro se tornou deus da

guerra selvagem, no Inferno, enquanto o segundo se tornou também deus da guerra justa, no Paraíso.

Com a ascensão desses deuses e o aumento significativo de sua influência sobre o multiverso de Ohmtar, os outros mundos também entraram em guerra. Os gnomos do Além, membros do povo do amor e da loucura, resgataram das dobras de seu mundo insano máquinas de guerra fantásticas e avançaram em direção ao Paraíso e foram detidos pelo exército de Saint Londahar, o deus da justiça.

Nas profundezas do Inferno, Tiamat, a deusa dos dragões, combateu as entidades elementais do Mundo Primordial em busca de poder suficiente para romper os Portões do Inferno, mas nem mesmo o poder da Mãe dos Dragões foi suficiente para subjugar o caos que impera no Primeiro Mundo.

Os conflitos ininterruptos no Mundo Material e a utilização indiscriminada de magia levaram as Terras do Norte à escassez de recursos naturais. A situação se tornou mais crítica quando o mago Lagash invocou uma chuva de meteoros sobre Agrippa, repetindo parte da destruição lançada pelo Mestre durante a Última Crise. As perdas de vidas foram tantas que os deuses precisaram abandonar suas guerras para receber as almas dos mortos, tanto no Paraíso quanto no Inferno.

Da mesma forma, os povos dos Três Mundos Próximos abandonaram a Guerra das Legiões, uma guerra que não teve vencedores, somente perdedores. Como uma forma de se reestabelecerem, de se reerguerem, os povos de Ohmtar iniciaram um período de auto-afirmação, construindo templos gigantescos e cidades impressionantes de arquitetura rica e refinada.

Cientes também das perdas trazidas pelas guerras, os povos do Mundo Material reconheceram os benefícios que poderiam ser adquiridos a partir da unificação das cidades aliadas em uma formação estável de governos nacionais, dando origem aos primeiros estados e reinos sólidos de Agrippa, resgatando muitos dos valores, costumes e ideais do antigo reino de Sinfa.

Para os novos tempos, havia uma esperança que residia na coragem e na determinação de um grupo de bravos e destemidos humanos. Eles abandonaram seus no coração dos Braços Verdejantes e, durante quarenta dias, viajaram em direção ao sul da Península do Cavalo. Eles lutaram contra elfos, gigantes, dragões e muitas outras ameaças que resistiram à Guerra das Legiões dos Três Mundos. Lá eles encontraram as ruínas brilhantes de torres de vidro esverdeado, resquícios da maior cidade que Agrippa já viu: Elron, a Cidade Esmeralda.

O Despertar Esmeralda

Ano 3001 a 4000 da Décima Quarta Era

Quando chegaram a Elron, os humanos não sabiam o que lhes esperava. Eles viram torres de vidro e metal do tamanho de montanhas ocultas pelas florestas e pela luz do sol, como que por mágica. Logo eles conseguiram descobrir os segredos daquele lugar e alcançaram o conhecimento perdido naquelas ruínas.

As Cidades Esmeralda eram as mais poderosas do Império que dominou o universo durante a Décima Segunda Era. Investigando as ruínas e os registros, os humanos descobriram que Elron havia sido a última cidade a perder totalmente sua Luz. Essa Luz era a energia bruta da coragem (que hoje dá forma ao Mundo Material) e que permitia à cidade conseguir tudo o que seus habitantes sonhassem e quisessem.

Mas sem a Luz, Elron não passava de ruínas. Ao longo dos anos do Quarto Milênio, entretanto, Elron se tornou um ímã para todos os povos, um "norte" para aqueles que viajavam pelos sete mundos em busca de fama, glória e, principalmente, poder. Logo os habitantes de Elron se tornaram um povo único, uma sociedade formada por membros dos sete povos de Ohmtar e de suas várias etnias.

Aos poucos o conhecimento da Antiguidade foi sendo desvendado e o povo de Elron se tornou muito mais avançado que seus contemporâneos. Eles conquistaram conhecimento até então inimaginável nas áreas da agricultura, da arquitetura, da cosmologia e dos direitos individuais e sociais.

Sappar, o Imortal, foi Rei de Elron durante mil anos. Ele foi o primeiro rei de todos os mundos de Ohmtar a desenvolver uma legislação a ser seguida pelos habitantes de sua cidade. Foi ele também quem resgatou os conhecimentos que levaram ao surgimento do Calendário de Agrippa, criado por ele a partir dos registros da Décima Segunda Era.

Quando Sappar perdeu sua imortalidade após um pacto malsucedido com uma entidade sombria do Submundo, Elron correu o risco de cair nas mãos de povos das profundezas, mas foi dominada à força por uma ordem conhecida como Os Portadores da Luz. Eles trouxeram ordem ao caos e garantiram o progresso da cidade, mantendo, entretanto, controle rígido sobre todos os aspectos da cidade, inclusive o conhecimento disponível aos habitantes e o acesso à tecnologia antiga. Kaleo, o líder dos Portadores da Luz, se autoproclamou Regente de Elron. E mantém o título até hoje.

O Tempo e a História de Ohmtar

A história de Ohmtar é observada pelos monges que habitam o Limiar, a fronteira do multiverso, no ponto mais distante do Além. Lá eles estudam os acontecimentos vistos através das Areias do Tempo.

Nas Areias do Tempo é possível observar qualquer acontecimento tanto de Ohmtar quanto do restante do Megaverso, em qualquer momento: passado, presente ou futuro. Os monges observam os eventos, registram e compartilham esse conhecimento.

O conhecimento dos monges do Limiar é superior e mesmo o mais simples dos camponeses sabe da importância dos monges para o equilíbrio dos mundos. Eles são vistos como entidades que observam os acontecimentos de Ohmtar e garantem que o destino traçado pelos deuses para cada indivíduo seja respeitado.

Entretanto, se analisarmos os tomos escritos pelos monges encontraremos muitas histórias distintas, visões diferentes dos mesmos eventos. Analisando os registros históricos de Ohmtar, veremos que muitos eventos são apresentados de forma não-linear. Datas não batem, acontecimentos são conflitantes, encontramos histórias diferentes a respeito das mesmas pessoas.

Como sabemos, quem conta um conto aumenta um ponto. Cada monge interpreta os eventos de um forma e, à medida que esse conhecimento é passado, ele se distorce.

A falta de precisão dos registros históricos não é culpa dos monges. Conversando com o Mestre nós soubemos que ele é capaz de adaptar o passado de Ohmtar conforme sua vontade e seu interesse. História é coisa para bardos, dizem as pessoas. As lendas são floreadas pelos menestréis e a importância histórica dos eventos se limita ao entretenimento das pessoas ou à inspiração de novos heróis.

Um Tempo de Lendas

Ano 4001 a 5000 da Décima Quarta Era

O Quinto Milênio foi um período de surgimento de novas cidades e novos reinos, da ascensão e queda de povos, tanto no Mundo Material como nos outros mundos de luz. Houve batalhas, conflitos e guerras. Muitas das lendas mais importantes da atualidade surgiram a partir de eventos dessa época. Lendas que influenciam performances, canções e cantos de bardos e artistas até os dias de hoje; uma influência tão poderosa que pouco se sabe sobre o que é realmente verdade ou não na história dos mundos durante este milênio. É comum, inclusive, que eventos não datados façam alguma referência a este mítico período da história de Ohmtar.

✦ Os Elfos Histratis

Os histratis eram um grupo de elfos que habitaram a região dos Braços Verdejantes e sua cultura foi o berço para a civilização élfica que habita a região atualmente. Com frequência, entretanto, isso é menosprezado, pois os elfos da atualidade se consideram descendentes dos relenniann, uma tribo élfica que abandonou o Mundo Material durante o Segundo Milênio e só retornou após acumularem conhecimento, experiência e poder em uma viagem que fizeram por cada um dos Sete Mundos de Ohmtar. Quando os relenniann retornaram à Agrippa eles teriam retomado de volta suas terras após uma sangrenta batalha que teria se prolongado por séculos, envolvendo os clãs élficos da região e, posteriormente, os humanos que habitavam as planícies e campos das Terras Livres. Os histratis foram, então, incorporados à sociedade relennianna e sua cultura acabou desaparecendo.

Os histratis possuíam sua própria religião, muito próxima ao que hoje são os Círculos de Devoção aos espíritos da natureza. A tríade regente dessa religião era formada por Tinn, o rei dos céus; Uni, sua esposa, deusa das águas; e Logan, o guardião das florestas.

Um dos poucos mitos sobreviventes menciona uma criança com cobras no lugar de pernas que surgiu do sulco de um arado e começou a entoar doutrinas sagradas. Seu nome era Targes. Assim que seus ensinamentos foram aprendidos pelos reis-sacerdotes, Targes morreu. Reunidos na Disciplina Histrastis, esses ensinamentos instruíam o povo sobre o desejo dos deuses, sobre como predizer o futuro a partir das entranhas de um animal sacrificado, o significado de raios e trovões e as regras ao se construir uma casa em harmonia com a floresta.

✦ A Jornada de Eillian

Esse grande poema épico narra a jornada do herói Eillian após a Guerra das Legiões dos Três Mundos. Esse garoto humano lutou durante dez anos contra elfos negros e altos-elfos que avançavam com seus exércitos contra a antiga cidade de Circis.

Com o fim da Guerra, Eillian partiu de Circis e rumou para sua terra natal, em algum lugar das Terras Livres, provavelmente onde hoje existe a cidade portuária de Therabar.

A viagem contada pelos bardos é pontuada por aventuras fantásticas. Em uma delas, a fronta de Eillian foi levada à morada do Espírito dos Ventos Marinhos, onde receberam ajuda para prosseguir sua viagem. Em outra, eles foram alvo do ataque de bruxas do mar, interessadas em raptar os marinheiros e pilhar os tesouros das embarcações.

A mais importante, entretanto, é aquela em que Eillian e seus seguidores mais fiéis mergulharam em um Desfiladeiro em direção ao Submundo durante uma parada no litoral da Cordilheira dos Dragões. Lá ele receberia de Ryltar o Cetro do Destino, uma relíquia que permitiria a ele navegar em segurança durante as tempestades.

Essa combinação de eventos torna a Jornada de Eillian uma das maiores histórias de aventura de todos os tempos. Os infortúnios ao longo da viagem envolvem a perda da frota de doze navios liderada por Eillian após o roubo do Cetro do Destino por um poderoso dragão dos mares. Devido a essas lendas, os navegantes da atualidade usam estrelas de doze pontas em homenagem a todos os homens que caíram na viagem de Eillian.

Eu sou Eillian, Filho de Karl. O mundo todo fala
de minhas batalhas, e minhas vitórias, e a minha fama
um dia chegará aos céus.

E chegou. Quando Eilliam morreu sob um ataque conjunto de três gigantes das tempestades a poucos quilômetros da foz do Rio Dillian, Ohm, o Deus Sol, desceu à terra sob a forma de seu avatar, Mercúrio, e levou a alma do herói ao Paraíso. Lá, a partir de então, Eillian lideraria os anjos de Ohm durante seus períodos de ausência.

✦ A Semente de Um Império

Durante o Quinto e o Sexto Milênios as terras que hoje fazem parte do Reino de Groenvast foram consideradas Terras Livres. Elfos ocupavam as florestas, os humanos ergueram suas cidades nas planícies e os halflings mantiveram-se nas colinas, sem que nada tenha sobrevivido até os dias de hoje se não como ruínas soterradas por camadas de rocha, terra e vegetação. Mas, por muito pouco, um verdadeiro império não surgiu nas Terras Livres nas mãos de um único e poderoso homem, Hefenir, príncipe da antiga cidade de Dróverji.

Dróverji havia sido derrotada em uma longa guerra contra a cidade de Vrikkland e Hefenir fugiu para o interior do continente, não antes de lhe serem reveladas duas profecias. Numa delas, ele seria o responsável pela fundação de uma nova cidade. Na outra, ele traria a destruição à poderosa cidade de Breif-timábil, uma das mais poderosas cidades humanas da época.

Com um grupo de seguidores, Hefenir atravessou terras élficas e lutou contra orcs, gigantes e outras criaturas mosntruosas. Numa luta contra uma tribo de ogros nas proximidades de Breif-timábil, todos os seguidores de Hefenir foram mortos, assim como os ogros. Muito ferido, Hefenir foi salvo por um grupo de guardas da cidade e, por ter derrotado os ogros, foi levado ao encontro da Rainha Byrsa. Mirla, a Deusa do Amor, fez com que os dois se apaixonassem. Sabendo da profecia que dizia ser o responsável pela destruição da cidade, Hefenir partiu, implorando para que Byrsa compreendesse que seu destino era fundar uma outra terra.

A rainha, tomada por um grande ódio, mandou construir uma pira funerária e, ao ver a caravana de Hefenir partir, amaldiçoou seu amado, jurando que sua futura cidade e Breif-timábil seriam inimigas para sempre. Subiu até a pira e tirou a própria vida com uma espada, deixando o trono para o seu irmão, o temido Wedeslak, O Temível.

Meses depois de sua partida, acompanhado por uma grande e rica caravana (talvez dez vezes maior que aquela que partiu de Breif-timábil), Hefenir alcançou a costa do Mar das Longas Travessias, mas precisamente a cidade de Velagros, e fez um acordo com o rei local, Valirir, que incluía o casamento com sua filha Valíria. Isso enfureceu Rultusir, rei da cidade de Fárnea, para o qual Valíria havia sido prometida, e ele declarou guerra.

Os soldados de Hefenir, com o apoio do exército de Velagros, enfrentaram os farneanos por vários meses, até que Hefenir matou Rultusir. Unificou então os povos e fundou sobre as ruínas de Farnea uma nova cidade, Hefenea.

Aliada de Velagros, Hefenea tornou-se uma verdadeira potência e usou sua enorme riqueza, proveniente principalmente de suas gigantescas áreas cultiváveis e das águas tranqüilas e navegáveis de sua costa e de seus rios, para absorver e controlar uma série de aldeias e vilas da região. Com a morte de Valirir, Valíria assumiu o trono de Velagros e Hefenir tornou-se Rei dos Reis de Hefenea.

Wedeslak, O Temível, lançou então seu exército em direção ao litoral, atacando as fronteiras de Hefenea na tentativa de impedir o avanço político do Rei Hefenir. Wedeslak perdeu a guerra e Breif-timábil passou a fazer parte do então Império de Hefenea, mas os impostos abusivos aplicados sobre a cidade derrotada provocaram uma rebelião que, por fim, levou à destruição completa da cidade. Mas Hefenir não quis levar os mesmos impostos para outras cidades e acabou sendo morto por seus gananciosos aliados.

O espírito de Byrsa, que acompanhava Hefenir silenciosamente, implorou ao Espírito das Águas que lançasse seu poder sobre o Império de Hefenea, em troca de se tornar parte de seu harém nas profundezas do Oceano de Agrippa. E assim o Espírito das Águas lançou uma onda colossal sobre aquelas terras, um dilúvio que inundou e destruiu todas as cidades de Hefenea e cobrindo suas ruínas com lama e rochas, lançando o Império no esquecimento.

✦ Os Clãs da Antiga Floresta

Nas profundezas da grande floresta que cobre a área entre Angabar e Warplace existiram cidades poderosas, talvez tão ricas e prósperas quanto as maiores vilas dos Braços Verdejantes da atualidade. Humanos, elfos, lissos, halflings e até mesmo alguns poucos broncos, que vieram a estas terras ouvindo as lendas sobre suas riquezas, viviam em harmonia. As cidades mais conhecidas eram Amnyo, Chypyta e Racksken.

Os clãs que habitavam essas cidades e também as aldeias da região tinham em comum sua adoração ao espírito Putchycha, O Guardião das Florestas. Alguns estudiosos, diante dos registros dessa época, imaginaram primeiramente se tratar de um dos vários aspectos de Logan, O Grande Lobo, mas puderam descobrir, depois de novas evidências, que se tratavam de entidades diferentes. Uma diferença que, talvez, tenha custado a vida dos habitantes destas cidades.

Amnyo, a maior das cidades da região, era conhecida por seu poderio militar, usado principalmente para lutar contra as ameaças da floresta e contra os dragões da Cordilheira de Irontooth. E entre os membros do exército de Amnyo havia um traidor, o bronco Sewerus. Durante anos ele planejou a tomada do controle de Amnyo com a entrada de outros membros de sua raça nas fileiras do exército. Quando Tharinir, rei de Amnyo, percebeu, já era tarde. Seus principais aliados foram mortos e Sewerus tomou o trono da cidade para si.

Imediatamente centenas de broncos vindos do norte começaram a chegar à cidade e em pouco tempo Chyphyta e Racksken já haviam sido, também, dominadas. Mas para Sewerus aquilo não era o suficiente. O bronco ordenou o avanço de seus exércitos em direção ao interior das florestas, com o objetivo de expandir os domínios da cidade e promover a criação de terras de cultivo e áreas de mineração. Para isso eles iniciaram o desmatamento de grandes áreas de vegetação.

Apesar de ser um espírito poderoso, Putchycha não foi capaz de impedir o avanço dos broncos. E quanto mais membros da raça chegava das Terras do Norte, menor era a crença dos habitantes de Amnyo, Chypyta e Racksken no Guardião das Florestas. Sob a forma de um gigantesco mamífero, talvez um esquilo, Putchycha passou a vagar pelas florestas eliminando pessoalmente os broncos. As lendas sobre sua presença se espalharam e rapidamente ele deixou de ser visto como um espírito para ser tratado como um simples monstro.

Um grupo de altos-elfos da cidade eladrin de Carnatany, do Mundo Lendário, viu uma ameaça no avanço dos broncos pela floresta, já que algumas Encruzilhadas que levavam às terras das fadas estavam perdendo sua magia devido ao desmatamento. Eles enviaram um grupo de soldados para interceder, mas foram traídos pelo anão Arim, que aliou-se aos broncos de Amnyo em troca de (diz a lenda) um punhado de ouro.

Logan teria, então, intercedido a favor de Putchycha e eliminado a ameaça bronca rapidamente. Mas já era tarde.

O Fim está Próximo

Ano 5001 da Décima Quarta Era aos dias de hoje

Estamos em 5971. Faltam menos de trinta anos para o fim do Sexto Milênio. Do Tempo das Lendas até os dias atuais muito aconteceu e podemos dizer que foram nesses importantes anos que ocorreram os eventos que moldaram Ohmtar como é hoje. Apesar de nós, estudiosos, tratarmos A Antiguidade como sendo as duas eras anteriores à atual (Décima Segunda e Décima Terceira), além das Primeiras Eras, o povo comum costuma chamar de antiguidade o período anterior ao ano 5000.

Nos últimos 1000 anos os reinos de Agrippa se moldaram e assumiram os territórios atuais, tanto nas Terras Baixas quanto nas Terras do Norte. No Mundo Lendário houve uma profusão de novos clãs e novas cidades mágicas. E assim se repetiu em todos os sete mundos.

✦ O Emissário

Em 5001 chegou à Agrippa um homem que ficou conhecido como O Emissário. Ele se entitulava Filho do Mestre e pregava as palavras que já eram estudadas e aprofundadas pelos Monges do Limiar desde a Décima Terceira Era, a chamada Filosofia.

Todos os povos desacreditaram O Emissário. Os deuses, os mortais e os espíritos rejeitaram sua existência. Ele foi caçado e morto em praça pública, na cidade de Yrshvan - hoje em ruínas, no território do reino de Baile Cliáth. No leito de morte ele chorou, e gritou, sendo ouvido até mesmo nas colinas mais distantes de Agrippa.

Mil anos se passarão
Mil cidades se erguerão
Eu voltarei a caminhar por estas terras
Acompanhado pelo mortos
Envolto em trevas
Nem os deuses me deterão
Pois sou o Filho do Mestre, Criador e Destruição!

✦ O Império Chiárt

O Império Chiart nasceu por volta do ano 5000, quando o conquistador Vexillum III tomou com seus exércitos alguns feudos e reinos menores da região das planícies e das colinas das Terras Baixas, uma expansão que já era prevista desde os primeiros conflitos territoriais entre Chiart e os reinos vizinhos cerca de 100 anos antes.

O Período Imperial de Chiárt durou cerca de 500 anos, contando inclusive com o avanço em direção às inóspitas Terras do Norte. Uma época considerada de grande prosperidade, com cidades poderosas e altamente civilizadas. Dizem as lendas que Jangall, o deus da civilização, almoçava todos os dias com o imperador.

Chiárt teve vários líderes. Vexillum III foi o primeiro deles, seguido por Trojan I, seu filho, Gilgamedes, o filho de seu filho, e depois por Eidrian I, Liannian IV, Flaviano - O Divino, Severus V, Clódio, Rei Messi, Rainha Sassanida, Galius, Galiano e Ordenato - O Último.

A queda do Império Chiárt se iniciou quando a capital Wickann (hoje Wicklow) foi transferida para a cidade de Drum, nas proximidades do que hoje é a cidade de Drummbar, no Reino de Cabháin.

O afastamento do Imperador dos assuntos das Terras Baixas e as constantes guerras contra os broncos do Norte levaram à dissolução do Império em um período de cerca de 70 anos, o que é muito pouco tempo para os padrões históricos conhecidos.

O reino de Baile Cliath é o que restou do antigo Império, mas ainda traz grande parte dos valores, dos costumes e da arquitetura das gerações passadas. Outros reinos trazem vestígios da cultura do Império, destacando-se Chill Dára e Chill Mantáin, nas Terras Baixas, Cahbáin e Chill Chainnigh, nas Terras do Norte.

O filho de Ordenato, Annales di'Metz, é lembrado na história por ter renegado o título de Príncipe de Chiart quando da mudança da capital para Drum. Ele foi expulso do reino e teria se tornado um afortunado mercador.

Annales foi o fundador da cidade de Angabar, que se tornou posteriormente capital do Reino de Groenvast. A família di'Metz até hoje governa o reino com grande apoio de sua população e dos reinos vizinhos.

✦ A Guerra do Círculo de Fogo

Por volta do ano 5600 os servos de Kranitar, a deusa do ocultismo, plantaram falsas verdades nas cidades da região das Terras do Norte conhecida como Círculo de Fogo, uma região árida, fervente, improdutiva. Os sacerdotes enganaram o povo, com a ajuda de seus milagres, fazendo as pessoas acreditarem que uma terra de prosperidade havia sido descoberta no meio do deserto.

Os reinos próximos à região enviaram alguns representantes para o local e descobriram que a Terra Próspera era verdadeira e estava abandonada. Logo eles formaram grandes caravanas e exércitos para tomar aquele oásis sagrado para si. Quando as caravanas lá chegaram, a Terra Próspera estava seca e sem vida, e os reinos declararam guerra uns aos outros. A guerra perdura até hoje, 370 anos depois, não havendo previsão de vitória para quaisquer das partes envolvidas. Nesse tempo, nenhum sinal ou informação a respeito dos motivos para a esterilização da Terra Próspera. A hostilidade entre os indivíduos é gratuita, com as cidades e clãs broncos culpando uns aos outros pela «morte» daquele lugar, e qualquer motivo é suficiente para que batalhas sangrentas sejam travadas e vidas inocentes sejam perdidas.

✦ Um Futuro... Próspero?

Por mais que a história seja marcada por guerras e conflitos, muitas benfeitorias foram realizadas por reis e imperadores e algumas delas merecem destaque.

Um futuro próspero é previsto para as nações das Terras Baixas, principalmente para os primeiros séculos do próximo milênio, se o Mestre permitir. Nos últimos duzentos anos o reino de Groenvast tem promovido a educação como forma de se buscar o progresso individual e coletivo, uma fórmula que tem sido utilizada com sucesso pelos outros reinos das Terras Baixas e em alguns lugares das Terras do Norte.

Um decreto de Aachen, o Breve, em 5790, trazia ao reino uma proposta do monge Alcuíno em que o desenvolvimento escolar era visto como uma forma de se

reviver o saber clássico do povo da coragem, através das artes clássicas e das artes liberais (como a dialética, a matemática e a cosmologia).

Mas uma sombra surge no horizonte e todos os investimentos que vêm sendo feitos em educação e em infraestrutura nas cidades de Agrippa podem se tornar fundo perdido se uma nova e esperada guerra tomar as proporções que a maioria dos estudiosos, políticos e estrategistas acreditam.

O Ducado de Niendaliannel, terra dos elfos dos Braços Verdejantes, move suas peças para uma vindoura guerra contra os humanos, provocada principalmente pela presença cada vez maior de goblinóides nas florestas de Agrippa. Se os humanos não estão dispostos a se mover contra a invasão dessas pragas feéricas, os elfos farão o possível para retomar suas florestas e impedir o avanço dessas criaturas.

Mas os próprios goblinóides, liderados por uma divindade amargurada e por um comandante ambicioso e destemido, possuem suas motivações e estão prontos para lutar sua própria guerra.

As Lendas dos Sete Mundos

Lendo esse tratado você pode ter estranhado o fato de que grande parte da história contada até aqui tenha tido Agrippa, o Mundo Material, como pano de fundo. Se Ohmtar é composto por sete mundos, por que a história deles não foi contada até então?

Por uma questão de método, optei primeiramente por lhe contar os eventos mais relevantes de Agrippa por estarem mais próximos da sua realidade. Inclusive, quando for lhe apresentar cada um dos lugares de Agrippa, me aprofundarei um pouco na história desses lugares para que você possa compreendê-los melhor.

Agora que você já sabe um pouco sobre Ohmtar e conhece parte de sua história, posso adentrar na explanação de alguns eventos mais complexos que marcaram a história dos outros mundos de luz.

Antes de continuar, entretanto, deixo claro: os povos tendem a ter percepções diferentes da passagem do tempo, o que não nos permite sermos muito precisos nos momentos históricos. Também por isso, a história dos outros mundos são consideradas lendas, mitologia, para a maioria dos mortais do Mundo Material.

✦ A Guerra dos Dragões

Quando o Mestre criou o Mundo Primordial após a Última Crise, ele deu vida aos elementos que borbulhavam no Caos. Assim surgiram as criaturas conhecidas como elementais. Ao longo dos milênios, os elementais adquiriram poder e influência sobre o Mundo Primordial, e também sobre os outros mundos, principalmente sobre o Mundo Material.

Ohmtar ainda era um multiverso de poucos deuses e a maioria dos membros das Raças Antigas eram devotos aos elementais mais poderosos, conhecidos como Primordiais ou Lordes Elementais.

Quando as Raças Antigas se foram, o Mundo Primordial era habitado principalmente por duas novas raças dominantes: os draconatos e os seres-primordiais. Draconatos e seres-primordiais viviam em harmonia, até que a rainha da raça dos draconatos, Tiamat, declarasse guerra aos seres-primordiais e aos elementais. Ela criou os primeiros dragões da nova era a partir de seus mais fiéis seguidores, e avançou contra as terras dos seres-primordiais. Nasceu assim o Império dos Dragões. Os seres-primordiais foram praticamente eliminados.

Os Lordes Elementais, insatisfeitos com a ascensão de Tiamat, buscaram no Império dos Dragões aqueles que estavam insatisfeitos com a postura e comportamento de sua rainha. Eles trouxeram os draconatos dissidentes até o coração do Mundo Primordial, no mar de elementos onde nada Bahamut, o peixe gigantesco considerado a maior criatura do multiverso.

Os seres-primordiais fizeram um pedido a Bahamut: que ele lhes desse uma chance contra Tiamat. A criatura atendeu, transformando os dissidentes draconatos em enormes dragões feitos de metal. Os dragões metálicos seguiram para as cidades dominadas por Tiamat, inclusive a capital do Império dos Dragões, Hurukhatrak, num evento que ficou conhecido como A Última Revoada.

A batalha entre os dragões e Tiamat varreu o Império. Os draconatos abandonaram sua Rainha e fugiram para as cidades dos seres-primordiais, onde foram acolhidos.

Tiamat foi expulsa do Mundo Primordial, junto com seus dragões. Os dragões de Tiamat, conhecidos como dragões cromáticos, se espalharam pelo multiverso, seguindo as ordens de sua deusa. Os dragões metálicos se puseram a caçá-los. E assim tem sido nos últimos 5 mil anos.

✦ A Caminhada de Artangul

No ano 666 nasceu uma criança de pele negra como a noite num pequeno lugarejo das Terras do Norte, em Agrippa. Ele recebeu o nome de Artangul, traduzido como O Eclipse em uma língua perdida. Ele foi abandonado por seus pais no deserto e, quando estava quase morto, foi envolto por um manto sombrio. Era Kranitar, a deusa do ocultismo, aquela que consegue enganar o Mestre e fugir do Inferno quando bem entende. Ela pegou a criança no colo e seguiu para seu reino, onde lhe deu de comer ininterruptamente durante treze dias.

Kranitar alimentou a criança com o sangue dos pântanos do Inferno, lhe deu a água que corria nos Desertos Congelados da Inveja, e lhe deu o leite da Grande Sanguessuga. A criança se tornou forte como mil trolls, capaz de derrubar montanhas com um sopro e abrir vales com um estalar de dedos. Kranitar virou-se para seu novo filho e lhe deu o dom da sutileza.

Artangul então iniciou uma jornada em busca de conhecimento, de revelações e, consequentemente, de poder. Caminhou pelos sete mundos, graças aos segredos de sua mãe. Descobriu a vida, e se enfureceu com ela. Descobriu a beleza, e se enfureceu com ela. Ele havia sido privado de Sua vida e, dali em diante, só Ele mereceria viver.

A filho bastardo de Kranitar então conheceu outras entidades que habitavam o Inferno. Eram deuses, como sua mãe, dedicados ao massacre, à destruição e ao conflito. Artangul negociou com os deuses, lhes apresentou suas capacidades e fez sua proposta.

Eu posso ir ao Mundo dos Vivos,
e trazer quantas almas vocês quiserem.
Pois eu sou O Ceifador, o Senhor da Morte.
Abrirei as Passagens para seus anjos negros,
mas em troca lhes dou meu preço:
a Divindade.

As oportunidades trazidas por Artangul para os deuses do Inferno tinham valor imensurável. E os deuses pagaram o que lhes foi pedido, concedendo a divindade ao filho de Kranitar.

Durante milhares de anos O Ceifador caminhou silenciosamente por todos os mundos, abrindo as pequenas frestas da realidade para que os anjos do Inferno pudessem ir e vir livremente. Em sua caminhada, porém, Artangul foi além do que havia acordado. Ele plantou o medo em cada indivíduo, mortal ou imortal. Tornou-se visível nos sonhos e nos pesadelos, nas sombras e nos dias ensolarados. Tornou-se o Anjo da Morte, aquele que se oculta nos olhos dos assassinos, que se deleita com as guerras de Ha, com os massacres de Cyan e com a destruição de Todoth.

Inúmeros sacerdotes voltaram sua Fé para Artangul, o Manto da Morte, tornando-o rapidamente a divindade hostil mais poderosa de Ohmtar.

✦ A Guerra do Charco

No ano 5950, há exatos 20 anos, a cidade de Limerik empregou força máxima contra sua vizinha Droichead Átha, na região conhecida como Vale dos Charcos, em Agrippa, o Mundo Material.

O que poucas pessoas sabem é que essa guerra marcante na história do Mundo Material se desenvolveu principalmente nas profundezas do Inferno, mais precisamente no Grande Salão dos Ossos, o salão do trono de Ha, o deus dos conflitos e das guerras selvagens.

O Vale dos Charcos é uma das duas regiões com maior abundância de recursos naturais nas pobres Terras do Norte de Agrippa (a outra, e maior região, é conhecida como O Olho das Águas).

Limerik, uma poderosa cidade, enfrentava sérios problemas financeiros, decorrentes da tentativa frustrada de exploração de óleo negro nos Pântanos de Lakmar. Droichead Átha, a cidade vizinha, era uma metrópole próspera e pacífica.

Lûr Quilminn II, rei da cidade-estado de Limerik, adoeceu após seu palácio ser atacado por uma turba de cidadãos insatisfeitos. No leito de morte, ele fez uma breve oração aos deuses de Ohmtar, pela prosperidade de Limerik, dando sua alma real em troca.

Um anjo de Cyan, o deus dos massacres, capturou a alma de Lûr e a apriosionou dentro de um jarro de ouro, entregando a alma à divindade. Com a alma em mãos, Cyan atravessou o Rio Aqueronte e as Planícies de Batalha até alcançar o Palácio de Ha.

Reunidos no Grande Salão dos Ossos, onde Ha degustava seu jantar, eles decidiram atender à oração de Lûr Quilminn II: salvar Limerik da miséria e do caos, iniciando uma guerra contra Droichead Átha, que ficaria marcada como o maior massacre da história de Agrippa (e talvez de Ohmtar).

Com a ajuda de Kranitar, a deusa dos segredos, um demônio de Ha chamado Raskranorar possuiu em segredo o corpo de Ar Quilminn I, filho de Lûr Quilminn II e novo rei de Limerik. Possuído, Ar Quilminn obrigou o alistamento de todos os camponeses e avançou com suas tropas contra Droichead Átha.

O exército estava sendo derrotado. Quinhentas almas chegaram ao Inferno, e Ha transformou cada uma delas em anjos malignos, com asas feitas de penas de corvo e chifres do tamanho de foices. Os anjos se uniram às forças de Limerik e Droichead Átha foi devastada.

O número de mortos, a maioria inocentes, alcançou 35000, quase a totalidade da população da cidade. Limerik se tornou a cidade dominante da região, intimidando e exercendo controle inclusive sobre as vilas e vilarejos da região. Ha e Cyan repartiram as almas dos cidadãos mortos entre si.

Entretanto, a alma que eles queriam, a de Calanus

As Gêmeas de Droichead Átha

Quando a cidade-estado de Droichead Átha foi atacada por sua vizinha Limerik, a população da cidade foi praticamente dizimada. O exército local não resistiu e o rei de Droichead Átha, Calanus Krann, caiu em batalha. Suas filhas, gêmeas crescidas, tentaram salvá-lo, mas a última ordem que ele deu foi que elas fossem retiradas secretamente da cidade, mesmo que à força.

As princesas gêmeas, Calima e Casta, tomaram rumos diferentes em suas vidas a partir de então. Calima, com seu incrível dom para as artes e para as palavras, resolveu viajar até as Terras Baixas, onde poderia contar a história de seu povo e de sua cidade, para que um ataque tão covarde não mais se repetisse em canto nenhum do mundo. Casta, uma guerreira valorosa e líder nata, permaneceu nas Terras do Norte e hoje busca heróis que possam ajudá-la a descobrir uma forma de retomar sua cidade.

Krann, Rei de Droichead Átha, eles não conseguiram. Jangall, o deus benevolente da guerra e da civilização, enviou um anjo de luz para resgatar a alma do rei em seu leito de morte, levando-o para o Paraíso.

Mas, onde estavam os deuses benevolentes que não impediram uma batalha tão selvagem?

✦ A Batalha do Santuário

Jangall, o deus benevolente da guerra justa e da civilização, ergueu há muito tempo atrás um templo gigantesco no Paraíso conhecido como O Santuário. Esse templo, erguido na mais alta montanha de Valhalla, seu reino no Paraíso, é impressionante.

Ele é composto por uma rede de castelos e muralhas com paredes de rocha impenetrável, galerias altas como desfiladeiros e estátuas de heróis guerreiros magicamente animadas para repetir, dentro dos salões, as batalhas mais importantes que esses heróis tiveram em vida.

Jeremaiah, um poderoso guerreiro humano da Antigüidade, despertou de um sono milenar promovido durante uma antiga batalha contra uma divindade esquecida. Ele não sabia onde estava, mal se lembrava quem era. Levantou-se de uma espécie de túmulo e vagou para fora do que pareciam ser as ruínas de um grande castelo, eliminando um grupo de aventureiros no caminho, que estavam no lugar errado, na hora errada.

O guerreiro estava em Valhalla, para onde foi levado por servos de Jangall há muito tempo atrás. Jeremaiah desbravou as galerias e castelos do reino de Jangall, eliminando anjos e outros servos poderosos da divindade no processo. Jangall se sentiu afrontado e a cada batalha vencida mais feliz Jeremaiah se sentia. O guerreiro imaginava: *Essa é a eternidade que sempre sonhei*. Acontece que Jeremaiah não estava morto. Nunca esteve, e as razões para sua presença em Valhalla permanecem um mistério.

A medida em que avançava pelo reino, mais poderoso Jeremaiah se tornava. O guerreiro, então, impôs-se um objetivo: derrotar o Deus da Guerra. Ele derrotou os maiores guerreiros do Paraíso, atravessou o Santuário e, enfim, lutou contra Jangall.

A batalha entre os dois durou 14 dias. Jeremaiah adquiriu tanto poder em sua jornada por Valhalla que ele se tornou não menos que uma divindade. Jeremaiah se tornou um deus e Jangall foi derrotado.

O guerreiro renascido sentou-se no trono de Jangall e vangloriou-se por sua vitória. Arrancou a cabeça de Jangall e dela criou um elmo. Das costelas de Jangall criou uma impenetrável armadura. Por fim, tomou para si A Estrela do Amanhã, a arma de Jangall.

Ananayan, a deusa dos territórios e das fronteiras, foi a Valhalla cobrar da nova divindade o tributo que lhe é de direito por ter se tornado Rei no Paraíso, mas foi rechaçada pelo próprio Jeremaiah. Saint Londahar tomou como ofensa a atitude de Jeremaiah e iniciou um ataque contra Valhalla.

O deus da justiça recrutou os mais poderosos imortais do Paraíso e atacou Valhalla violentamente. Jeremaiah lançou contra Saint Londahar as almas dos guerreiros mortos, as estátuas mágicas dos heróis épicos e a si próprio, vestindo a armadura feita com o corpo de Jangall.

Saint Londahar é um deus poderoso, mas estava quase caindo em batalha. Jeremaiah segurava o deus da justiça pelos cabelos e estava pronto para executar o golpe fatal. Ohm, o Deus Sol, então pôs-se ao lado de Saint Londahar, revitalizando sua força e cegando Jeremaiah com sua luz. Saint Londahar se levantou e empalou Jeremaiah com A Estrela do Amanhã.

O deus da justiça levou a alma de Jeremaiah para o Além, onde seria abandonado e esquecido. Lá, resgatou Jangall, e o trouxe de volta ao Paraíso, onde o deus pôde recuperar seu posto de deus da guerra.

Segundo algumas lendas e registros, Saint Londahar evocou nesse momento o nome do Mestre e ordenou a construção da Muralha Celestial, para que o Paraíso nunca mais fosse alcançado por qualquer criatura viva.

✦ A Muralha Celestial

O Paraíso foi criado pelo Mestre para ser o lar permanente das divindades benevolentes. Lá elas deveriam permanecer inacessíveis aos mortais para que a relação de fé e devoção entre eles fosse valorizada, e não questionada como muito acontecera em eras anteriores. Os deuses estariam protegidos da ambição mortal, e os mortais veriam o Paraíso como uma dádiva que lhes seria concedida após uma vida de compaixão.

Para manter o Paraíso isolado dos mundos centrais (Mundo Lendário, Mundo Material e Submundo), o Mestre ordenou a criação de uma gigantesca muralha no Mundo Lendário, conhecida como A Muralha Celestial. Ela deveria ser construída com as rochas mais puras e resistentes do Quinto Mundo, ser capaz de refletir perfeitamente a luz e ter toda a história de sua construção registrada na rocha impenetrável.

Erguer a enorme muralha era uma tarefa dificílima, algo que demandaria anos de trabalho árduo e muitas vidas do povo da esperança, sem que a conclusão parecesse possível.

Quando um gigante chamado Svadifil disse que conseguiria concluir a construção das fortificações em apenas três estações, o povo da esperança sentiu a emoção azul brilhar em seus corações mais uma vez. Mas o gigante cobrou um preço alto: Kin, a Lua de Agrippa, que era duplamente desejável, pois além de ser a bela deusa que iluminava as noites do Mundo Material, poderia dar ao gigante o dom da imortalidade.

Afrontado com a mera vontade do gigante de obter pagamento tão estapafúrdio e imoral, Ohm, o Deus-Sol, enviou Mercúrio, seu avatar, ao Mundo Lendário. O avatar e o então Rei da Esperança urdiram um plano: concordaram com a exigência do pagamento, mas reduziram o prazo do gigante para apenas uma estação, que seria curto demais para que ele conseguisse concluir o trabalho. Assim, teriam o muro construído, mas poderiam reduzir o pagamento do gigante por não cumprir o acordado.

Mas o gigante possuía uma montaria mágica, um cavalo chamado Trelleborg, que sempre trabalhava com ele. Os muros seriam terminados a tempo. Mercúrio e o Rei da Esperança pediram ajuda a Gënnlarioneth, o mago mais poderoso dos Sete Mundos. O arquimago sabia da importância da Muralha, mas reconhecia que a exigência do gigante era inconcebível. Então Gënnlarioneth aceitou ajudar distraindo Trelleborg, transformando-se em uma égua e seduzindo-o. Trabalhando sozinho, o gigante não conseguiu cumprir a tarefa e enfureceu-se de tal forma quando seu pagamento foi rejeitado que só um golpe da poderosa maça de Mercúrio pôde detê-lo, matando-o. A Muralha Celestial foi construída de graça.

Hoje, as cidadelas dos altos-elfos são responsáveis por proteger a Muralha Celestial, com destaque para a cidade de Kalindron, responsável por guardar o portal utilizado pelos anjos para ir e vir do Paraíso.

✦ Os Pássaros Negros do Submundo

O Mundo Subterrâneo é um lugar de terrores ocultos na escuridão, de riquezas inalcançáveis e civilizações castigadas por tiranos. Ainda assim, há espaço para a fé no Submundo. Mas não a fé nos deuses ou nos espíritos. No Terceiro Mundo, só há espaço para a fé no poder do Medo e no poder de seu líder espiritual: Ryltar, o Grande Bruxo.

Ryltar era um elfo-negro devoto de uma entidade das profundezas. Ele driblou a morte e alcançou a imortalidade e o poder supremo. Isso foi há quase duas eras. Ser de imenso poder, Ryltar participou, inclusive, das batalhas que precederam a Última Crise.

Em troca da imortalidade e do cancelamento do pacto que Ryltar havia realizado com a entidade das profundezas, o Mestre deu ao bruxo a missão de guardar os Portões do Inferno, uma construção erguida no Submundo que ligaria este mundo ao Inferno, lar das divindades hostis. Para manter os portões selados, Ryltar
usou a Semente do Medo, e a emoção amarela passou a habitar o coração de todos os seres do Mundo Subterrâneo.

Isso aconteceu no início da Décima Terceira Era, logo após a Última Crise. E assim permaneceria, até os deuses hostis avançarem em direção aos Portões. Ao longo da Décima Terceira Era, Ryltar permaneceu praticamente imóvel, observando os Portões e utilizando seu imenso poder para manter o lugar seguro. Enquanto ele meditava, uma gigantesca cidade surgiu à sua volta, hoje conhecida como Penocuephata, a Fortaleza Negra.

A fundação da cidade teria acontecido no primeiro dia da Décima Quarta Era, erguida pelo povo do medo sobre as ruínas da cidade de Kenpeceteh, lar das Raças Antigas do Submundo.

Ryltar convocou os Barões Amarelos, os líderes das Grandes Famílias do povo do medo, e disse:

Sou o Deus do Submundo, O Senhor do Medo
Tirano das Trevas
Sou A Foice e O Manto, O Ouro e A Ferrugem
As Trevas que ocultam a maldade
E a Luz que ilumina as cavernas
Vocês serão meus Barões
E guiarão o Povo do Submundo
Se ditadores ou líderes, suas cabeças o conduzirão
Mas a Fé será Uma e apenas Uma
Eu serei Teu Deus, Teu Guia
Minhas palavras serão Conselho
E serão Lei
Pois sou a Face do Mestre na Escuridão
A Mão que cumpre Sua Vontade.

Os Barões levaram as palavras de Ryltar ao povo do medo. Os elfos negros, os obscuros, os eubuleus, os anões cinzentos, todos se ajoelharam ao Grande Bruxo. Caravanas seguiram à Penocuephata em busca de alguma esperança. E Ryltar proclamou:

No Submundo só haverá Medo
O Medo irá guiá-los e protegê-los
Os que querem sentir o Medo
Servirão a mim e a meu propósito
Os que preferem ter esperança ou coragem
Que procurem os mundos à luz de Ohm
E tenham uma morte tranquila

Centenas de indivíduos permaneceram no coração da cidade para observar o Grande Bruxo abrir os portões de centenas de metros de altura, feitos de cobre enferrujado. Eles entraram em choque ao verem as cavernas sendo tomadas num instante por anjos em chamas, empalando os moradores da cidade enquanto demônios gosmentos cobertos de sangue se arrastavam pelos becos escuros arrastando correntes e membros arrancados.

Ryltar, num gesto, deu aos seus seguidores asas de corvo e foices feitas de ferro mágico.

Levem o Medo aos Demônios que invejam nossa liberdade, para que nunca mais eles ousem retornar!

Assim nasceram os Pássaros Negros, o exército responsável pela proteção dos Portões do Inferno. Com o exército de prontidão, Ryltar pôde deixar o Submundo para resolver outros assuntos, participar de outras batalhas e buscar conselhos com seus aliados: Ohm, o Deus Sol; Gënnlarioneth, o Arquimago; e Logan, o Espírito das Florestas. Eles, com Kaleo, o Portador da Luz e regente da cidade de Elron, formam o grupo das entidades mais poderosas de Ohmtar, aqueles que impediram a destruição do Cosmos e convenceram o Mestre a dar uma nova chance ao multiverso.

✦ A Garganta Primordial

Há alguns séculos, ou milênios, o Grande Bruxo Ryltar vagava pelo Submundo, como faz corriqueiramente, quando se deparou com uma caverna gigantesca, com centenas de milhas de largura, repletas de rochas pontudas da altura de montanhas e rios violentos cortando a escuridão. Aquela caverna não existia ali há até pouco tempo atrás, e Ryltar resolveu investigá-la.

Nas profundezas da caverna ele se deparou com lagartos gigantescos feitos de rocha, fumaça e sombras. Conversando com eles em uma língua perdida no tempo, descobriu que eles eram dragões primordiais, criaturas antiquíssimas, ocultas ali desde a Décima Segunda Era.

Num combate selvagem contra as criaturas, Ryltar foi jogado às águas turbulentas de um rio e foi levado pela correnteza. Despertou em uma planície de rocha fervente, onde foi alvejado por uma tempestade de gelo e de raios. Ele estava no Mundo Primordial, o Primeiro dos Sete Mundos de Luz, e seu poder sobre as sombras era inútil ali.

Ryltar caminhou durante anos entre os elementos até alcançar o turbilhão caótico que dá forma ao Mundo Primordial. No coração do turbilhão, uma gigantesca rocha avermelhada, a Semente do Ódio, pulsava como o coração de alguém diante de seu assassino. Acorrentado à rocha um elfo de pele avermelhada, vomitando sangue e fogo, chamou Ryltar pelo nome, três vezes. A cada vez o chão se rachou, montanhas ruíram, vulcões explodiram e ondas de centenas de quilômetros de altura varreram o mundo.

O elfo tinha a pele de rocha em brasa. Seus olhos eram vermelhos como o sangue e escorria como lágrimas de sua face e banhava seu corpo. A expressão da criatura era uma mistura de fúria e lamento. Puro ódio, um sentimento tão irracional quanto verdadeiro.

O Grande Bruxo permaneceu imóvel. Como Deus do Submundo, ele era imune ao Medo. Quando Ryltar falou, o Elfo Vemelho se calou e foi tomado por calafrios.

Conheço teu verdadeiro nome,
Gaiden, Agente do Ódio.
Pois sou o Senhor do Medo, teu sucessor
Na história de Ohmtar.
Tua garganta me levará de volta ao meu
Mundo e quando me engolir
Sentirá o poder que fluirá por teu corpo.
Pois você é o centro de tudo, tanto quanto
Emissário da Destruição.
Através de você alcançarei meu lugar
E manterei a Garganta ao teu alcance
Em retribuição.
Mas um dia exigirei tua Semente como
Pagamento por ter me trazido até aqui.

Quando os monges do Limiar alcançaram esta visão, eles concluíram que o Submundo teria se tornado, a partir de então, uma passagem para que as criaturas elementais pudessem sair do Mundo Primordial em direção ao centro de Ohmtar, principalmente o Mundo Material.

A Garganta Primordial, como passou a ser chamada a caverna desta lenda, se tornou um lugar de peregrinação para heróis e aventureiros que buscam alcançar os segredos do Mundo Primordial, mas têm receio de atravessar o Inferno. Alguns deles retornaram com riquezas e poderes até então inalcançáveis. A grande maioria, entretanto, nunca mais foi vista.

Ryltar, de tempos em tempos, é visto caminhando pela Garganta. Dizem as lendas que ele procura uma forma de dominar o poder do lugar.

✦ O Choro de Frenn

Frenn, o deus das colheitas, é também conhecido como o deus do trabalho, dos esforços e da criatividade. Ele teve apenas uma filha, Helena, que diziam ter nascido após um caso de amor entre Frenn e Sálvia, a deusa dos lares e das famílias. A bela Helena não pensava em amor ou casamento, por estar ocupada demais ajudando o pai a amadurecer a safra de todos os anos e a semear as criações divinas sobre o mundo.

O deus Artangul, uma das divindades hostis que habitam o Inferno, em algum momento desta era caminhou pelos Sete Mundos. Em sua passagem pelo Paraíso, ele viu Helena debruçada sobre as nuvens, lançando suas sementes em direção ao mundo. E se apaixonou imediatamente.

Ciente de que nunca Frenn aceitaria a união entre Artangul e Helena, o deus da morte raptou a semideusa. O deus das colheitas percorreu os mundos de Ohmtar. Perguntou por ela a cada deus, cada espírito, cada criatura viva ou morta. Perguntou aos monges do Limiar e aos lordes do Mundo Primordial.

Nem sinal de Helena.

Cansado como nunca nenhum deus havia se sentido, Frenn caminhou pelos Campos de Elêusis e sentou sobre uma pedra e chorou copiosamente. Suas lágrimas formaram um lago, conhecido simplesmente como O Choro de Frenn. A pedra recebeu o nome de Pedra da Tristeza, e marca o caminho que leva ao Além, o Sétimo Mundo.

Os clérigos de Frenn contam em suas pregações que o deus das colheitas se ajoelha diariamente diante do lago, em busca de uma imagem que revele a localização de Helena. Eles também dizem que, sem a presença de Helena, as novas criações dos deuses deixaram de ser plantadas, sendo suas sementes ocultas do restante do mundo em algum lugar do Paraíso, até o dia em que Helena retornará para lançá-las aos mundos.

✦ A Batalha do Vapor Púrpura

Nos primórdios da Décima Quarta Era, durante as primeiras guerras, as forças perdidas no Além iniciaram uma ofensiva contra o Paraíso. Tudo começou quando o gnomo Kirzinfbeglingin, em algum lugar do Além, encontrou um antigo tomo entitulado Manual do Empreendedor.

De posse do tomo, Kirzinfbeglingin desvendou segredos trazidos pelo Mestre originários de uma dezena de mundos localizados além das areias do Limiar. Um conhecimento de outros multiversos, distantes de Ohmtar, regidos por outras leis, outros deuses, outros Mestres.

Vendo os avanços conquistados pelo gnomo, uma divindade banida conhecida como Lasts convenceu a diminuta criatura a auxiliá-la a resgatar seu lugar no Paraíso. Com a ajuda do poder de Lasts, Kirzinfbeglingin construiu um exército de gigantescas criaturas metálicas vivas, repletas de armamentos capazes de destruir cidades inteiras com um único disparo.

O exército de Kirzinfbeglingin e Lasts caminhou pelos labirintos do Além em direção ao Paraíso. Os construtos metálicos faziam o solo do Sétimo Mundo tremer a cada passo que davam. Trovões acompanhavam sua caminhada. De seu interior, uma fumaça púrpura era projetada para todos os lados,

formando uma névoa fétida e irrespirável. Eram as Máquinas de Lasts.

Quando chegaram aos Campos de Elêusis, a fronteira dos dois mundos, as forças de Lasts e Kirzinfbeglingin se depararam com um exército de criaturas e entidades celestiais. Eram os anjos e servos de Saint Londahar, o deus da justiça, auto-intitulado Guardião do Paraíso.

Uma batalha sangrenta se iniciou. Os anjos eram imortais, mas eles tiveram suas asas e membros arrancados pelos construtos vindos do Além. Mas muitas Máquinas tombaram, revelando serem controladas por gnomos e outras criaturas de muitos olhos e membros protegidas pela casca de metal.

Saint Londahar e o próprio Lasts lutaram por dias. Ciente da batalha que ameaçava avançar pelas nuvens do Paraíso, Ananayan, a deusa das fronteiras, usou seu poder para impedir que novos enviados do Além chegassem ao Sexto Mundo. Com o seu exército sendo massacrado, Lasts acabou derrotado.

Saint Londahar pulverizou o corpo da divindade banida e partiu sua alma em três partes, levando-as ao Limiar - a fronteira do multiverso. Ele despejou as três partes sobre as areias do Tempo para que elas se perdessem na Existência e fossem esquecidas por toda a eternidade. Kirzinfbleglingin fugiu para o coração do Sétimo Mundo, e nunca mais foi visto.

Algumas lendas contam que o Mestre caminhou pelo campo de batalha alguns momentos depois. Ohm, o deus sol, veio até ele. E o Mestre determinou, ali, que:

Em nenhum momento
Da Décima Quarta Era
Uma Máquina caminhará
Por Ohmtar
Pois não é o tempo para este
Conhecimento
É um Tempo de Fé
É um Tempo de Luz
É um Tempo de Magia
Que mortais e deuses se dêem
Por satisfeitos.

✦ A Caminhada do Arquimago Gennlarioneth

Num determinado momento do ano 5970 segundo o Calendário de Agrippa, o arquimago Gënnlarioneth, Senhor da Torre de Vidro, mergulhou nas profundezas do Submundo e anunciou a seu aliado Ryltar: ele estava cego e precisava que o Grande Bruxo tomasse seu lugar nas fronteiras do Limiar. O que nem mesmo os monges do Limiar sabiem era que seu mestre havia feito uma escolha e estava para iniciar uma das mais importantes incursões de um Agente do Destino desde a criação do multiverso.

Gënnlarioneth atravessou os Sete Mundos colhendo ideias e informações que de tão simples haviam se tornado imperceptíveis às Areias do Tempo, tentando desvendar um segredo que o Mestre havia guardado nos cantos mais obscuros do multiverso. Nessa jornada, Gënnlarioneth descobriu a presença entre os mortais de pequenas histórias que falavam sobre mortos que se levantaram de suas tumbas e pesadelos trazidos por criaturas sombrias. Ele descobriu que a ideia da existência de *diabos* e *mortos-vivos* haviam silenciosamente retornado a Ohmtar.

Um Multiverso de Nuances

Uma vastidão de informações a respeito da história de Ohmtar ao longo da Décima Quarta Era não foram apresentadas aqui. Muito do conhecimento a respeito dos eventos que moldaram o multiverso nos últimos 5971 anos ainda estão sendo analisados pelos monges do Limiar e por estudiosos historiadores ao redor dos Sete Mundos. Sete Mundos que escondem ainda muitas histórias, lendas e verdades, prontas para serem reveladas nos momentos certos.

Além disso, a história nunca é definitiva. Novas descobertas levam a novos entendimentos e o que acreditávamos ser verdade em um determinado momento pode se tornar apenas a ponta de algo ainda mais grandioso ou simplesmente ser ignorado diante de uma nova verdade aceita.

E se disséssemos que os deuses surgiram em Ohmtar de forma diferente? Se disséssemos que os reinos que dominaram Agrippa se moldaram de forma completamente diferente daquela descrita aqui? Quem poderá voltar ao tempo para saber qual é a verdade, se o mundo é feito de ideias e as idéias são tão voláteis quanto o ar que respiramos?

Todos os mundos conhecidos do Megaverso sofreram mudanças em sua história com o passar do tempo. Nada é definitivo. A medida em que observamos com calma e dedicação cada aspecto que nos é apresentado podemos simplesmente refutar o que vai contra nossos padrões ou meramente demonstrar humildade e perceber que é possível desenvolver melhor as ideias conhecidas.

Os monges do Limiar sabem, por exemplo, como se deu grande parte da dinâmica de formação da civilização do povo da coragem ao redor da região conhecida como o Olho das Águas. E essa dinâmica é tão complexa, assim como o surgimento de incontáveis reinos e impérios ao longo do tempo, que detalhá-la amplamente nestas páginas ocuparia um importante espaço que deve ser dedicado às informações que interessam ao Mestre e aos heróis em suas aventuras e missões.

Oportunidades não faltarão no futuro para que os pontos em aberto sejam esclarecidos e mesmo para que novas lendas e histórias surjam para nos mostrar as verdades sobre os eventos que deram aos Sete Mundos sua forma atual. Mesmo que essas histórias sejam diferentes das histórias que já conhecemos.

Duas ou mais lendas sobre um mesmo evento podem conviver plenamente e, juntas, protegerão umas as outras contra a maior ameaça às ideias: o esquecimento.

Mergulhando profundamente na escuridão além das luzes de Ohmtar, Gënnlarioneth percebeu as trevas se aprodimando no horizonte, trazidas pelo próprio Mestre para provocar uma grande mudança no multiverso. Essas sombras vinham lideradas pro Kromagnom, o Destruidor de Mundos, a entidade responsável pela grande batalha que culminou na Última Crise e no surgimento de Ohmtar. Estaria o Mestre pretendendo adiantar uma Nova Crise e destruir os Sete Mundos? Ou estaria ele apenas trazendo a ameaça de um novo mundo, um mundo negro profetizado há muito tempo como um Oitavo Mundo?

Gënnlarioneth voltou, entretanto, com um novo caminho, uma esperança. Com a ajuda de Ohm, o Deus Sol, ele localizou uma fonte de pura energia positiva, em oposição ao Oitavo Mundo que se aproxima de Ohmtar. Cabe, agora, aos Agentes do Destino descobrir uma forma de usar esse poder para lutar contra a mais caótica e sombria de todas as ameaças.

Capítulo 2

A Décima Segunda Era

Segundo A Filosofia seguida pelos monges de Ohmtar, principalmente pelos monges que habitam o Limiar, o Megaverso é muito mais do que um mar infinito de universos auto-contidos. Há muito mais do que matéria e energia, luminosas ou escuras, por trás das coisas que formam a existência. Para eles, o Megaverso é formado essencialmente de ideias. E essas ideias surgem do Mestre. De posse dessas ideias, o Mestre utiliza incontáveis meios para transmitir essas ideias aos indivíduos para que eles possam experimentar o que a realidade tem a oferecer.

Mesmo estando acima de tudo, o Mestre experimenta o Megaverso tanto quanto os indivíduos que habitam a existência. Por esse motivo, a todo momento ele tem novas ideias, e a cada nova ideia surge uma vontade de mudar. Mudar tudo, para que a existência possa absorver melhor as novas ideias que surgiram. Mas se o Mestre mudasse o Megaverso a cada nova ideia, a realidade nunca entraria em equilíbrio. Então, depois de muitas experiências, ele optou por organizar o destino do Megaverso em Eras. Cada Era representa muito mais do que a passagem do tempo. As Eras representam mudanças complexas do status quo do Megaverso. São mudanças bruscas na cosmologia e na estrutura de poder que rege a realidade.

Hoje estamos na Décima Quarta Era, e podemos dizer que o Megaverso enfim encontrou seu equilíbrio. Mas muitas eras foram necessárias para que isso pudesse acontecer. Ao conjunto dessas eras chamamos de A Antiguidade. Algumas delas são tão nebulosas ou tão complexas que seria necessário anos de estudo para compreendê-las minimamente.

A Décima Segunda Era faz parte deste período.

A Décima Segunda Era

Quando os monges do Limiar olharam para o passado e viram a Décima Segunda Era, foram ofuscados pelas luzes brilhantes e de cores diversas que fluíam pelo cosmos. Mas não conseguiram descobrir, até o momento, como surgiu a Décima Segunda Era, como o Megaverso foi recriado em seu novo Início.

Diante dessa dificuldade, os monges optaram, então, por concentrar seus esforços em extrair o máximo de informações a respeito do que parece ter sido a era mais perfeita de todas. Uma Utopia que, lentamente, se mostrou simplesmente insustentável para o Mestre.

A Décima Segunda Era evoluiu ao redor da Utopia, a perfeição social conquista pelos mortais com a ajuda direta do Mestre. Um documento de origem desconhecida chamado A Constituição era a base das sociedades daquela era. A Filosofia, um conjunto de entendimentos a respeito do multiverso e da interação do Mestre com os mortais, era a linha de base, por sua vez, para o pensamento individual. A Constituição e A Filosofia sustentavam todas as ideias que formavam a Existência.

Mas a Utopia não previa a liberdade individual, e sim a submissão aos ideais da perfeição social. Os mortais eram obrigados por seus líderes a cultuarem um dos Aspectos Divinos, as sete emoções primárias que regiam a realidade: amor, ódio, coragem, medo, compaixão, inveja e esperança. O Mestre se manifestava através dessas emoções, personificadas através de luzes e cores que eram expostas e exaltadas por todo o Megaverso, em vestimentos, em bandeiras, nas construções e nos brasões dos exércitos.

Com o passar do tempo, os indivíduos de todo o Megaverso interiorizaram os conceitos filosóficos e a interpretação dos aspectos. Dessa interiorização surgiram as primeiras organizações religiosas dedicadas aos Aspectos, que culminaram na formação do grandioso Império das Sete Nações.

✦ O Império das Sete Nações

O Império das Sete Nações era a estrutura de organização social, política e econômica dos espíritos finitos que regia todo o Megaverso. Formado por seres sapientes de todos os lugares da Existência, de diversas raças, profissões e crenças, o Império se sustentava em uma estrutura perfeita e praticamente imutável, conhecida como A Utopia.

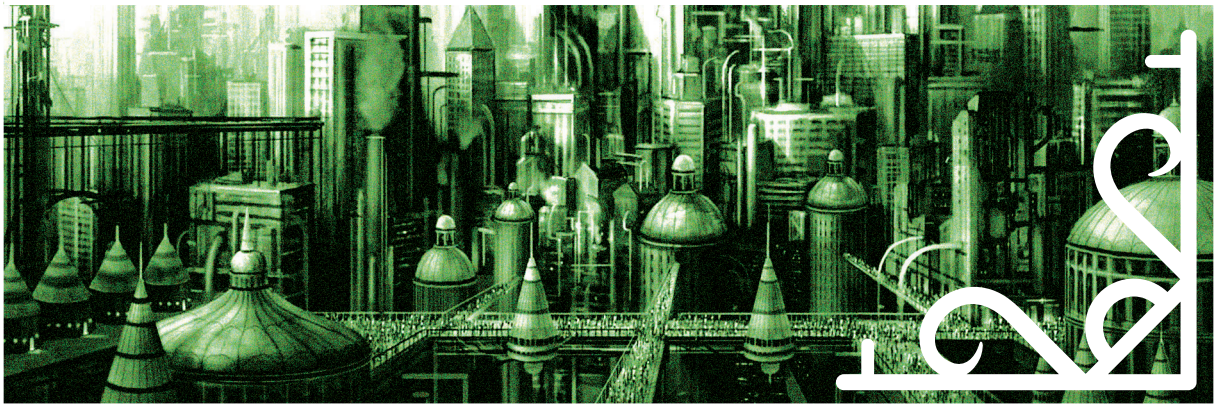
Imagine uma cidade perfeita, capaz de cobrir quase um mundo inteiro, onde todos são felizes e estão satisfeitos, podem tudo e têm tudo o que desejam; ainda assim, você pode estar distante de saber o que é uma cidade da Utopia.

Como seu próprio nome diz, o Império era formado por Sete Nações. Cada Nação não possuía um território específico nem fronteiras físicas claras; era formada, pois, por milhares, talvez milhões, de cidades, colônias, vilarejos e fortalezas que existiam em cada canto do universo, em qualquer Plano de Existência.

As Nações se diferenciavam umas das outras por carregarem, no coração de seus membros, a Fé cega em um dos Aspectos do Mestre (também chamados Aspectos Divinos). As Nações que formavam o Império eram as seguintes: **Corália,** nação dos coralianos, guiada pela Coragem; **Média,** nação dos medianos, guiada pelo Medo; **Sáfia,** nação dos safianos, guiada pelo Amor; **Ábia,** nação dos abianos, guiada pelo Ódio; **Compália,** nação dos compalianos, guiada pela Compaixão; **Ín,** nação dos ínios, guiados pela Inveja; e **Ohmnia,** nação dos ohmnianos, juízes e líderes do Império, guiados pela Esperança.

✦ As Cidades de Nação

As ideias que compunham a Utopia eram materializadas nas Cidades de Nação, aglomerados urbanos gigantescos e perfeitos habitados por todo tipo de criatura sapiente. Podiam ser cidades propriamente ditas, ou assumir outras formas, como fortalezas intergaláticas, colônias espaciais, estações planetárias, dentre outras. Algumas destas cidades eram do tamanho de reinos, ou mesmo de continentes, com suas torres



altas como montanhas e castelos de vidro e metal impenetrável.

De modo geral, todas as Cidades de Nação possuíam características similares. Eram belíssimas, imponentes, repletas de arranha-céus colossais. Traziam consigo grande quantidade de tecnologia avançada e Alta Magia. Nas Cidades de Nação tudo era possível, e todos os seus habitantes podiam ser o que quisessem, terem o que quisessem e, ainda assim, viver em harmonia.

As Cidades eram construídas quase que totalmente de metal e de pedras preciosas. As Cidades de Corália, a Nação da Coragem, eram representadas pela cor verde e pelas esmeraldas que davam forma às suas torres. As Cidades de Média, a Nação do Medo, eram representadas pela cor amarela e pelo ouro que cobria seus castelos e muralhas.

As cores da Nação a qual a cidade pertencia estavam em todas as partes, enquanto veículos mágicos cruzavam os céus entre espigões gigantescos, indivíduos se teleportavam de um lado para outro e templos lotados "explodiam" com os louvores ao Aspecto Divino. Cada Cidade de Nação era liderada por um Emissário. Ele se reportava diretamente ao Mestre.

Todos os cidadãos da Cidade viviam em relativa paz entre si, mas isso não necessariamente obrigava que eles vivessem em harmonia com os cidadãos de outra Cidade da mesma Nação. Isso se tornava mais evidente na hostilidade que imperava entre cidadãos de Nações diferentes, dando origem a verdadeiras guerras santas entre nações de Aspectos Opostos, como entre a coragem e o medo.

Aos poucos, a união e a harmonia utópicas deram lugar ao caos e à guerra. Todas as divergências entre as Nações e seus membros transpareceram e alcançaram um nível insustentável. A ruptura era inevitável, e veio a maior de todas as guerras. A Guerra da Luz.

A Guerra da Luz

Tudo parecia perfeito. O universo transparecia progresso, paz, realização. Mas a verdade se ocultava nas sombras das Cidades do Império...

Uma profecia foi ouvida entre os membros das Sete Nações. Essa profecia dizia que as nações cairiam, e só uma delas sobreviveria no Fim. Iniciou-se uma época de dúvidas e desconfiança. Qual nação teria incitado as outras ao conflito? De quem havia partido a profecia? Cada movimento passou a ser devidamente calculado pelos emissários das Cidades e pelos regentes das nações. Fronteiras intergaláticas e portais foram fechados. Acordos de ajuda mútua em tempos de guerra foram assinados. Tratados de paz foram revistos.

O medo se instaurou em todo o Universo. E quando as nações perceberam o avanço do poder amarelo sobre a realidade, já era tarde. Média, a Nação do Medo, já havia avançado e tomado mais da metade dos mundos civilizados do Plano Material, e já havia conquistado o Mundo das Fadas e o Mundo Subterrâneo.

Média, entretanto, não tinha poder militar suficiente para uma conquista tão grandiosa e em tão pouco tempo. Eles não estavam sozinhos.

O sangue correu pelos mundos e o vermelho tomou o universo. Ábia, a nação do Ódio, era a mão suja de sangue que servia aos propósitos do tratado firmado com Média. A nação do amor foi a primeira a cair completamente diante da força selvagem da nação rubra. Corália, a nação da coragem, era o alvo seguinte.

Mas Corália era uma das nações mais poderosas, se não a maior de todo o Império. Combater Corália diretamente seria suicídio para quem quer que tentasse.

O medo sufocou a coragem. Vila a vila. Reino a reino. Mundo a mundo. Um de cada vez. Um trabalho que pode ter durado décadas, se não séculos, arquitetado antes mesmo da profecia.

Aos poucos os exércitos demoníacos de Ábia e as forças feéricas da escuridão e do medo foram se unindo, formando uma legião de criaturas desejosas por caos e destruição. E quando Elron, a última Cidade Esmeralda caiu diante das forças combinadas do Medo e do Ódio, iniciou-se a Guerra da Luz. Com a vitória sobre Corália, Ínia aliou-se às nações vitoriosas na tentativa de obter seus espólios.

A nação da Esperança, Ohmnia, até então havia apenas observado. Com o apoio da nação da Compaixão e os poucos sobreviventes da Coragem e do Amor, os ohmnianos batalharam ferozmente por todo o universo. Medo, Ódio e Inveja eram seus inimigos.

As cidades foram se apagando, ruindo, uma a uma. O primórdio, o elemento bruto da criação que alimentava as cidades e lhes permitia os milagres da Utopia, se esvaiu até que não restasse mais nada.

Observando o passado, os monges do Limiar viram bilhões de pessoas morrerem quando o poder das cidades se foi. Era possível ver os heróis voadores caindo dos céus em meio às torres das ruínas das Cidades de Nação, privados do poder que os alimentava em batalha. As perdas foram tão perturbadoras que vendo os eventos deste passado sangrento um monge do Limiar enlouqueceu.

Todos saíram derrotados da Guerra da Luz. E antes que as nações pudessem ao menos cogitar se reeguer, veio a Crise.

A Última Crise

Ao final de cada era, o Mestre dá início à destruição de toda a existência. Neste momento cataclísmico, Ele elimina as ideias que o desagradam e testa as novas ideias em conflitos cósmicos para que, da destruição de Tudo, possa criar um novo Megaverso.

A Última Crise conhecida aconteceu ao final da Décima Segunda Era. O Mestre deu aos mortais grande poder ao longo daquela era, tanto poder que eles simplesmente não puderam resistir à própria arrogância. As nações que antes seguiam devotadamente aos Aspectos Divinos passaram a dedicar seus esforços à opressão e destruição dos seguidores dos aspectos opostos.

Os mortais se tornaram mais poderosos e mais influentes que os deuses. Então, o Mestre percebeu que o tempo para aquele universo já havia passado. Que um novo universo deveria surgir acima das ruínas daquele. E iniciou os movimentos que culminariam na Crise.

O Mestre tomou a forma de um novo aspecto. Um aspecto não de luz, mas de escuridão, de trevas. Um aspecto que passou a ser percebido por alguns estudiosos da época. Mas os mortais estavam tão preocupados com os conflitos envolvendo as nações de luz que não perceberam o surgimento de Dária, a Nação Negra.

As criaturas de Dária, as aberrações, avançaram silenciosamente pelos Megaverso. Tomaram corpos para si, tomaram mundos para si, se infiltraram no comando das nações, e as colocaram umas contra as outras, levando-as à Guerra da Luz. As nações se enfraqueceram com a Guerra, e não puderam resistir ao avanço das forças aberrantes sobre o Megaverso.

Liderando as aberrações, surgiu uma entidade chamada Kromagnom.

✦ Kromagnom

O Mestre optou por personificar a Maldição que lançaria sobre o universo em uma única criatura, onipotente, onisciente, que lideraria as aberrações em uma lufada de destruição. Deu a ela o nome de Kromagnom, e aprisionou a criatura no Mundo Distante, no ponto mais longínquo da cosmologia, para libertá-la quando chegasse o momento. Mas Kromagnom fugiu.

Vindo de um pequeno mundo mágico, um povo alcançou o Mundo Distante e, em troca de poder, libertou Kromagnom, trazendo a criatura ao Mundo Material. Conhecidos apenas como o povo do Reino de Sindalar, eles ergueram uma pirâmide negra e abriram um portal para o Mundo Distante. Kromagnom se libertou e destruiu o povo de Sindalar com uma palavra. Dos mortos de Sindalar ele criou seus primeiros servos, e os lançou pelo mundo. De sua antiga prisão ele viu as nações iniciarem os combates que levariam à Guerra da Luz.

Sabendo de cada passo dado por cada Nação, Kromagnom optou por usar esse conhecimento a seu favor. Permanecendo na pirâmide, ele lançou ao vento lendas a seu respeito e quanto aos poderes e relíquias ocultos no lugar onde fora aprisionado. Dividindo seu corpo em cinco partes, ele atraiu aventureiros para o templo e possuiu seus corpos. Cada aventureiro carregou uma parte de Kromagnom para fora da pirâmide, permitindo a criatura vagar e conhecer aquele mundo em sua plenitude.

O Destino estava ao lado de Kromagnom, e ele encontrou um guerreiro de Média. Possuído pelos olhos negros de Kromagnom, o guerreiro conseguiu o grande poder advindo da entidade e galgou postos importantes na Nação a qual servia, tornando-se Regente da Cidade Dourada de Agrippa.

O nome do guerreiro era Kolnir, citado nas lendas da Décima Segunda Era como general das forças de Média, o mesmo general que teria firmado um acordo de cooperação com a Nação do Ódio que tinha um único objetivo: destruir os coralianos.

Um grupo de heróis foi colocado no caminho de Kromagnom. Eles conseguiram reunir e aprisionar algumas partes da criatura, para que elas não fossem reunidas novamente. As outras partes foram posteriormente recuperadas pelo mesmo grupo de heróis, incluindo aquela que possuíra o corpo do general Kolnir. A paz foi trazida de volta àquele pequeno mundo. Mas a Guerra já se desenhava na escuridão do espaço.

✦ A Batalha dos Campos Revirados

O Império das Sete Nações tinha um calendário que considerava as referências dadas pela profecia para determinar quando o universo encontraria seu fim. Ao último dia do calendário os sábios chamaram de O Último Dia Nefasto.

No último ano do calendário, eclodiram as maiores batalhas da Guerra da Luz. Pouco depois da metade do ano, o universo já estava revirado, em ruínas. E ainda faltavam alguns meses até o dia fatídico. Heróis por todos os cantos reuniram forças, na esperança de serem capazes de retomar suas vidas e de que o Dia Nefasto chegaria sem que nada pior pudesse acontecer. Mas eles estavam errados.

Ao longo da Guerra da Luz e da caminhada de Kromagnom sobre o mundo, o Mestre iniciou as mudanças da Cosmologia. Para realinhá-la conforme Sua vontade, entretanto, ele precisaria reunir todo o Megaverso em um único ponto, uma origem, um Início. Ele começou isolando os deuses, tornando-os inalcançáveis, mesmo para aqueles que viajassem ao Mundo Astral, onde eles tinham sua morada. Sem os deuses para interferirem, o Mestre negou aos mortais a vida eterna, retirando deles a possibilidade de uma nova vida no Mundo das Sombras. Por fim, Ele iniciou a união dos Planos de Existência, um trabalho que seria longo e doloroso tanto para o próprio Mestre quanto para os mortais.

Primeiro, o Mestre eliminou os deuses um a um, utilizando o Agente do Ódio como instrumento para tal. Uma luz escarlate cortou os céus do Mundo Astral, eliminando os deuses e levando a centelha divina de cada um deles consigo. Depois, o Agente varreu a morada das fadas, incendiando suas florestas e lançando meteoros gigantescos sobre suas cidades. Quando os poderes que sustentavam o Mundo Astral e o Mundo das Fadas se esvaíram, o cosmos rompeu as amarras que sustentavam os Planos, e os universos começaram a se tornar uma única coisa caótica, primordial.

Enquanto isso acontecia, oportunistas forças do Mundo Distante avançavam sobre os outros mundos, trazendo os pesadelos vivos que haviam sido aprisionados há tanto tempo. Quando todas as dimensões foram reunidas, o Dia Nefasto chegou, e o Mestre parou o Tempo. Com um gesto, o Mestre libertou Kromagnom de sua prisão. O Agente do Ódio reuniu as partes da entidade e se tornou o grande instrumento

de destruição do Megaverso.

Quando a forma definitiva de Kromagnom despertou, as estrelas de todo o universo incendiaram seus mundos. Os mortos se levantaram da terra e Kromagnom tomou para si o poder de todos os aspectos da luz, e também do aspecto das trevas. Mas um grupo de heróis, o mesmo que combatera Kromagnom anteriormente, surgiu das cinzas e combateu a entidade e seus exércitos até o Fim.

E os heróis venceram.

O Mestre concluiu que os heróis estavam, enfim, prontos. Heróis que ele havia escolhido para seguirem com Ele à próxima Era e ajudarem na construção do novo Megaverso. Heróis para os quais ele reservou um lugar especial na realidade vindoura. Seus nomes: Mercúrio, Logan, Ryltar, Kaleo e, eu quem vos falo, Gënnlarioneth.

Assim se encerrou a Última Crise, mas muitos mistérios ainda jazem ocultos nas ruínas da Décima Segunda Era que resistiram ao passar dos milênios.

✦ Os Matadores de Dragões

O grupo de heróis que foi responsável pela derrota de Kromagnom era conhecido no mundo de Agrippa como Os Matadores de Dragões. De heróis locais de um pequeno vilarejo, eles se tornaram os responsáveis pela salvação do Megaverso. Convenceram o Mestre a não dar um fim definitivo à Existência. Conquistaram poder à medida que enfrentavam as batalhas que vieram com a Guerra da Luz e nas lutas contra Kromagnom e seus possuídos.

Hoje, esses heróis se destacam entre as personalidades de Ohmtar e influenciaram gerações e mais gerações de heróis e aventureiros. Um a um, apresentarei o que eles eram e o que se tornaram, uma bênção dada a eles pelo Mestre.

Gënnlarioneth, este que vos fala, era um mago alto-elfo nativo da antiga morada das fadas. Hoje, Gënn - para os íntimos - é o mago mais poderoso de Ohmtar e líder dos monges do Limiar. Ele é também chamado de O Vigia, aquele que tudo sabe, tudo vê, seja passado, presente ou futuro.

Kaleo era um jovem ladrão, irresponsável e encrenqueiro. Mas Kaleo era irmão de Kolnir, o que acabou colocando-o no caminho da coragem e dos Portadores do Primórdio. Hoje, Kaleo é o Regente de Elron, a Cidade Esmeralda, a maior metrópole de Ohmtar e única Cidade de Nação a ter resistido à Crise.

Logan era um metamorfo, uma espécie de homem-lobo. Sua aparência selvagem contrastava com sua grande honra e sabedoria militar. Depois de cair em batalha num passado não muito distante (e ter rejeitado seu lugar no Paraíso), Logan se tornou um espírito poderoso, o espírito das florestas de Agrippa. Ele é o guardião de tudo o que é vivo nas florestas e protege Agrippa da ameaça cada vez mais perceptível de fadas malignas e criaturas mitológicas ensandecidas vindas do Mundo Lendário.

Mercúrio era um clérigo do antigo deus sol. Quando as divindades foram destruídas pelo Agente do Ódio, Mercúrio se tornou um guia para as almas desamparadas. Hoje, ele é Ohm, o Deus Sol, e também Mercúrio, um avatar de sua forma divina. É a divindade mais atuante (e importante) de Ohmtar.

Ryltar era um elfo-negro foragido do Mundo Inferior, mas preso a um pacto com uma entidade das trevas. Quando a entidade foi destruída, Ryltar tomou seu lugar e, tornando-se um morto-vivo, alcançou a imortalidade. Hoje, Ryltar é o guia espiritual do Submundo, representante do Medo e guardião dos portões que levam ao Inferno. É uma criatura sombria e silenciosa, mas sua lealdade é inquestionável.

Outras personalidades foram importantes nas lendas dos Matadores de Dragões e foram referenciadas pelo Mestre quando ele deu forma à Décima Quarta Era.

Mirla, a amada de Kaleo, é hoje vista sob o aspecto de uma deusa menor do amor. Dillian, o líder dos exércitos da Cidade Esmeralda, é também o nome do rio que corta a poderosa cidade de Angabar. Lorde Faren, prefeito da cidade de Kildar, recebeu esse nome em homenagem ao anão de mesmo nome que auxiliou os heróis durante a investida de Kromagnom. Kalia, a deusa menor dos espíritos, foi princesa da Cidade Dourada durante a Décima Segunda Era. Ela fora destronada por Kolnir e resgatada posteriormente por mim, Gënnlarioneth, e pelas forças da Esperança.

Com Kalia aprendi muito.

Que mesmo nas piores situações, estando nossos mundos em ruínas a nossa volta, quando nada mais faz sentido e que a única coisa que nos resta é desistir e abandonar tudo o que criamos e acreditamos, mesmo nesses momentos, **ainda há esperança.**

Sobre a Décima Terceira Era

Ao longo das minhas incontáveis viagens encontrei mais dúvidas do que respostas. Ao longo de toda uma era vi minha raça, presa a um poder que não existia mais, desvanecer nas areias do tempo até desaparecer completamente, antes de ressurgir dos frutos da Árvore da Vida.

Hoje Coralia é uma filosofia, não uma nação poderosa como outrora. As torres das cidades de esmeralda jazem em ruínas, ocultas sob dezenas, se não centenas de metros de solo fértil, coberto por florestas escuras e guardiões míticos. Meu poder afugenta os invasores, mas até quando?

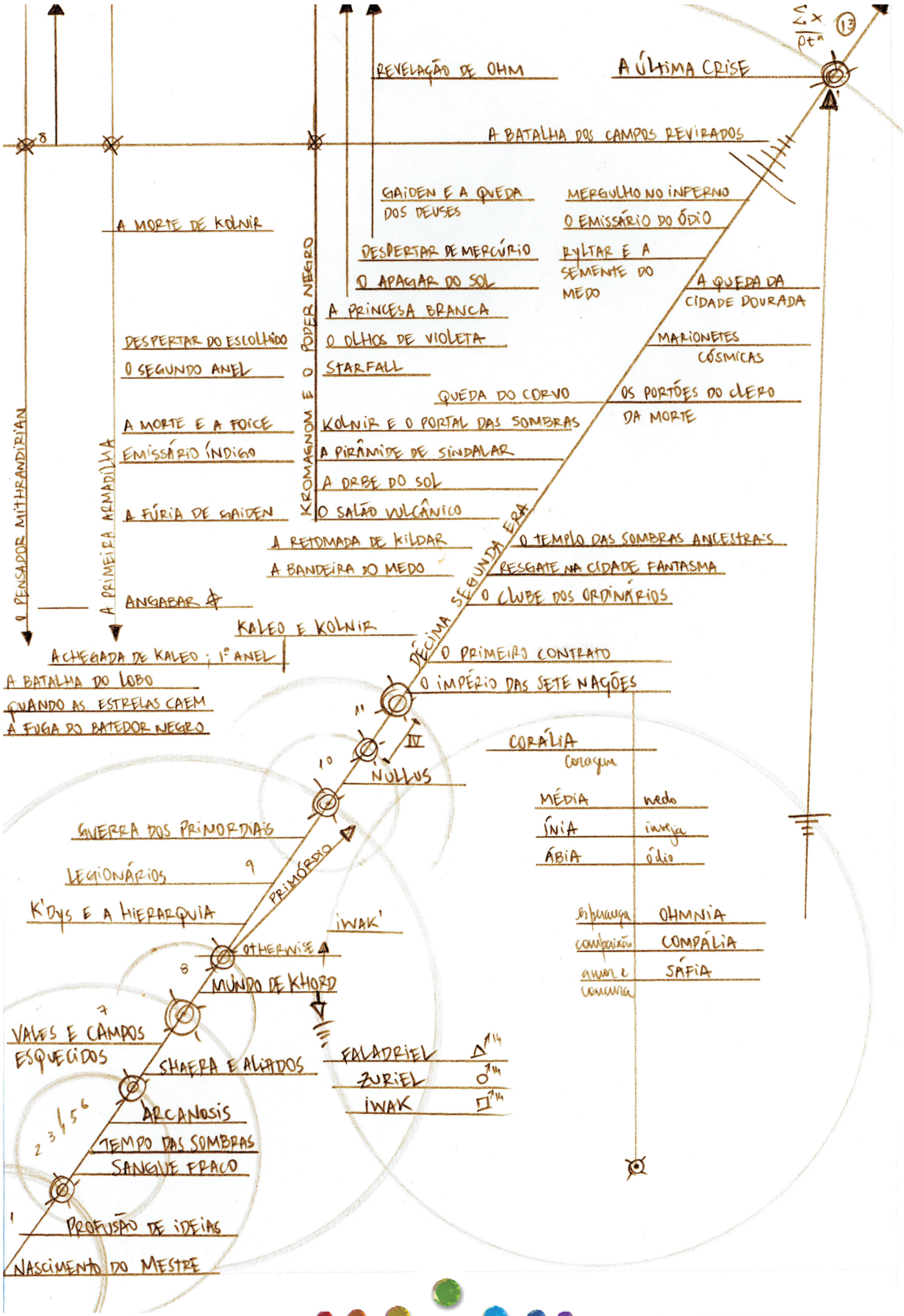
Da Décima Terceira Era só restam ruínas, pó e um ou outro tesouro perdido, além de ameaças escondidas, que aguardam silenciosamente pela liberdade que alguma hora virá das mãos de um tolo qualquer.

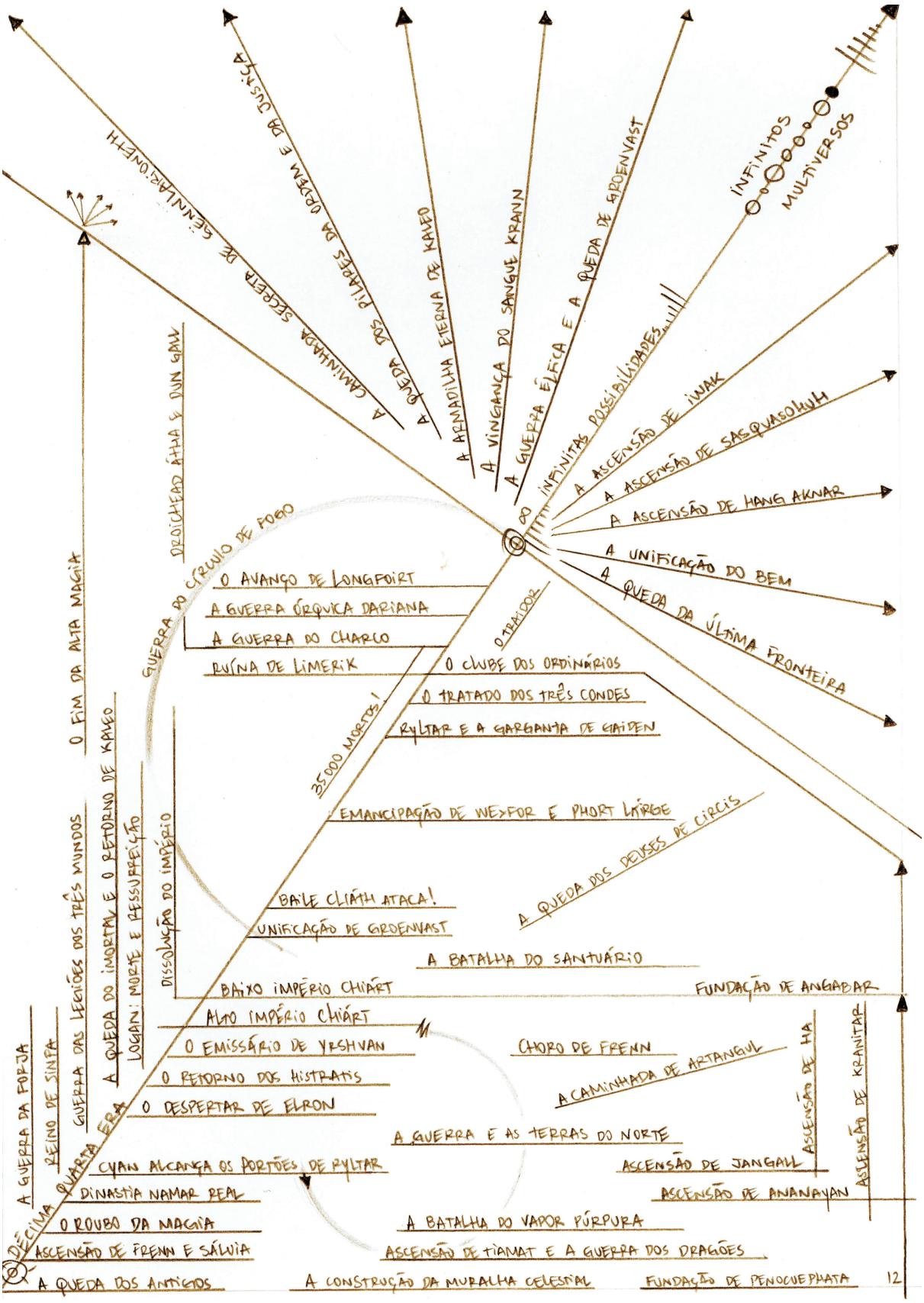
Meu anel guarda registros e segredos desta era, mas eles nada têm a agregar. Deixemos esses pesadelos guardados tanto quanto for possível.

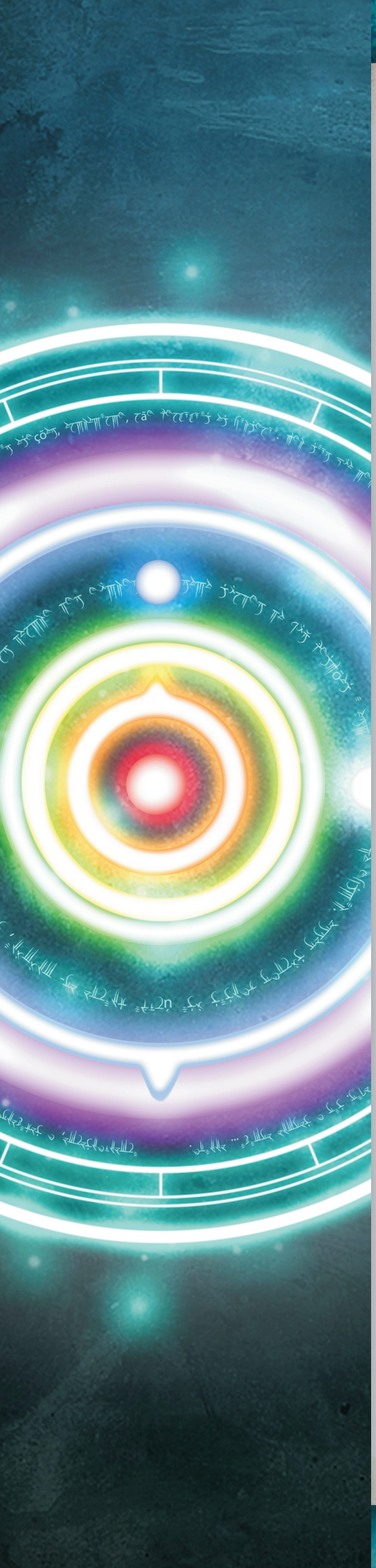
Kaleo, Portador da Luz da Coragem
Emissário da Cidade de Elron

A era que se seguiu à Última Crise foi um período de estabilização da "Nova Criação", e também um limbo para os registros históricos. Nem mesmo os monges do Limiar conseguem olhar para este período da história do Megaverso. Kaleo, um grande amigo com o qual dividi os campos de batalha por inúmeras vezes, é um dos maiores conhecedores - se não o único - dos acontecimentos da Décima Terceira Era. O multiverso é o que é graças ao amadurecimento pelo qual foi submetido ao longo dos 10.000 anos da Décima Terceira Era. Mas, sinceramente, quase ninguém realmente se importa com o que aconteceu antes da Era Atual. Mais comuns, entretanto, são aqueles que se interessam pelos espólios da Décima Segunda Era que resistiram à passagem da Era Perdida.

Gënnlarioneth da Torre de Vidro


A ÚLTIMA CRISE
REVELAÇÃO DE OHM
A BATALHA DOS CAMPOS REVIRADOS
MERGULHO NO INFERNO
O EMISSÁRIO DO ÓDIO
RYLTAR E A SEMENTE DO MEDO
A QUEDA DA CIDADE DOURADA
MARIONETES CÓSMICAS
OS PORTÕES DO CLERO DA MORTE
SAIDEN E A QUEDA DOS DEUSES
A MORTE DE KOLNIR
DESPERTAR DE MERCÚRIO
O APAGAR DO SOL
A PRINCESA BRANCA
OLHOS DE VIOLETA
STARFALL
QUEDA DO CORVO
KOLNIR E O PORTAL DAS SOMBRAS
A PIRÂMIDE DE SINDALAR
A ORBE DO SOL
O SALÃO VULCÂNICO
KROMAGNOM E O PODER NEGRO
DESPERTAR DO ESCOLHIDO
O SEGUNDO ANEL
A MORTE E A FOICE
EMISSÁRIO ÍNDIGO
A FÚRIA DE SAIDEN
A RETOMADA DE KILDAR
A BANDEIRA DO MEDO
O TEMPLO DAS SOMBRAS ANCESTRAIS
RESGATE NA CIDADE FANTASMA
O CLUBE DOS ORDINÁRIOS
O PENSADOR MITHRANDIRIAN
A PRIMEIRA ARMADILHA
ANGABAR
KALEO E KOLNIR
A CHEGADA DE KALEO ; 1º ANEL
A BATALHA DO LOBO
QUANDO AS ESTRELAS CAEM
A FUGA DO BATEDOR NEGRO
DÉCIMA SEGUNDA ERA
O PRIMEIRO CONTRATO
O IMPÉRIO DAS SETE NAÇÕES
CORÁLIA
Cobiça
NULLUS
MÉDIA medo
ÍNIA inveja
ÁBIA ódio
GUERRA DOS PRIMORDIAIS
LEGIONÁRIOS
K'Oys E A HIERARQUIA
PRIMÓRDIO
iWAK'
OTHERWISE
MUNDO DE KHORD
OHMNIA
COMPÁLIA
SÁFIA
VALES E CAMPOS ESQUECIDOS
SHAERA E ALIADOS
FALADRIEL
ZURIEL
iWAK
ARCANOSIS
TEMPO DAS SOMBRAS
SANGUE FRACO
PROFUSÃO DE IDEIAS
NASCIMENTO DO MESTRE


A CAMINHADA SECRETA DE GENNLARIONETH
A QUEDA DOS PILARES DA ORDEM E DA JUSTIÇA
A ARMADILHA ETERNA DE KALEO
A VINGANÇA DO SANGUE KRANN
A GUERRA ÉLFICA E A QUEDA DE GROENVAST
INFINITOS MULTIVERSOS
DO INFINITAS POSSIBILIDADES...
A ASCENSÃO DE IWAK
A ASCENSÃO DE SASQUASOHUH
A ASCENSÃO DE HANG AKNAR
A UNIFICAÇÃO DO BEM
A QUEDA DA ÚLTIMA FRONTEIRA
DROICHEAD ÁTHA E DUN GALL
GUERRA DO CÍRCULO DE FOGO
O AVANÇO DE LONGFOIRT
A GUERRA ÓRQUICA DARIANA
A GUERRA DO CHARCO
RUÍNA DE LIMERIK
O TRAIDOR
O CLUBE DOS ORDINÁRIOS
O TRATADO DOS TRÊS CONDES
RYLTAR E A GARGANTA DE GAIDEN
35000 MORTOS!
EMANCIPAÇÃO DE WEXFOR E PHORT LÁIRGE
A QUEDA DOS DEUSES DE CIRCIS
BAILE CLIÁTH ATACA!
UNIFICAÇÃO DE GROENVAST
A BATALHA DO SANTUÁRIO
BAIXO IMPÉRIO CHIÁRT
FUNDAÇÃO DE ANGABAR
ALTO IMPÉRIO CHIÁRT
O EMISSÁRIO DE YRSHVAN
CHORO DE FRENN
O RETORNO DOS HISTRATIS
A CAMINHADA DE ARTANGUL
O DESPERTAR DE ELRON
A GUERRA E AS TERRAS DO NORTE
CYAN ALCANÇA OS PORTÕES DE RYLTAR
ASCENSÃO DE JANGALL
DINASTIA NAMAR REAL
ASCENSÃO DE ANANAYAN
O ROUBO DA MAGIA
A BATALHA DO VAPOR PÚRPURA
ASCENSÃO DE FRENN E SÁLVIA
ASCENSÃO DE TIAMAT E A GUERRA DOS DRAGÕES
A QUEDA DOS ANTIGOS
A CONSTRUÇÃO DA MURALHA CELESTIAL
FUNDAÇÃO DE PENOCUEPHATA
12
O FIM DA ALTA MAGIA
GUERRA DAS LEGIÕES DOS TRÊS MUNDOS
A QUEDA DO IMORTAL E O RETORNO DE KALEO
LOGAN: MORTE E RESSURREIÇÃO
DISSOLUÇÃO DO IMPÉRIO
A GUERRA DA FORJA
REINO DE SINFA
DÉCIMA QUARTA ERA
ASCENSÃO DE HA
ASCENSÃO DE KRANITAR



Depois de ter estudado
no livro do mundo
durante anos
Procurando adquirir
experiência
Resolvi estudar também
a mim

Discurso sobre o Método
Descartes

Tomo 2

Os Mundos

Está amanhecendo. *O sol amarelo e brilhante de Agrippa surge no horizonte, enquanto a brisa fresca move as folhas das robustas árvores das florestas dos Braços Verdejantes em uma dança que só poderia ser repetida pelos espíritos. Um lobo de pelos cinzentos e prateados caminha silenciosamente por entre as árvores, com uma leveza que deveria ser incompatível com seus cinco metros de altura.*

Seu nome é Logan, o Grande Lobo. Ele é o Guardião das Florestas, uma entidade poderosíssima, louvada pela maioria dos druidas e xamãs das Terras Baixas do mundo de Agrippa. Ele sente uma presença, para, e se vira.

Diante dele está um humanóide de pele escura e decrépita, orelhas pontiagudas e cabelos brancos. Seu rosto se assemelha ao de uma caveira e seu manto negro, feito de sombras tremulantes, o deixa com uma aparência tenebrosa. Seu nome é Ryltar, o Grande Bruxo, líder espiritual daqueles que habitam o Submundo e deus daquele lugar de medo e escuridão.

- Seja bem-vindo, Ryltar.
- Obrigado por me receber, Logan. - *A voz rouca do elfo-negro-morto-vivo faz murchar meia dúzia de árvores a volta deles.*
- Mas eu não esperava por você.
- Mentira. Você vê através das árvores, e sabe que eu estava a sua espera.
- Sim... Sabe, Ryltar... Lembro-me como se fosse ontem... De tudo o que podíamos ter conquistado, aprendido. Se ainda fossemos...
- Mortais? - *interrompe o Grande Bruxo. Ele toma a palavra.* - Gënnlarioneth uma vez conversou comigo a respeito disso, da importância da evolução, da substituição das coisas fracas pelas coisas fortes. Para ele, é a ordem natural do universo. Mas eu sei como se sente. É difícil olhar para trás, se lembrar de todas as batalhas, todas as conversas, todos os desentendimentos.

O Grande Lobo brilha com uma aura esverdeada. Seus pelos desaparecem, deixando o couro alaranjado a mostra. Seus músculos se contorcem e se retraem. Seus ossos parecem se partir. E ele vai mudando de forma, tomando a imagem de um guerreiro de face levemente lupina, torso desnudo, cinturão de ouro e saia de tiras de metal e jóias. Uma espada de lâmina larga como a palma de uma mão está embainhada em sua cintura.

- Sabe, Ryltar. Não me recordo de nenhum momento em que tenha me visitado gratuitamente, sem querer algo em troca. O que aconteceu dessa vez?
- Estava... de passagem. Subi ao Mundo Material para conversar com o Deus-Sol. Tenho uma situação inusitada em meu mundo para resolver e, desculpe-me pelo trocadilho, precisava de uma luz.

Logan sorri, deixando seus caninos brancos aparentes. Esboça uma fala, mas Ryltar o interrompe, mais uma vez.

- E antes que você pergunte, eu não tenho notícias do Portador da Luz.
- Kaleo é o regente da Cidade Esmeralda. Ele não sai mais de lá. Tudo está tão diferente... Já se passaram quase duas eras desde aquela batalha e eu ainda não me acostumei com determinadas situações... Mas diga... Então você veio a procura de Ohm. Conseguiu?
- Ainda não. Ohm tem suas próprias preocupações. Além do mais, já estou ciente que ele optou por não sair mais de seu posto nos céus. Mas Mercúrio veio me procurar. Ele tem muito de Ohm, mas é um avatar... Sinto que perco parte da experiência, do prazer da conversa quando falo com ele.
- Vou deixá-lo por um momento, Ryltar. Tenho intrusos a doze milhas daqui. Preciso chegar lá em meio segundo.

Ryltar não tem tempo de falar. O lobo já desapareceu em meio as árvores. O elfo de pele negra observa silenciosamente a floresta a sua volta por alguns instantes. Ele ouve a voz do Eladrin em sua mente, e sabe que é importante. Sabe que um chamado vindo do Observador da Torre de Vidro não pode ser ignorado, nem mesmo por ele, um Agente do Destino.

Mas o Grande Bruxo só não imaginava ter que viajar ao mais distante dos mundos, o Além, para descobrir o motivo...

Capítulo 3

A Cosmologia

Sete mundos de luz compõem a estrutura cósmica de Ohmtar. Esses mundos formam uma única grande estrutura, sendo que os mundos estão inseridos uns dentro dos outros. O Mestre é capaz de ver Ohmtar como algo similar a camadas sobrepostas, uma visão que ele passou aos monges do Limiar para que eles pudessem elaborar os esquemas e mapas que ilustram o cosmos. Cada mundo foi criado com uma luz (de uma das sete cores que representam a Luz Divina) e carrega fortemente a influência da emoção correspondente àquela luz.

No centro de Ohmtar está o **Mundo Material**, criado com a luz verde, da coragem. Habitado pelos "mortais", é um lugar de superação, de desafios, de aventuras. De reinos que se erguem e se evaporam com o passar do tempo.

Nas profundezas do Mundo Material, nas terras abaixo das cavernas mais profundas e das ruínas há mais tempo esquecidas, está o **Submundo,** o mundo criado com a luz amarela, do medo. Habitado por criaturas de pele negra como as trevas que as cercam, suas cavernas do tamanho de continentes escondem os maiores medos do universo, que se escondem da luz que vem das estrelas enquanto tramam seus próximos movimentos.

O Submundo guarda a passagem para o mundo criado com a luz laranja, da inveja: o **Inferno**. Abaixo do Submundo, esse mundo de fogo e sangue é o lar das divindades hostis, aprisionadas pelo Mestre. Demônios voam pelas nuvens ácidas ou se esgueiram pelas florestas de carne e ossos, devorando as almas daqueles que infelizmente foram trazidos pelos anjos do mal.

No coração do Inferno está o Abismo, onde a terra profana se abre e leva ao mundo mais selvagem do universo. O mundo criado com o vermelho, do ódio, e que ruge ferozmente com a força dos elementos: o **Mundo Primordial**. Aqui as entidades elementais batalham eternamente umas contra as outras, tentando a todo o momento se sobrepôr sobre as demais, num ciclo de destruição e reconstrução sem fim. Um mundo instável como o poder dos elementos.

Mas não é só nas profundezas do Mundo Material que se escondem os mundos de Ohmtar.

Acima do sol e da lua está o oceano celestial, onde estão as estrelas que iluminam a noite do mundo mortal, chamado de Mar Estelar. No coração do Mar Estelar, orbitando uma estrela azul jovem e imponente, está o mundo criado com a luz azul da esperança, o **Mundo Lendário**. Um lugar de sonhos e de magia, lar dos mitos e de todas as forças lendárias que influenciam o destino e os temores dos mortais. Um mundo de fadas e de gigantes, de florestas labirínticas e chuvas de cristal.

Além do Mar Estelar, invisível e inalcançável aos mortais, está um mundo de nuvens e montanhas flutuantes, com cidades ligadas por pontes feitas de arco-íris e jardins de flores imortais e frutos com o sabor capaz de dar vida nova à mais velha e debilitada criatura. Um mundo em que anjos voam como pássaros pelos céus, enquanto os deuses benevolentes observam o multiverso de seus tronos de ouro e diamante. Este mundo, criado com a luz índigo, da compaixão, é o **Paraíso.**

Na medida em que se abandona o Paraíso, viajando em direção contrária à dos mundos mortais, o céu vai se tornando escuro e o índigo vai dando lugar ao púrpura, o violeta. A cor do amor. Mas atravessando a barreira dos campos que separam o Paraíso deste outro mundo é possível perceber que há muito aqui além de amor... Este é o **Além,** um mundo de amor e de loucura. Aqui as leis da natureza simplesmente não funcionam, a convicção pessoal guia seus habitantes e é preciso muita força de vontade, muito amor e muita concentração para sim-plesmente não enlouquecer e se tornar parte do ambiente. Um lugar em que as viagens acontecem com a velocidade do pensamento, as criaturas mudam de forma e o tempo parece simplesmente dançar a sua volta.

Nas fronteiras de Ohmtar com o restante do Megaverso, num deserto que flui na imensidão com as areias do Tempo, está o Limiar, o ponto mais distante do Além. Lá, os monges filósofos observam o passado, o presente e o futuro, tanto de Ohmtar quanto do restante do Megaverso.

Viajando entre os Mundos de Ohmtar

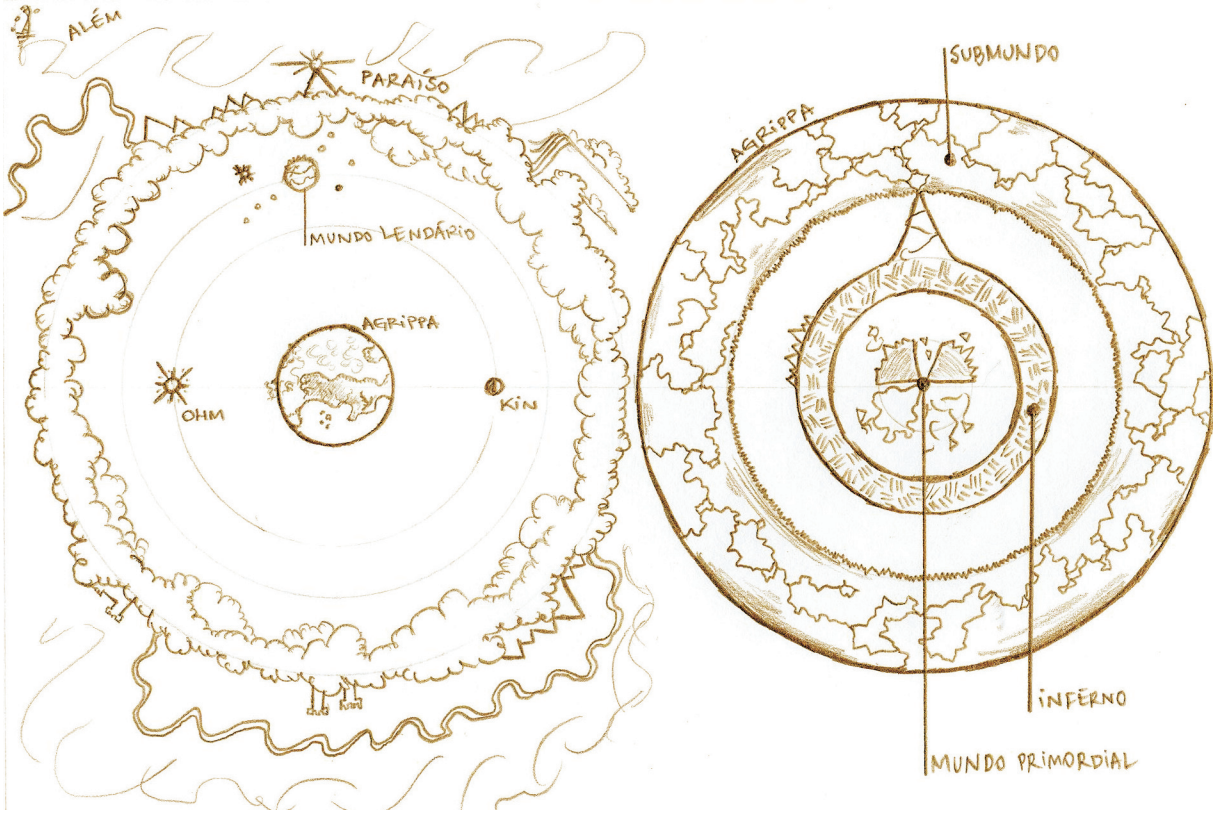
Viajar entre os mundos é uma coisa muito comum em Ohmtar. Não para as pessoas comuns, obviamente, que raramente deixam mesmo suas cidades ou vilarejos quando não são mercadores ou mercenários. Mas são viagens comuns para heróis experientes e outras criaturas e entidades.

A viagem entre mundos mais comum, essa sim realizada pelas pessoas comuns, é a **Morte.** Quando alguém morre em Ohmtar, um anjo será enviado pelos deuses para resgatar a alma da criatura. Normalmente isso acontece quando as almas estão no Mundo Material. Os anjos benevolentes vêm do Paraíso usando a luz das estrelas para fazer a viagem, enquanto os anjos hostis, vindos do Inferno, fazem a viagem através das sombras do mundo. Mas há outros meios de se fazer essas viagens entre mundos e, o mais importante, estando vivo!

✦ As Fronteiras entre os Mundos

Sair do Mundo Material é relativamente fácil. Dois são os caminhos possíveis: as Encruzilhadas e os Desfiladeiros. As **Encruzilhadas** são passagens invisíveis que se ocultam na natureza, principalmente nas florestas profundas e inóspitas, que levam os viajantes ao Mundo Lendário. Em alguns casos, essas passagens são protegidas por espíritos da natureza ou druidas poderosos. Os **Desfiladeiros,** por sua vez, são cavernas intransponíveis repletas de desafios que, se superados, permitirão ao viajante ingressar no Submundo.

Existem incontáveis encruzilhadas e desfiladeiros espalhados pelo Mundo Material, aguardando os bravos e



corajosos aventureiros que desejam enfrentar as ameaças dos outros mundos de Ohmtar para fazer fama e fortuna.

Se você não está morto ou não é um anjo ou qualquer outro enviado dos deuses você não conseguirá alcançar o Paraíso ou o Inferno diretamente do Mundo Material. Uma jornada árdua se faz necessária para tal. Jornada essa que pode se desdobrar em uma campanha de meses, ou mesmo anos, até que a travessia se torne possível.

O Sepultamento e o Destino das Almas

Independente de a quais deuses prestam devoção, os servos dos deuses de Ohmtar optam por sepultar os corpos após a morte. Essa tradição não possui ligação com a ideia de uma possível ressurreição, já que as almas dos mortais recebem um novo corpo imortal quando chegam à morada dos deuses.

O processo de sepultamento, que deu origem aos túmulos e, posteriormente, aos cemitérios e mausoléus, é carregado de grande simbolismo. Para os servos dos deuses, as almas permanecerão existindo no Paraíso (ou no Inferno) enquanto os túmulos com seus corpos originais forem visitados e suas memórias forem mantidas.

Os devotos das divindades acreditam que se um indivíduo for esquecido após sua morte, sua alma será lançada pelos deuses no Além, o Sétimo Mundo, para onde vão todas as coisas que perderam seu lugar no multiverso. Essa é a mesma razão pela qual os grandes criminosos continuam tendo suas histórias contadas: para que nunca sejam esquecidos e continuem pagando por seus crimes no Inferno de Ohmtar.

Para alcançar o Paraíso, um mortal precisa viajar ao Mundo Lendário e lá atravessar a **Muralha Celestial**, uma estrutura de rocha branca entalhada com a história dos deuses, erguida para isolar os deuses benevolentes e impedir o acesso direto deles aos mortais. A Muralha é protegida pelo povo da esperança, que decide em nome do Mestre quem está apto ou não a atravessar a barreira e alcançar o Paraíso.

Para chegar ao Inferno é preciso coragem, muita coragem, ou uma razão muito forte ou, digamos, suficientemente estúpida. No coração do Mundo Subterrâneo estão os **Portões do Submundo.** Fechados com o poder bruto do medo, o único poder residual da cor amarela que sobreviveu à Última Crise, os Portões são protegidos com garras e magia pelo povo das profundezas. Ryltar, a entidade do Submundo que lidera espiritualmente o povo do medo, é o encarregado de manter os portões fechados. Exércitos imensos, formados por centenas de guerreiros e feiticeiros, estão sempre a postos diante dos Portões. Ryltar pode autorizar a abertura dos Portões para a passagem de heróis ou aventureiros que se atrevem a adentrar no Inferno. Geralmente, o bruxo entrega aos heróis algum tipo de ritual que permita que eles voltem em segurança para os portões em caso de necessidade, já que a passagem só pode ser aberta por Ryltar.

Para alcançar o Mundo Primordial, onde rugem os elementos que formam o multiverso, é preciso desbravar as profundezas do Inferno e atravessar o **Abismo,** o desfiladeiro mais profundo destas terras malignas, onde repousam as criaturas mais malévolas e insanas, temidas por deuses e por demônios.

No extremo oposto do multiverso está o Além, o Mundo Distante, um mundo de caos e loucura, mas também de amor e devoção plena. Para alcançá-lo, é preciso voar pelos céus do Paraíso em direção ao horizonte mais profundo,

quando o azul se torna violeta. O viajante alcançará os **Campos de Elêusis**, uma planície tomada por um jardim de violetas que toma o infinito no ponto mais distante dos céus do Paraíso. Ao atravessar os Campos o viajante enfim encontrará a selva de juncos e olhos que formam a fronteira do Além. Se não enlouquecer, conseguirá concluir sua jornada sem maiores problemas.

Pode parecer simples, mas viajar entre os mundos não é para qualquer um. O impacto de se viajar entre os planos, provocado principalmente pela profusão de emoções distintas que fluem pelo multiverso, é tanto que mesmo as criaturas mais tranqüilas podem se tornar bestas incontroláveis quando levadas a outros planos. Apenas seres poderosos, de mente praticamente impenetrável, são capazes de resistir a uma viagem planar sem maiores problemas.

✦ Armadilhas Planares

Mesmo com uma estrutura definida, o cosmos traz suas surpresas. É de conhecimento dos estudiosos das artes arcanas que mesmo as leis que regem as viagens entre os planos podem ser quebradas por forças da própria existência.

São chamadas de **armadilhas planares** passagens mágicas que conectam os mundos de Ohmtar sem que haja qualquer possibilidade de interferência por parte dos viajantes. As armadilhas planares mais conhecidas são as Encruzilhadas e Desfiladeiros, passagens invisíveis que conectam o Mundo Lendário e o Submundo, respectivamente, ao Mundo Material.

Mas existem muitas outras passagens deste tipo, como os vórtices elementais que ligam o Mundo Primordial à Agrippa ou ao Submundo, as fendas que se abrem no tecido da realidade e permitem a fuga das criaturas do Além, ou a luz divina enviada por Ohm, o Deus Sol, que lança suas falanges angelicais aos Mundos de Luz sempre que necessário. Mesmo uma tempestade ou uma corrente mais forte em um rio podem funcionar como armadilhas planares se for o desejo do Mestre de lançar os heróis rumo a novos desafios (ou de trazer para diante deles terríveis ameaças de outros mundos).

Essas armadilhas são passagens mágicas perigosas. Elas podem lançar sobre uma região a fúria elemental de um vulcão do Primeiro Mundo, destruindo tudo a sua volta, ou arrebatar anjos celestiais em pleno voo e tragá-los para os Pântanos de Sangue do Inferno.

✦ Portais Planares

Geralmente os estudiosos chamam de **portais** quaisquer passagens mágicas fixas que sejam capazes de conectar os mundos de Ohmtar uns aos outros e sobre as quais é possível realizar algum tipo de interferência, incluindo todos os casos de passagens criadas através de rituais arcanos antigos ou efeitos similares.

Os atuais conhecimentos arcanos não permitem aos povos de Ohmtar criar novos portais. Os que existem são o que sobrou de tempos de Alta Magia, quando os indivíduos eram capazes de manipular a realidade com uma certa facilidade. Embora existam portais conhecidos e utilizados com certa frequência, a grande maioria está perdida em cantos obscuros do multiverso, apenas esperando para serem descobertos. Ainda sim, grande parte deles não funciona mais como deveria.

Rituais e Viagens Planares

Como a cosmologia de Ohmtar possui uma estrutura própria, muitos rituais conhecidos em outros cenários e que estejam relacionados às forças que regem os planos de existência podem não funcionar ou funcionar de forma diferente.

Em termos de regras, sugerimos ao Mestre que os rituais *Portal Vinculado*, *Portal Planar* e *Portal Verdadeiro* (bem como qualquer outro ritual que permita a abertura ou utilização de portal para viajar entre os planos) não estejam disponíveis aos personagens dos jogadores, exceto como parte de livros raros ou relíquias que tenham papel fundamental na continuidade da campanha. Os rituais apontados e as regras para sua utilização são apresentados no D&D 4E *Livro do Jogador*.

A Aparência de um Portal

Geralmente os portais são marcados por uma estrutura física que demarca suas dimensões, como círculos de pedra, árvores ligadas umas às outras através de seus galhos e a entrada de uma caverna adornada com runas multicoloridas. Mas a passagem mágica propriamente dita não é uma estrutura física.

Os portais podem ser de várias formas. Alguns deles são transparentes e funcionam como janelas de onde é possível ver nitidamente o que há do outro lado. Outros também permitem essa visão, mas com algumas limitações, como se uma névoa impedisse a visão perfeita. Existem, ainda, alguns que são completamente invisíveis e que não seriam percebidos não fosse a estrutura física que marca sua presença (como um portal no meio da floresta em que, olhando através das colunas de pedra só se vê mais floresta).

Os mais comuns, entretanto, são ditos «luminosos». Sua superfície é como uma grande cortina de luz, bastante brilhante, cuja cor é igual àquela que permeia o mundo ao qual está conectado. Assim, essa cortina seria vermelha quando o portal está conectado ao Mundo Primordial, ou violeta se conectado ao Além. Obviamente, cada «lado» do portal possui uma cor diferente.

Existem portais, entretanto, que funcionam de forma errônea. Esses portais, quando luminosos, brilham em

cores diversas (o que já é um sinal para um viajante desavisado que o portal não está funcionando corretamente ou que pode reservar alguma surpresa desagradável). Portais que conectem todos os mundos, e esses são muito raros, brilham em todas as cores, como um arco-íris.

Interagindo com um Portal

Na maioria dos casos, basta ao viajante atravessar um portal interplanar para alcançar outro mundo de Ohmtar. Para isso, entretanto, essa passagem deve ser realizada conscientemente (ou forçada por um indivíduo consciente). Por exemplo, um rio do Mundo Lendário que passe por uma *encruzilhada* não irá alcançar o Mundo Material, mas um hobgoblin interessado em levar essa água a seus aliados nas florestas de Agrippa poderia criar uma canaleta através dessa encruzilhada para levar o fluxo de água de um lado para o outro.

Tudo o que um viajante carrega atravessa o portal com ele, normalmente. Mas um viajante não é capaz de interagir com nada que esteja do outro lado do portal antes que seu corpo o tenha atravessado por completo.

Além disso, efeitos mágicos não atravessam portais. Assim, uma bola de fogo lançada por um mago ou uma rajada de poder radiante disparada por um clérigo são incapazes de atingir qualquer criatura que esteja do outro lado de um portal.

Muitos portais, entretanto, exigem mais do que simples vontade. Eles permanecem fechados e só permitem a passagem de um indivíduo quando ele profere uma palavra ou verso, determinados por seu criador. Outros portais exigem que um determinado ritual seja realizado para serem abertos e, ainda assim, permanecem abertos por um tempo limitado.

Habilidades Raciais

Algumas criaturas possuem a possibilidade de transitar entre os mundos (geralmente de alcançar o seu mundo natal através de um portal temporário e retornar em seguida), como é o caso dos altos-elfos e seu poder racial *passo feérico* (consulte o D&D 4E *Livro do Jogador*).

Em Ohmtar essas habilidades funcionam da mesma forma que em outros mundos do Megaverso.

Exceções como Possibilidades para Ganchos de Aventura

Se for interesse do Mestre, viagens normalmente proibidas entre os mundos podem ser realizadas. Um demônio que alcança o Mundo Material através de um artefato e possui o corpo de um mortal, ou uma entidade elemental que brota da terra no coração dos desertos de Agrippa ou dos vulcões do Ninho da Serpente, são exemplos de viagens entre os planos que, conforme as Leis da Natureza, não deveriam acontecer.

Quando o Mestre permite uma viagem deste tipo ele precisa criar uma alternativa para que a ordem cósmica alcance novamente o equilíbrio; essa ordem costuma vir através dos heróis, que são lançados em suas jornadas em direção à solução deste problema, em missões que podem envolver fechar um portal mágico para o Mundo Primordial ou expulsar para seu mundo de origem uma criatura ou entidade extra-planar.

✦ Chegando e Saindo de Ohmtar

Mesmo isolado no centro do Megaverso, com uma cosmologia fixa, estruturada para comportar o que foi concebido pelo Mestre para os espíritos, Ohmtar ainda possui conexões com outros multiversos. Por vontade do Mestre, é possível sair e chegar a Ohmtar de infinitas maneiras, sempre que Ele desejar.

Uma tempestade mágica de areia em um deserto distante, uma viagem de barco, uma caminhada na floresta, uma morte. São diversos os caminhos que trazem a Ohmtar criaturas de outros mundos, de outros universos, de outros tempos. Humanos, elfos, anões, gnomos.

Essas criaturas são nativas de Ohmtar, assim como muitas outras. Entretanto, elas também são nativas de outros universos e podem surgir em Ohmtar por diversos motivos, através das forças que manifestam a vontade do Mestre. Da mesma forma, criaturas, relíquias e outras coisas nativas de Ohmtar podem ser levadas a outros multiversos por vontade d'Ele.

Através desse "intercâmbio", o Mestre busca avaliar o equilíbrio de Ohmtar e sua resistência frente a novos elementos, além de analisar os impactos destes elementos no multiverso central. Da mesma forma, ele desenvolve em Ohmtar novas opções que podem ser levadas a outras cosmologias. Novas raças, criaturas e elementos.

Uma lenda diz que existem vários Mestres, assim como vários "Ohmtar", e que eles seriam capazes de compartilhar entre si suas criações. Desta forma, eles garantiriam a evolução do Megaverso em direção a um futuro de sucesso, e não de Crise. Se essa lenda é verdadeira ou não, só o Tempo dirá.

O Impacto das Viagens Planares

Por mais simples que possa parecer, viajar entre os mundos não é uma coisa facilmente aceitável para a tríade Corpo-Mente-Espírito de um indivíduo, mesmo para aquele herói poderoso que já enfrentou dragões, fadas insanas e criaturas elementais descontroladas.

Mas não são só as criaturas que passam a agir de forma diferente quando atravessam um portal em direção a outro mundo da cosmologia de Ohmtar. Itens mágicos, magias, poderes e outras habilidades podem simplesmente «deixar de funcionar» ou ter suas características e propriedades alteradas bruscamente.

✦ O Impacto sobre os Viajantes

Viajar entre os mundos (o que também chamamos de viajar entre os planos ou realizar uma viagem planar) pode gerar uma série de mudanças no comportamento de uma criatura caso ela não esteja realmente preparada para a explosão de novas percepções e sensações advindas de uma inundação de informações alienígenas que seu corpo irá receber e sua mente deverá processar. Quando uma criatura qualquer realiza uma viagem planar (exceto quando proveniente de uma habilidade racial ou quando usada para alcançar seu mundo natal), ela é alvo de uma doença chamada **pânico astral**, descrita adiante.

Arcanistas
Possuir conhecimento arcano não é o suficiente para se sentir perfeitamente bem ao realizar uma viagem planar, mas ajuda. Esse conhecimento, por menor que seja, já dá ao indivíduo o mínimo de habilidade para se abrir às novas sensações e não ter sua mente tão violentada ao realizar a transição entre um mundo e outro. É comum que etnias que realizem viagens planares constantemente (como altos-elfos, minotauros, anões-cinzentos e elfos-negros), por força de relações comerciais, por exemplo, treinem os pretensos viajantes durante bastante tempo antes de enviá-los em direção a um portal ou fenda mágica. Arcanistas que realizem pactos com entidades de outros mundos tendem a ter maior facilidade em realizar viagens planares quando o plano de destino envolvido se trata do plano natal da entidade à qual se está vinculado.

Criaturas
A maioria das criaturas do multiverso está sujeita a uma viagem planar, mesmo que involuntária; principalmente criaturas dotadas de pouca ou nenhuma inteligência, que acabam sendo capturadas por fendas mágicas ou portais abandonados por magos antigos. Ao alcançarem outro mundo, essas criaturas podem ser tomadas por uma fúria incontrolável ou pela mais completa e caótica insanidade. Não é incomum, por exemplo, que criaturas invocadas de outros mundos por arcanistas poderosos voltem-se contra seus invocadores antes de avançar contra os habitantes do mundo para a qual foram trazidas.

Imortais
Os indivíduos inteligentes de origem imortal são os que têm maior facilidade em viajar entre os mundos, no que diz respeito à aceitação de seus sentidos e sua mente à experiência da viagem. Essa facilidade surge pelas mais diversas razões. Responsáveis por receber as almas dos mortais em seus mundos tendem a possuir um maior conhecimento a respeito dos mundos de origem desses mortais, da mesma forma que os imortais podem passar parte de sua eternidade aprendendo sobre esses outros mundos na esperança de serem enviados para algum deles como emissários das forças divinas (celestiais ou infernais). Imortais nativos do Paraíso costumam sentir um certo deslumbramento quando se deparam com a realidade que se oculta além das fronteiras da morada dos deuses benevolentes. Imortais nativos do Inferno, por outro lado, sentem grande inveja e guardam enorme rancor por terem passado tanto tempo aprisionados no fétido mundo onde foram criados.

Espiritualistas
Devotos das entidades espirituais são os que têm maior dificuldade em viajar entre os mundos de Ohmtar. Ao realizar a passagem, eles imediatamente perdem a conexão com os espíritos dos quais são devotos, sendo tomados por um enorme e angustiante vazio. Tentando se aproveitar desse laço rompido (ou tomados por grande compaixão), os espíritos desse novo mundo lançam os primeiros sinais ao espiritualista, na tentativa de realizar uma conexão com ele. Espíritos da natureza dos três Mundos Mortais (Material, Lendário e Subterrâneo) são mais fáceis de serem aceitos pelos espiritualistas durante uma viagem planar. Os espíritos dos outros mundos, entretanto, são tão alienígenas que muitas vezes o indivíduo tenta se desvincular deles a partir da devoção a outros aspectos do Mestre, convertendo-se a um servo dos deuses ou tornando-se um filósofo.

Filósofos
Os membros das Tradições da Luz percebem a viagem entre os mundos como uma viagem qualquer. Suas mentes estão tão abertas e seus parâmetros perceptivos são tão mais complexos e variados que eles simplesmente não sofrem os impactos previstos para uma viagem planar.

Regras do Jogo: Pânico Astral

Indivíduos que realizam uma viagem planar podem contrair a doença mística conhecida como **Pânico Astral**. As regras para doenças são apresentadas no D&D 4E *Guia do Mestre*. Quando uma criatura realiza uma viagem para seu mundo natal, entretanto, ela não contrai a doença. O mesmo é válido para criaturas que possuem a habilidade racial de transitar entre os mundos. Seguidores da Filosofia são imunes a essa doença.

Caso o mestre do jogo obtenha um sucesso decisivo na jogada de ataque da doença contra o viajante planar, esse viajante imediatamente sofre os efeitos da **loucura planar** (descrita abaixo).

Criaturas de origem *imortal* (consulte o D&D 4E *Manual dos Monstros*) recebem +2 nos testes de Tolerância, enquanto criaturas de origem feérica, elemental ou aberrante recebem uma penalidade de -2 nesses testes.

Além disso, criaturas que tenham treinamento na perícia Arcanismo podem realizar um teste dessa perícia no lugar de um teste de Tolerância para resistir aos efeitos da doença.

Caso a doença alcance seu estágio final, o personagem adquire a Loucura Planar (para as regras de *doenças*, consulte o D&D 4E *Guia do Mestre*).

✦ **Loucura Planar:** O personagem se torna uma fera enlouquecida que ataca todas as criaturas em seu caminho. Ele adquire regeneração 10 e o poder utilitário sem limite descrito a seguir. A Loucura Planar é incurável. Um personagem que esteja sob o efeito permanente da Loucura Planar não sofre os efeitos da doença *pânico astral*.

Poder Utilitário ✦ Sem Limite (Ação Livre; 1/turno)
O personagem gasta um pulso de cura e recarrega um de seus poderes por encontro que já tenham sido utilizados.

PÂNICO ASTRAL — Doença — Nível variável
A vítima da doença sofre desorientação e depressão profunda.

Ataque
Nível do alvo +4 vs Vontade

Estágios da Doença
Estágio 0: O alvo é curado.
Estágio 1: O alvo sofre -2 de penalidade em todos os seus testes.
Estágio 2: O alvo sofre -4 de penalidade em todos os seus testes.
Estágio 3: O alvo sofre -4 de penalidade em todos os seus testes, fica atordoado e é incapaz de recuperar pontos de vida ou de utilizar poderes diários.
Estágio 4: O alvo adquire a Loucura Planar.

Testes
Ao final de um descanso prolongado, o alvo faz um teste de Tolerância.
9 ou inferior: O estágio da doença aumenta em 1.
10 a (9 + nível do alvo): Sem alteração no quadro.
(10 + nível do alvo) ou superior: O estágio da doença reduz em 1.

✦ O Impacto sobre a Magia

A magia permeia todas as coisas de Ohmtar. Mesmo a técnica possuída por artesão de renome pode ser considerada como sendo «mágica» visto que ela é capaz de permitir determinados feitos que a maioria das pessoas não são capazes de reproduzir.

Quando falamos, entretanto, que uma viagem planar pode trazer um determinado impacto sobre a magia, estamos falando na maioria dos casos das habilidades sobrenaturais e místicas, como as magias invocadas pelos magos e os milagres manifestados pelos servos dos deuses de Ohmtar.

Em Agrippa a magia funciona exatamente como se espera que ela funcione. Todos os efeitos mágicos, mesmo aqueles provenientes de outros mundos, funcionam normalmente no Mundo Material. Esse é só mais um dos inúmeros motivos que tornam o Agrippa o lugar mais desejado por todas as poderosas entidades que governam o cosmos. Mas o mesmo não acontece em outros mundos.

Em linhas gerais, cada mundo que compõe o multiverso de Ohmtar exerce uma determinada influência sobre as forças que ali se manifestam. O Mundo Primordial, por exemplo, é a fonte de todas as energias e forças elementais conhecidas e nada mais natural que efeitos mágicos de natureza elemental se tornem mais poderosos ou caóticos naquele mundo. Da mesma forma, é de se esperar que um xamanista de Agrippa perca a conexão com os espíritos de seu mundo ao realizar uma viagem planar, de forma que dificilmente será capaz de manifestar seus poderes mágicos da mesma forma.

As Fontes de Poder

Quando um personagem ou criatura realiza uma viagem planar, os poderes que ele normalmente utiliza podem sofrer uma série de influências promovidas por forças desse novo mundo que ele está acessando. Essa influência atua em maior ou menor grau de acordo com a fonte de poder que alimenta as habilidades desse personagem (consulte fontes de poder no D&D 4E *Livro do Jogador* e D&D 4E *Livro do Jogador 2*).

Personagens que tenham poderes de fonte **divina** sofrem grande impacto quando acessam determinados mundos. Em termos de regras, um servo de uma divindade bondosa que esteja no Inferno recebe uma penalidade de -4 em todas as suas jogadas de ataque com poderes divinos e seus poderes causam dano como se o personagem estivesse sob a condição *enfraquecido* (consulte o D&D 4E *Livro do Jogador*). Servos de divindades malignas, por sua vez, sofrem esses mesmos efeitos quando estão no Inferno. Quando os poderes divinos provêm de divindades indiferentes, o personagem não sofre esses efeitos no Paraíso ou no Inferno, mas sim nos distantes Além e Mundo Primordial.

Personagens que tenham seus poderes alimentados pela fonte **primitiva** são os que mais sofrem com as viagens planares. Em termos de regras, o personagem deve fazer um teste de resistência sempre que viajar para outro mundo. Em caso de falha, ele perde a conexão com as entidades que lhe forneciam poder. Após cada descanso prolongado realizado em um mundo diferente do seu, o personagem deve fazer um novo teste. Em caso de sucesso, ele passa a acessar os poderes de entidades primitivas do mundo no qual ele se encontra, e não precisará mais fazer o teste novamente. Em caso de falha, ele perde a conexão com os espíritos de seu mundo natal. Sempre que retornar ao seu mundo de origem, o personagem tem o vínculo com as entidades que originalmente lhe forneciam poder restabelecido automaticamente (mas existe uma grande possibilidade de que essas entidades exijam algo em troca).

Descritores de Dano

Um personagem que realize uma viagem planar pode ter seus poderes ampliados ou reduzidos em função do novo mundo em que se encontra. Poderes podem sofrer alguns efeitos quando possuem determinados descritores de dano (consulte o D&D 4E *Livro do Jogador*). Eles podem ser *fortalecidos* ou *enfraquecidos*.

Um poder fortalecido causa dano máximo em alguns mundos e um sucesso decisivo é obtido com esse poder com um resultado natural 19 ou 20 numa jogada de ataque. Um poder enfraquecido causa dano mínimo e nunca se obtém um sucesso decisivo com um poder nesta condição.

A seguir apresentamos quais os poderes são fortalecidos ou enfraquecidos conforme o mundo de destino dos personagens e o tipo de dano desses poderes.

Tipo de Dano	Fortalecido em	Enfraquecido em
Ácido	Submundo	Mundo Lendário
Congelante	Mundo Primordial	Além
Energético	Mundo Material	Mundo Lendário
Elétrico	Mundo Primordial	Além
Flamejante	Mundo Primordial	Além
Necrótico	Inferno	Paraíso
Psíquico	Além	Mundo Primordial
Radiante	Paraíso	Inferno
Trovejante	Mundo Primordial	Além
Venenoso	Submundo	Mundo Lendário

Tipos de Efeito

Alguns tipos de efeitos possuem condições específicas quando manifestados por viajantes planares. Os poderes que possuam as palavras-chave abaixo sofrem as condições indicadas (consulte poderes e palavras-chave no D&D 4E *Livro do Jogador* e D&D 4E *Livro do Jogador 2*):

Convocação: É impossível convocar uma criatura estando no mesmo mundo de origem da criatura que se deseja convocar;

Cura: Poderes de cura manifestados no Paraíso curam o dobro da quantidade de pontos de vida indicada em sua descrição, exceto em criaturas originárias do Inferno. Por sua vez, quando manifestados no Inferno, curam o dobro da quantidade de pontos de vida quando aplicados a criaturas originárias do Inferno. Criaturas do Paraíso nunca são curadas no Inferno, e vice-versa, exceto pela cura promovida naturalmente por descanso;

Encanto: Criaturas nativas do Mundo Lendário são imunes a efeitos de Encanto manifestados no Mundo Lendário por criaturas de outros mundos;

Ilusão: Criaturas nativas do Mundo Lendário são imunes a efeitos de Ilusão manifestados no Mundo Lendário por criaturas de outros mundos;

Medo: Criaturas nativas do Submundo são imunes a efeitos de Medo manifestado no Submundo por criaturas de outros mundos;

Teleporte: Criaturas nativas do Mundo Lendário têm o alcance de poderes de teleporte multiplicados por 2 quando estão em seu mundo de origem; e,

Venenoso: Criaturas nativas do Submundo são imunes a efeitos do tipo Venenoso manifestados no Submundo por criaturas de outros mundos.

Campanha nos Sete Mundos: Horizontes

A seguir apresentamos um exemplo de estrutura de campanha que pode ser realizada tendo as viagens planares como foco, dando destaque à influência dos Sete Mundos de Ohmtar (e das ameaças que cada um desses mundos esconde) sobre a jornada dos heróis, um ponto de partida para os mestres que desejem explorar as possibilidades fornecidas pelo enredo e pela cosmologia de Ohmtar.

Esta estrutura de campanha foi estabelecida em **atos**. Cada ato remete a um dos patamares da evolução dos personagens dos jogadores (heróico, exemplar e épico; consulte o D&D 4E *Livro do Jogador*).

✦ Coragem e Sabedoria

Patamar Heroico

O Mundo Lendário está em guerra. As forças goblinóides lideradas por Hang Aknar avançam sobre as florestas dos metamorfos, cercam as cidades dos altos-elfos nas Planícies das Batalhas Épicas e penetram as escuras galerias das Montanhas dos Gigantes em direção ao reino anão de Rumnaheim.

Thorak, o Príncipe dos Anões, partiu em uma jornada rumo à gloriosa cidade de Angabar, seguindo as lendas a respeito de heróis valorosos que poderiam ajudá-lo a salvar seu reino de um ataque iminente. Thorak, entretanto, falhou em sua jornada quando saiu de seu objetivo primário e caiu, com um grupo de aventureiros, diante de uma criatura demoníaca nas profundezas da Torre Enferrujada, no Bosque dos Campos Macios.

Agora, a alma de Thorak está aprisionada em algum lugar do Inferno, lutando para se libertar e tentando alcançar um caminho de volta para seu mundo de origem, sem saber que as forças de Hang Aknar já alcançam as florestas de Agrippa, ou que seu pai, o Rei Nalak de Whurkral, caiu diante do poder combinado de goblins e trolls.

O clã metamorfo da Floresta das Árvores Rosadas foi derrotado pelos goblinóides, mas Aldenail, o príncipe-herdeiro do clã, conseguiu fugir para o Mundo Material com uma relíquia fundamental aos planos do Rei Hobgoblin: a Lágrima de Sasquasohuh, um cristal que guarda parte da poderosa essência espiritual do Sol Azul do Mundo Lendário.

Os heróis terão uma participação fundamental nessa guerra que se inicia, mas estão apenas no início de sua jornada. Os goblinóides, criaturas que em Ohmtar têm origem feérica, atravessam as Encruzilhadas em direção ao Mundo Material e já representam uma ameaça às aldeias e vilas dos Braços Verdejantes. Os anões de Rumnaheim, liderados por Hargur Stoneheart, capitão de suas tropas, tentam resistir ao ataque de Hang Aknar, mas sabem que apenas um príncipe legítimo será capaz de acessar o poder ancestral dos anões para impedir o avanço dos inimigos.

Levados a salvar as aldeias de um condado de Groenvast do ataque dos goblinóides, os heróis se vêem combatendo as lideranças militares subordinadas a Hang Aknar, mas perdem a Lágrima de Sasquasohuh para as criaturas invasoras. Agora, Hang Aknar poderá dar continuidade ao seu plano de conquistar o Mundo Lendário, a começar por Rumnaheim, o poderoso e mítico reino dos anões.

✦ Medo e Desilusão

Patamar Exemplar

A Forja dos Anões, o coração flamejante do Reino de Rumnaheim, guarda o segredo da Alta Magia, o poder antigo que trouxe tanta destruição aos mundos mortais durante a Guerra das Legiões dos Três Mundos. De posse da Lágrima de Sasquasohuh, Hang Aknar inicia uma investida final contra os anões na tentativa de conquistar o poder da Alta Magia para si. Se tiver sucesso em sua empreitada, nenhuma raça mortal poderá deter seu avanço em direção a uma conquista completa dos mundos mortais.

Mas os heróis não serão capazes de deter Hang Aknar sozinhos. Para impedir o Rei Hobgoblin de tomar o poder da Alta Magia para si, eles precisam que esse poder seja tomado, antes, por seu herdeiro legítimo, o herdeiro do Trono de Rumnaheim, Thorak. Assim, eles iniciam uma jornada em direção ao Inferno, tentando resgatar a alma do príncipe anão das garras de um poderoso demônio. De posse das pistas encontradas na Torre Enferrujada, os heróis mergulham no Submundo e se vêem obrigados a lutar contra escravagistas dvergar, aberrações e elementais antes de alcançar os Portões do Inferno, onde recebem a bênção de Ryltar, o Grande Bruxo, para prosseguirem em direção ao Inferno.

Lá, no mundo das divindades malignas e das criaturas demonícas, eles invadem a cidadela na qual Thorak está aprisionado, mas precisarão buscar uma forma de fugir dali, já que é impossível atravessar os Portões do Inferno em direção ao Submundo. Não lhes resta outra alternativa, a não ser a insana possibilidade de descer o Abismo em direção ao Mundo Primordial e, de lá, buscar um portal que os leve aos mundos mortais.

✦ Luz e Salvação

Patamar Épico

Com a ajuda do povo do ódio, os heróis combatem as ameaças elementais do Mundo Primordial e atravessam o portal que os levará às Gargantas do Submundo. Agora, com Thorak ao seu lado, os heróis iniciam o caminho de volta, retornando pelos Desfiladeiros em direção ao Mundo Material e atravessando as Encruzilhadas para alcançar o Mundo Lendário.

Mas Hang Aknar não é o único a desejar o poder da Alta Magia para si (antes de usar A Lágrima para reestabelecer o poder divino de Sasquasohuh). Os minotauros do Mundo Lendário aliaram-se aos broncos das Terras do Norte de Agrippa e agora avançam ferozmente em direção ao Reino dos Anões. O poderoso arquimago Vissevark, da cidade de Maigheo, se bem sucedido, utilizará a Alta Magia para reestabelecer o poder de um antigo artefato que permitirá, enfim, o retorno da temida entidade Kromagnom.

Nas profundezas de Rumnaheim, enquanto os anões combatem os goblinóides, Thorak acessa a Alta Magia da Forja dos Anões e os heróis podem enfrentar, enfim, o Rei Hobgoblin. Derrotados, os goblinóides deixam de ser uma grande ameaça, apesar de agora serem numerosos também no Mundo Material.

Os heróis concluem suas missões finais e alcançam a Imortalidade, Mesmo impedindo que Hang Aknar iniciasse os eventos previstos em uma antiga profecia, despertando a ira contida do ambicioso Sol Azul do Mundo Lendário, os alicerces para o retorno do Senhor das Trevas foram estabelecidos.

II

Capítulo 4

A Passagem do Tempo

Todos os povos de Ohmtar possuem alguma maneira de registrar a passagem dos dias, estações e anos. Nos grandes reinos de Agrippa os estudiosos administram cuidadosamente o calendário de seu mundo. Mesmo os arautos da guerra das tribos orcs mais ignorantes compõem cânticos rústicos que marcam os dias e os feitos de seus chefes aterradores.

Todos em Ohmtar usam o **Calendário de Agrippa**, batizado com o nome do Mundo Material por ter sido gravado pelo Mestre em três rodas gigantescas encravadas nas pedras do Desfiladeiro do Amanhecer, no coração do Continente. As rodas avançam umas sobre as outras em um ciclo interminável que acompanha os passos do Espírito do Tempo, uma entidade mais poderosa que o próprio Mestre e que avança pelos Sete Mundos incessantemente.

O Espírito do Tempo é uma entidade onipresente. Assim, o tempo passa da mesma forma em todos os mundos de Ohmtar. Geralmente, sua contagem é feita da mesma forma por cada um dos sete povos de Ohmtar, apesar de que a grande maioria dos indivíduos comuns simplesmente limitar sua preocupação ao que for relevante a seu cotidiano (como a contagem das horas ou a passagem das estações).

Os Dias e as Horas

Cada ano (ciclo) do calendário tem 365 dias, divididos em 13 meses de 28 dias, sendo quatro semanas de sete dias. Um dia, o 365º e último dia do ano, é chamado de O Dia Nefasto, quando os povos se mantém reclusos em suas casas e as trevas tomam conta do mundo por um dia inteiro: é o dia de descanso do Mestre.

Os dias de todos os mundos de Ohmtar têm 24 horas e são divididos em noite e dia pelo amanhecer e pelo alvorecer. O sol e a lua de Agrippa, mesmo estando presentes no Mundo Material, brilham nos céus de todos os mundos de Ohmtar, exceto no Submundo, onde não há céu e o brilho dos fungos combatem a escuridão. Nos extremos sul e norte do mundo de Agrippa os dias podem ser mais longos ou mais curtos, de acordo com as estações do ano.

As semanas de Ohmtar tem sete dias. Cada dia carrega o nome referente a uma das emoções que regem o mundo: **odinat** (o primeiro dia da semana, dia do início dos trabalhos e das batalhas), **invenat** (o segundo dia, dia dos desejos, dos pedidos e das oferendas), **medinat** (o terceiro dia, dia das orações e solicitações de ajuda), **coranat** (o quarto dia, dia da criação, das artes e do início das viagens arriscadas), **esperanat** (o quinto dia, dia das bênçãos e dos rituais de proteção), **companat** (o sexto dia, dia da caridade), e **amonat** (o sétimo dia, dia da família e do descanso, considerado dia santo para as igrejas das divindades benevolentes). Cada dia possui um significado especial para as pessoas. Em odinat, por exemplo, as pessoas iniciam os trabalhos da semana, depois do dia do descanso. É nesse dia que as batalhas das guerras travadas pelos seguidores dos deuses benevolentes são retomadas.

Os relógios são bem raros, e a maioria das pessoas divide o dia em sete partes maiores - alvorecer, manhã, meio-dia, tarde,anoitecer, noite, meia-noite e madrugada. Essa é uma convenção universal, tendo pequenas variações decorrentes da natureza dos idiomas ou dos costumes locais. Poucas pessoas têm a real necessidade de registrar a passagem das horas com precisão. Geralmente, elas se acostumam a calcular o horário por intuição, pelo movimento do sol e pela atividade ao redor de si mesmas, seja a atividade das outras pessoas, seja a atividade dos animais e do restante da natureza.

Nas cidades maiores de Agrippa, por exemplo, o badalar dos sinos dos templos substitui as formas mais comuns de registro da passagem do dia. As igrejas dos deuses benevolentes procuram calcular o horário com precisão, sendo que em alguns templos é possível encontrar relógios mecânicos grandiosos, que podem ser vistos da maioria dos cantos das cidades onde se encontram. Tradicionalmente, as horas são numeradas de 1 a 12 duas vezes, e os sinos tocam uma vez para cada hora, no início de cada uma delas. "Doze badaladas" é um sinônimo literal para meio-dia ou meia-noite.

No Mundo Lendário, por sua vez, as horas costumam ser contadas a partir dos cânticos dos anjos que ecoam através da Muralha Celestial vindos do Paraísos, realizados várias vezes ao longo do dia. No Submundo, por sua vez, as diversas espécies de fungos luminescentes que iluminam o interior das cavernas possuem «ciclos de brilho» que são utilizados para representar o dia (quando os fungos iluminam as cavernas) e a noite (quando o Submundo se tornar local de caça para criaturas selvagens dos subterrâneos).

Os Meses e as Estações

Quanto aos **meses**, o Calendário de Agrippa se divide em 13 períodos de 28 dias. Cada mês recebe um nome, seguindo o padrão utilizado pelos povos das Terras Baixas de Agrippa e, também, pelos habitantes do Mundo Lendário. Em outros lugares os meses recebem outros nomes, geralmente ligados às crenças locais e à história da região (estando, também, muitas vezes ligados intimamente aos feriados).

Mês	Nome	Pseudônimo
1º	**Imix**	Mês das Brisas
2º	**Ik**	Mês do Florescimento
3º	**Akbal**	Mês das Colheitas
4º	**Kan**	Mês do Brilho Solar
5º	**Chikchan**	Mês dos Dias Ferventes
6º	**Kimi**	Mês da Calmaria
7º	**Manik**	Mês dos Ventos Previstos
8º	**Lamat**	Mês da Queda da Folhagem
9º	**Muluk**	Mês da Tristeza Seca
10º	**Ok**	Mês da Primeira Nevasca
11º	**Chuwen**	Mês da Noite Gélida
12º	**Eb**	Mês da Garra das Trevas
13º	**Ben**	Mês das Conclusões

A **Primavera** começa junto com o ano de Ohmtar, ao primeiro dia de Imix, e dura 91 dias, até o sétimo dia de Kan. O **Verão** começa em seguida, no oitavo dia de Kan, e dura 91 dias, até o décimo quarto dia de Manik. No décimo quinto dia de Manik começa o **Outono**, e dura 91 dias, até o vigésimo primeiro dia de Ok. No vigésimo segundo dia de Ok começa o temido **Inverno**, que dura 91 dias, até o último dia do ano, vigésimo oitavo dia de Ben.

O Dia Nefasto é o último dia do ano, após Ben 28. É um dia de reclusão para Ohm e, também, para todas as entidades que governam Ohmtar. É um dia de silêncio e frio extremos, em que poucos são aqueles dispostos a se arriscar a atravessar ambientes abertos ou realizar viagens, mesmo as entidades mais poderosas.

A chegada da Primavera após o Dia Nefasto é, literalmente, a chegada de uma nova época de florescimento.

A Passagem das Estações

Desde tempos imemoriais a história dos seres vivos esteve atrelada à passagem das estações. Em um universo fantástico como Ohmtar isso não é diferente. Por mais que os heróis tenham acesso a calendários ou outras formas de controlar a passagem dos dias, nada mais verdadeiro que perceber a mágica das estações e acompanhar as mudanças no ambiente ao seu redor ao longo de uma longa aventura ou campanha.

Usar a passagem das estações e seu impacto na natureza é uma forma bastante interessante de o mestre do jogo levar seus jogadores a outro nível de imersão e, também, de fornecer uma série de novos desafios. Uma caverna que se torna acessível na primavera, um monstro que se ergue de seu covil durante o inverno, uma longa peregrinação que se realiza durante o outono ou o martírio de se atravessar o deserto durante o verão.

É natural que uma campanha se prolongue por meses, ou mesmo anos, em tempos de jogo. Permitir aos jogadores sentir a passagem do tempo através das mudanças no clima, na coloração das árvores e até mesmo na flora e fauna locais pode fornecer a eles uma ampla gama de possíveis caminhos, escolhas de exploração e interpretação.

Mas como funcionam as estações do ano nos mundos de Ohmtar? Em Agrippa, por exemplo, espera-se delas o que se espera no «mundo real». Locais quentes e úmidos são alvo de tempestades e inundações durante o verão, enquanto o degelo da primavera liberta os campos e as florestas para receberem a sagrada luz de Ohm. No inverno o frio leva os povos a se esconderem no interior de suas aldeias e vilas enquanto apenas os mais destemidos se arriscam a desbravar as terras ermas entre uma cidade e outra.

Em outros mundos, entretanto, as estações funcionam de forma diferente. Afinal, é praticamente impossível imaginar como seria o inverno do Mundo Primordial ou do Além, ou como a primavera chegaria às Planícies de Sangue do Inferno.

Fora de Agrippa, é possível perceber que todas as mudanças promovidas no ambiente pelas estações do ano surgem, na verdade, do aumento ou da redução da influência do Deus Sol sobre os mundos de Ohmtar.

No verão, Ohm irradia todo seu poder sobre o multiverso. Os dias são mais claros e mais quentes e os extremos são fortalecidos. Terras mais úmidas se tornam mais úmidas, terras secas se tornam mais secas. Durante o verão, a luz de Ohm no Inferno é tão intensa, por exemplo, que os deuses e demônios recolhem-se ao interior de suas fortalezas para se protegerem da radiância do mais poderoso dos deuses de Ohmtar.

No inverno, entretanto, a situação se inverte. A influência de Ohm se torna mínima, deixando aos espíritos e outras entidades do multiverso o poder para controlar o clima de suas terras. Os espíritos das montanhas do Mundo Lendário lançam seus ventos congelantes sobre as florestas e campos das Terras das Fadas, fortalecendo os gigantes que avançam violentamente contra os portões de Rumnahein, o Reino dos Anões. No Além as criaturas alienígenas aproveitam a distância de Ohm para buscar as fendas que permitirão a elas se libertarem e tocarem, mais uma vez, os mundos mortais com sua loucura.

A primavera e o outono, por sua vez, são períodos de transição. Enquanto a primavera surge como uma época de renascimento e de reconstrução após o inverno, o outono inicia a temporada de preparação para o recolhimento que será feito nos últimos meses do ano. A primeira traz o retorno da luz de Ohm aos mundos de Ohmtar após a escuridão do dia nefasto, enquanto a segunda inicia o afastamento do Deus Sol após o período de calor e radiância do verão.

Essas duas estações são as que, provavelmente, trarão maior ocupação aos aventureiros e heróis de Ohmtar, pois nelas os animais e criaturas monstruosas estão no auge de sua atividade: seja para buscar alimento, para procriar, para realizar saques às áreas povoadas ou para estocar caça e outros suprimentos que serão necessários durante o inverno.

Festivais e Datas Especiais

A seguir listamos algumas datas comemorativas do Calendário de Agrippa utilizado nos mundos de Ohmtar. Essas datas normalmente estão atreladas a eventos especiais, à adoração aos espíritos da natureza e divinades maiores (e menores) do multiverso

Imix 1. Nascer do Sol
Dia de oração à Ohm, quando os povos benevolentes rogam por sua bênção

Imix 2. Concílio da Ordem
Encontro anual da Igreja da Espada Celestial, quando os sacerdotes deliberam sobre inúmeros assuntos da igreja e, também, realizam as nomeações e titulações aos seus membros. É um dia de adoração a Saint Londahar.

Imix 4. Festival do Plantio
Dia de adoração à Frenn, Deus da Fertilidade, quando os povos mortais semeiam a terra e iniciam os trabalhos de cultivo para a primavera.

Imix 5. Epifania Divina
Os elfos celebram neste dia o momento em que Iwak, deus dos Elfos, retornou às florestas de Agrippa para comandar seu povo.

Ik 2. Dia do Ouro
Dia em que membros da nobreza e realeza promovem seus primeiros grandes bailes e jantares do ano. É um dia de adoração a Jacinta, Deusa da Vaidade e da Frivolidade.

Ik 5. Dia das Águas
Dia de adoração ao Espírito das Águas, quando os navegantes realizam sacrifícios para o poderoso espírito primordial.

Ik 16. Dia da Lareira
Dia de adoração à Sálvia, Deusa dos Lares. É um dia dedicado aos festejos em família, com a tradição de se presentear as crianças com filhotes de animais.

Ik 28. Festival do Amor
O último amornat do mês de Ik é dedicado a Mirla, Deusa do Amor. Em muitos lugares, entretanto, são promovidos festejos também em nome de Cesaris, uma deusa menor ligada aos prazeres sexuais.

Akbal 3. Festival dos Irmãos
Tradicionalmente são realizados festejos neste dia em homenagem às famílias mais poderosas de Agrippa, onde os membros das Casas se reúnem para tratar de negócios.

Akbal 13. Festival da Colheita
Neste dia são realizadas as primeiras colheitas da Primavera, iniciando os trabalhos que perdurarão até o fim do mês. É um dia abençoado por Frenn e por Sirpi, deus do arado.

Kan 8. Festival do Sol
Primeiro dia do verão, dedicado a Ohm, o Deus Sol, tanto pelos devotos que pretendem demonstrar sua devoção, quanto pelos servos de divindades malignas que usam o dia para profanar seu símbolo.

Kan 16. Festival dos Mártires
Dia em que os militares honram aos 40 paladinos que se sacrificaram há 200 anos para eliminar um poderoso culto à Cyan que se fortalecia nos arredores de Angabar.

Chickchan 15. Festival do Fogo
Nesse dia os adoradores do Espírito do Fogo realizam seus festivais que, muitas vezes, envolvem ataques incendiários a aldeias e vilas rurais.

Chickchan 22. Festival dos Guerreiros
Este dia é dedicado a Jangall, Deus da Guerra, e também a sua contra-parte maligna Ha. É um dia em que os exércitos se dedicam exclusivamente à batalha, a melhor forma de honrar suas divindades.

Kimi 20. Festival dos Náufragos
Conhecido como o pior dia do ano para atravessar os mares de Agrippa, é um dia em que os marinheiros se reúnem para honrar aqueles que partiram nos mais terríveis naufrágios das lendas.

Kimi 27. Dia dos Perseguidos
Dia dedicado à Ananayan, Deusa das Fronteiras. É neste dia, também, que as cidades abrem suas portas para receber e homenagear os indivíduos de bom coração perseguidos em outras terras.

Manik 12. Festival dos Pilares
Dia dedicado exclusivamente à adoração aos deuses da Ordem (Ananayan, Jangall e Saint Londahar). Dizem as lendas que os sinos do Monastério do Paraíso podem ser ouvidos no interior de cada templo dedicado às divindades ordeiras de Ohmtar.

Manik 15. Festival do Encontro
Primeiro dia do outono é tradicionalmente representado pelos encontros promovidos entre líderes aliados para definir ações e estratégias de preparação para o inverno.

Lamat 25. Dia do Traidor
Um dia especial para a organização conhecida como O Clube dos Ordinários, por ter sido o dia em que um de seus membros fora morto pelo Décimo Terceiro Ordinário.

Muluk 6. Festival do Dragão
Um dos dias mais temidos pelos povos civilizados, é um dia de adoração à Tiamat, em que os dragões deixam seus covis para voar pelos mundos de Ohmtar em busca de tesouros a serem ofertados a sua deusa.

Ok 22. Festival dos Lamentos
É comum que no primeiro dia do inverno todos os mundos de Ohmtar, inclusive o Submundo, sejam cobertos por uma poderosa nevasca. Nesses dias os povos prestam devoção a todos os espíritos e deuses em busca de proteção.

Chuwen 5. Festival da Fundação
Essa data marca o aniversário da fundação de Angabar, a maior e mais poderosa cidade do mundo de Agrippa.

Chuwen 24. Festival da Magia
Dia de comemoração para magos e bardos de Ohmtar, é também um dia ritualístico para muitos bruxos e cultistas de entidades malignas. É um dia dedicado a Zuriel, Deus da Magia, e também à poderosa divindade maior Kranitar, Deusa dos Segredos.

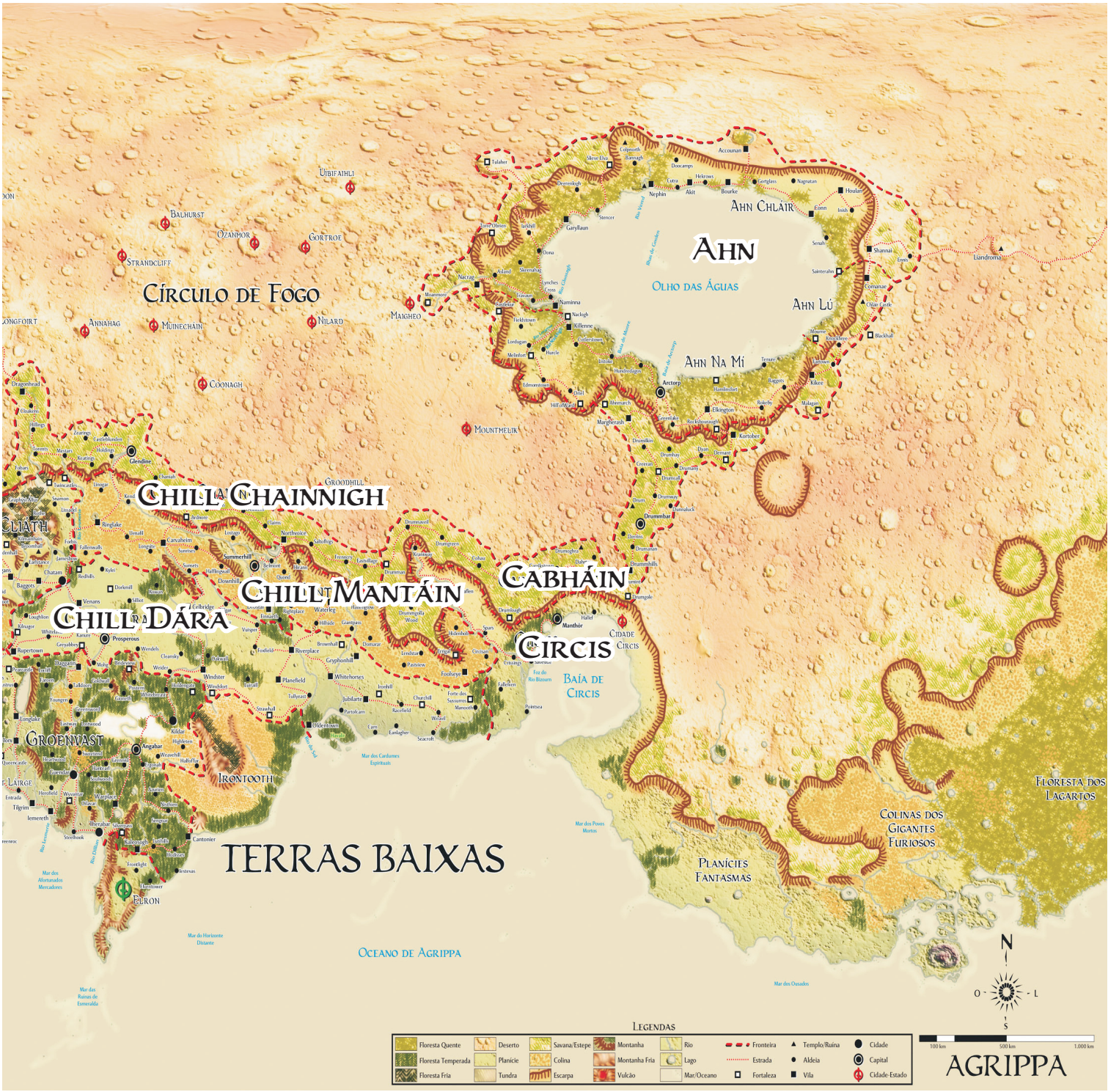
Eb 14. Dia dos Estrangulados
Todos os anos, neste mesmo dia, servos de Cyan, Deus dos Massacres, promovem assassinatos em muitos lugares de Ohmtar. Os corpos são deixados à vista, geralmente pendurados pelo pescoço.

Eb 28. Dia das Punições
Tradicionalmente este dia é utilizado para se aplicar a pena de morte aos maiores criminosos, mas outros tipos de punições severas também costumam ser aplicadas nesta data.

Ben 28. Dia da Lua
O último dia do ano é um dia de reclusão, quando os povos se recolhem para enfrentar a escuridão do Dia Nefasto. É, também, um dia dedicado a Kin, Deusa da Lua, a guardiã das noites de Agrippa.

Capítulo 5

O Mundo Material


Círculo de Fogo
Ahn
Olho das Águas
Ahn Chlair
Ahn Lú
Ahn Na Mí
Chill Chainnigh
Chill Mantáin
Chill Dára
Cabháin
Circis
Baía de Circis
Cidade Circis
Groenvast
Irontooth
Terras Baixas
Planícies Fantasmas
Colinas dos Gigantes Furiosos
Floresta dos Lagartos
Oceano de Agrippa
Legendas
Floresta Quente
Floresta Temperada
Floresta Fria
Deserto
Planície
Tundra
Savana/Estepe
Colina
Escarpa
Montanha
Montanha Fria
Vulcão
Rio
Lago
Mar/Oceano
Fronteira
Estrada
Fortaleza
Templo/Ruína
Aldeia
Vila
Cidade
Capital
Cidade-Estado
N
O
L
S
100 km
500 km
1.000 km
AGRIPPA

O **Mundo Material**, também chamado de Quarto Mundo pelos monges do Limiar (sendo o primeiro o Mundo Primordial e o sétimo, e último, o Além), é na verdade uma estrutura composta por mais de um objeto astronômico: um mundo propriamente dito, conhecido como Agrippa, orbitado por um sol, manifestação do deus Ohm, e uma lua, manifestação da deusa menor Kin. É costume, ou um vício de linguagem, que muitas pessoas, mesmo estudiosos, chamem Agrippa de Mundo Material. Agrippa, sol e lua flutuam no centro de uma redoma conhecida como Mar Estelar, onde brilham as estrelas.

Agrippa é um mundo redondo, coberto por uma gigantesca massa de terra que ocupa mais da metade de sua face, chamada simplesmente de O Continente, por um imponente oceano que toma praticamente todo o hemisfério sul, conhecido como O Oceano de Agrippa, e por uma porção de rocha e gelo no extremo sul do mundo, um conjunto de terras inóspitas e praticamente desconhecidas chamadas de Terras Brancas.

O Continente que cobre Agrippa é gigantesco. As porções de terra mais próximas do Oceano estão cobertas por planícies verdejantes, florestas imponentes, colinas perfeitamente desenhadas e praias paradisíacas. Essas terras são chamadas de **Terras Baixas**, onde brilham as mais imponentes cidades do Mundo Material, onde estão as baías e os portos, as riquezas e o comércio mais significante. A região central das Terras Baixas, influenciadas pelos ventos frios vindos das Terras Brancas, é dominada por florestas temperadas, belas pradarias, planícies e colinas. A região úmida e quente do oeste e do leste das Terras Baixas é dominada por lagos, florestas quentes e densas, pântanos e selvas.

Indo em direção ao norte os viajantes se deparam com planaltos, desfiladeiros, vales arredondados e outras formas de terreno acidentado. As savanas e os desertos se misturam nessas terras quentes e secas. É uma região árida ou semiárida, tomada por crateras de todos os tamanhos criadas com a chuva de meteoros que caiu sobre Agrippa durante a Última Crise. São as **Terras do Norte**, forjadas por reinos em guerra desde tempos imemoriais, lutando a ferro e fogo pelos recursos escassos da região. O lugar mais disputado desta região é o Olho das Águas, um profundo mar de águas salgadas encravado no coração das Terras do Norte. Outra região importante, encravada nas terras áridas, é o Vale dos Charcos, uma região pantanosa, vívida e selvagem. Mas cada cratera, preenchida com selvas quentes e riquezas minerais, é cobiçada por todos aqueles que se consideram prisioneiros dos desafios impostos pela natureza.

Rasgando as Terras do Norte e as Terras Baixas está uma região fervente conhecida como O Ninho da Serpente. Montanhas gigantescas, desertos borbulhantes e vulcões furiosos preenchem a paisagem. Desses vulcões, rezam as lendas, surgirá a criatura conhecida como Grande Flamejante, a manifestação do vingativo Espírito do Fogo que rastejará por Agrippa, incendiará as florestas e secará os rios e o oceano, transformando o mundo numa terra vermelha e árida.

Como centro de Ohmtar, o Mundo Material é desejado (e invejado) por muitas entidades malignas, e protegido por tantas outras entidades benevolentes. O papel do deus Ohm, o Sol, é especial e vai muito além de iluminar e aquecer o mundo; Ohm é o grande guardião de Agrippa. Por esse motivo, é talvez o único deus maior que habite o Mundo Material, com permissão do Mestre.

Agrippa é um mundo de grandiosa diversidade. É possível encontrar florestas de todos os tipos, montanhas e vales selvagens, assim como fendas profundas e desfiladeiros, um oceano de tons variados e mares reluzentes, desertos, planícies, selvas, geleiras... Essa diversidade se estende aos habitantes de Agrippa, animais e outras criaturas adaptadas a cada um desses ecossistemas. Os ambientes urbanos se destacam, desde pequenas aldeias de fazendeiros até as cidades fervilhantes dos reinos do Norte, com seus exércitos sempre a postos para mais uma batalha sangrenta pelo domínio de uma cratera-oásis.

Desbravando Agrippa

O mundo de Agrippa mantém-se estático no centro do cosmos. Sol e lua orbitam Agrippa, determinando os dias e as noites. A angulação dos dois objetos celestes, bem como a distância deles em relação ao mundo, determina as estações do ano. Pelo fato de o planeta não se mover ou não girar em torno de si, o céu noturno de Agrippa é sempre o mesmo em cada região, tornando muito fácil se guiar pelas estrelas durante uma viagem.

Estradas de diversos tamanhos cortam o mundo de Agrippa, ligando as cidades, os reinos e permitindo aos indivíduos alcançarem lugares de belezas estonteantes e perigos escondidos pelo Mestre, prontos para serem soltos no mundo. As estradas são o caminho mais comum utilizado pelos mortais. Mercadores levam seus produtos de um ponto a outro, protegidos por mercenários armados, sempre prontos para uma peleja contra um grupo de bandidos ou um monstro faminto entocado na floresta.

A movimentação através das estradas é muito mais comum nas Terras Baixas do que nas Terras do Norte. Visto que no Norte o terreno é acidentado e bastante hostil, além obviamente dos conflitos entre os reinos daquela região, a exploração comercial das rotas terrestes se torna praticamente inviável. No Norte, as estradas normalmente se limitam a ligar as cidades erguidas ao redor do Olho das Águas e, em alguns casos, às vilas do Vale dos Charcos.

As cidades das Terras Baixas também se aproveitam do litoral recortado e dos rios navegáveis da região para movimentarem suas economias, o que acontece de forma impressionante. Dizem que os rios são mais importantes que as estradas para eles.

Mas existem maneiras mais rápidas de se viajar pelo mundo, a grande maioria delas de alguma forma relacionadas à magia. A mais comum dessas viagens mágicas é realizada através de Portais. Algumas dessas conexões mágicas permanentes ligam cidades de reinos aliados, permitindo o comércio de grandes volumes de mercadorias.

Existem, entretanto, portais perdidos em vários cantos do mundo, levando os indivíduos a fortunas perdidas e a maldades sem nome. Dentro da categoria dos portais existem os Círculos Permanentes, lugares mágicos que funcionam como ponto de chegada para o transporte de indivíduos através de rituais poderosos. Muitos desses círculos são criados dentro de templos de divindades benevolentes, permitindo aos seus clérigos retornarem com segurança quando necessário.

Regiões de Agrippa

A geografia de Agrippa é complexa, com seus biomas influenciados por diversos fatores, como os ventos frios que vêm do extremo sul do mundo e são bloqueados pelas formações rochosas que dividem o mundo em dois hemisférios.

Agrippa é formada por um gigantesco continente que toma aproximadamente três quartos de sua superfície, deixando ao sul o Oceano de Agrippa, que ocupa o quarto restante. Essa grande diferença torna a porção norte de Agrippa um lugar seco e de baixa habitabilidade, mas sempre existem exceções.

Os estudiosos dividem as terras de Agrippa em duas macrorregiões: as **Terras Baixas**, localizadas mais ao sul, e as **Terras do Norte.**

✦ As Terras Baixas

As chamadas Terras Baixas ocupam o hemisfério sul de Agrippa juntamente com o grande Oceano que banha seus litorais. É uma região repleta de vida, ecossistemas complexos, reinos prósperos e clima favorável ao progresso e ao desenvolvimento das etnias que formam o povo da coragem.

Os Braços Verdejantes

Localizada no coração das Terras Baixas, essa região de relevo diversificado é o lar dos principais reinos humanos de Agrippa, além de ser também o lar de quase todos os elfos e halflings que habitam o Mundo Material. É uma região de clima temperado, graças aos ventos frios vindos das Terras Brancas durante todo o ano, com temperaturas variando entre 10º e 25º nos meses mais quentes, e -5º e 15º nos meses mais frios. As estações do ano se comportam como se esperaria, com primaveras de temperatura ascendente, verões mais quentes (mas ainda assim amenos), outonos mais frescos e invernos frios.

As planícies aráveis predominam por toda a região, mas grandes porções de florestas (e inúmeros bosques) marcam a paisagem local. Essas florestas são formadas por carvalhos e faias, principalmente, e existem muitas espécies de samambaias, flores, fungos e musgos. Dentre os animais selvagens que podem ser encontrados nessa região estão javalis, veados, raposas, texugos, lebres e castores, que servem de caça tanto para o povo da coragem como para as poderosas aves de rapina que sobrevoam as florestas e campos.

Seus rios são amplamente navegáveis e a quantidade de peixes é abundante. O mais importante deles é o Rio Dillian, que atravessa a porção oriental dos Braços Verdejantes, passa pela gloriosa cidade de Angabar até desaguar em Therabar, uma das mais importantes vilas portuárias de todas as Terras Baixas.

O litoral é amplamente navegável e, também, rico em peixes dos mais variados tipos, como o atum. Rios e litoral navegáveis formam uma rede de transporte extremamente eficiente, fonte de riqueza e prosperidade para as famílias de navegantes e de mercadores.

Quando se viaja para o norte as planícies vão dando lugar a colinas belíssimas, lar dos halflings de Agrippa e, por fim, às Muralhas da Segregação, gigantescos paredões rochosos, com altitudes que podem chegar a muitos quilômetros (dezenas ou até mesmo centenas!). São essas escarpas que separam as Terras Baixas das Terras do Norte. Na porção sudeste da região dos Braços Verdejantes existe uma imponente cadeia montanhosa que se destaca na paisagem, o Punho de Rocha. No coração dessas montanhas existe um vulcão inativo, o Monte da Língua de Fogo.

A Península do Cavalo se destaca a sudoeste do Punho de Rocha. Marinheiros que circundam o litoral da península vêem apenas montanhas e falésias. Quem vem à península por terra, entretanto, se depara com torres brilhantes feitas de esmeralda, muralhas de luz e metal e redomas de vidro capazes de cobrir vilas inteiras, algumas das características marcantes da mítica Elron, a Cidade Esmeralda.

Entre os lugares mais importantes de Ohmtar, apresentados ao longo deste capítulo, temos:

- **Baile Cliáth [Reino]:** O Reino das Muralhas de Pedra, um lugar de valores poderosos, leis rígidas e urbanização inigualável.
- **Chill Dára [Reino]:** O Reino das Planícies, um dos reinos mais prósperos de Agrippa. Com seu terreno pouco acidentado, coberto de pastos verdejantes e áreas de plantio, é produtor de mercadorias consumidas em todos os cantos das Terras Baixas, como carnes e grãos.
- **Chill Mantáin [Reino]:** O Reino das Colinas, habitado principalmente por halflings e que ocupa as áreas mais altas da região. Na divisa com as Terras do Norte, é um reino sob constante ameaça.
- **Elron [Cidade-Estado]:** A Cidade da Nação Esmeralda sobreviveu à Última Crise e, hoje, é a maior cidade de todo o multiverso de Ohmtar.
- **Groenvast [Reino]:** O Reino das Florestas, com seu território coberto por bosques perfeitos e rios suntuosos, de extrema importância para as relações comerciais das Terras Baixas. É um lugar em que elfos e humanos vivem em harmonia e onde o povo da coragem prospera com liberdade sob a bênção de Ohm.

- **Angabar [Metrópole]:** A capital do reino de Groenvast é o centro dos acontecimentos mais importantes da história de Agrippa anterior à Última Crise. Hoje, é uma cidade próspera, a um passo de retomar seu lugar no coração das lendas e dos mitos de Ohmtar. É o ponto de partida para a maioria dos aventureiros e heróis de Agrippa.
- **Phort Láirge [Cidade-Estado]:** A maior cidade portuária de Agrippa, e também um dos lugares mais corruptos e sombrios de todo o mundo civilizado.
- **Wexfor [Cidade-Estado]:** O maior centro comercial das Terras Baixas, localizada no coração da região, na fronteira entre Baile Cliáth, Chill Dára e Groenvast.

A Baía de Circis

A ampla região compreendida por essa baía de águas translúcidas e seu litoral é um lugar exótico e letal, lar de criaturas fantásticas, riquezas intocáveis e habitantes misteriosos. Teria sido assolada pela magia de muitas batalhas que ocorreram há mais de mil anos. As ruínas da cidade de Circis estão ocultas em algum lugar destas terras e até hoje atraem aventureiros e mercenários em busca das relíquias e magias abandonadas ao Tempo.

Os invernos de Circis são frios e úmidos, enquanto os verões são quentes e secos. Com o terreno acidentado, as florestas se limitam ao litoral, enquanto o restante do território é coberto essencialmente por gramíneas e arbustos. Nas florestas é possível encontrar ursos, linces, lobos, raposas e javalis, enquanto nas áreas mais altas as cabras selvagens vivem com certa tranquilidade: a não ser pelas muitas bestas que se ocultam da civilização, como trolls e gigantes das colinas.

A baía em si é pouco navegável, com rochedos submersos e outros tantos imponentemente erguendose acima do nível das águas.

- **Circis [Reino]:** Um reino fundado sobre as ruínas de cidades destruídas por guerras cósmicas e pela batalha contra deuses tão poderosos quanto vaidosos e tirânicos.

As Selvas Vertentes

Continuando nossa jornada em direção a leste nos deparamos com selvas imponentes, fechadas e dotadas de grande diversidade. As Selvas Vertentes formam uma ampla região quente e muito úmida, com solo pouco fértil para plantações, mas suficientemente rico para que árvores de grande porte cresçam firmes e fortes. Sobre o tronco dessas árvores é possível encontrar incontáveis tipos de flores, plantas e cipós. Essa imponente floresta é lar de aves de várias cores e cantos, muitos tipos de macacos, além de javalis, capivaras e felinos - como onças e panteras.

Uma quantidade incalculável de lagos, lagoas, riachos e córregos são responsáveis por distribuir toda a umidade pela região. Alguns estudiosos acreditam que essa umidade tenha sido represada num passado distante sob o Vale dos Charcos e o Olho das Águas (nas Terras do Norte) e escoaram para o sul, dando forma - e vida - à região.

Rios de grande volume cortam toda a porção leste das Selvas Vertentes. Esses rios permitiram o desenvolvimento da civilização local.

- **Loch Garman [Império]:** O Império das Selvas, lar de um povo de costumes exóticos e riquezas cobiçadas. Além de suas exóticas cidades, Loch Garman também guarda em seu território a Cidade-Estado de Dun Gall, lar dos membros da Casa Krann que sobreviveram à Guerra dos Charcos entre Droichead Átha e Limerik.

O Ninho da Serpente

A gigantesca região conhecida como o Ninho da Serpente é tida por alguns estudiosos como uma macrorregião independente, mas a grande maioria categoriza os estudos do Ninho da Serpente em conjunto com as Terras Baixas de Agrippa.

Localizada a oeste dos Braços Verdejantes, a região do Ninho da Serpente se estende de um ponto muito ao sul do mundo de Agrippa até um ponto muito ao norte, no coração das terras desérticas que tomam o hemisfério superior.

Seu terreno é acidentado e gigantescos vulcões cospem fogo e fumaça durante todo o ano. Dizem as lendas que do Ninho da Serpente brotará a Grande Flamejante, a arma definitiva que o Espírito do Fogo lançará sobre o mundo durante O Fim. O clima é quente, o ambiente é desértico e absurdamente inóspito. Dizem que em alguns lugares o metal é capaz de derreter e a carne se solta dos ossos. No coração desta região está **Helfang,** a mítica cidade comandada pelos servos do Espírito do Fogo, onde milhares de escravos trabalham para que a profecia da Grande Erupção um dia se cumpra.

A sul e a oeste do Ninho da Serpente, entretanto, o terreno é mais baixo, formando grandes planícies geladas, graças aos ventos frios e úmidos que vêm das Terras Brancas e se chocam com as montanhas. Ali, a vegetação é predominantemente composta por líquens, musgos, ervas e arbustos baixos.

Enquanto nas partes mais altas do Ninho, onde os ventos frios não chegam e o sol está sempre a pino, as temperaturas variam entre 50º e 80º em média, ao nível do mar as temperaturas ficam em torno de 10º (mas chegando a -10º no inverno, quando o solo fica completamente coberto de neve). Em terra, é comum vermos bois almiscarados, lebres-do-frio, renas e lêmingues, que servem de alimento para arminhos, raposas-do-frio e lobos. Em algumas regiões o frio é permanente, sendo lar de ursos-brancos e cisnes-do-frio.

Na medida em que se segue em direção a noroeste a temperatura sobe e as tundras dão lugar a pradarias verdejantes, onde já é possível encontrar alguns cursos de água, vegetação ligeiramente mais robusta e animais como cervos e alces. Atravessando essa região é possível se deparar com uma série de pequenas aldeias e vilas, habitadas principalmente por caçadores e pastores. Eles chamam essa região de **Staniak**, o nome de uma Casa que teria dominado todas as terras frias e seus mares em um passado distante, antes do Maior dos Invernos chegar.

O litoral é de difícil navegação. As águas são profundas, escuras, turbulentas e repletas de blocos de gelo gigantescos, prontos para avançarem despercebidos em direção aos tolos navegantes que ousam atravessar a região. Por esse motivo a navegação entre a região dos Braços Verdejantes e o reino de Loch Garman (nas Selvas Vertentes) raramente é feita, visto que a opção menos arriscada é demorada e cara.

✦ As Terras do Norte

Ocupando a maior parte do Continente que cobre a superfície de Agrippa, as Terras do Norte formam uma região de poucos recursos e muitos riscos. O terreno acidentado das Terras do Norte foi formado principalmente por uma poderosa chuva de meteoros que varreu a vida do mundo durante a Última Crise, deixando suas marcas em crateras dos mais diversos diâmetros e profundidades.

O interior de muitas dessas crateras (ainda assim a minoria) guarda verdadeiros oásis, com fontes de água e vida abundante. Esses oásis são disputados violentamente pelos habitantes das Terras do Norte e são o principal objetivo da maioria dos reinos locais.

O que apenas os reinos mais prósperos sabem é que a maior riqueza das Terras do Norte não está nos oásis, mas sim nas profundezas do solo árido, onde é possível encontrar toda sorte de metais nobres e pedras preciosas.

O Vale dos Charcos

Essa região úmida e verdejante é, assim como a região do Olho das Águas, exceção nas Terras do Norte. Um pequeno mar pode ser encontrado no coração do Vale dos Charcos. Contam os menestréis que esse mar já foi muito maior no passado, mas por algum motivo as águas baixaram rapidamente.

Ao redor desse mar (na verdade, um grande alagado de águas doces) o terreno é pantanoso, coberto por manguezais, muitos arbustos, juncos e outras formas de vegetação úmida e aquática. Existem grandes extensões de terras secas, entretanto, com árvores de porte médio entremeadas de arbustos e plantas rasteiras. O clima é quente úmido, relativamente mais frio no inverno, influenciado pelas massas de ar frio que vêm do extremo norte de Agrippa.

A fauna local é muito rica, com muitos tipos de aves, como araras e garças, répteis, como serpentes e crocodilos, e mamíferos, com destaque para pequenos lobos, veados, macacos e porcos do mato.

O terreno da região é acidentado, com muitas colinas e montanhas, o que acaba facilitando a manutenção da umidade local. As cidades da região são litorâneas, pela dificuldade de se avançar em direção ao interior.

✦ **Chorc [Reino]:** O Reino dos Pântanos, que congrega as cidades a beira do mar interior do Vale dos Charcos e está sob constante ameaça de Limerik. Dentro do território de Chorc está a grande força da região do Vale dos Charcos, militar, política e economicamente, a Cidade-Estado de Limerik, assim como a outrora gloriosa Cidade-Estado de Droichead Átha, hoje um lugar desolado, tomado por lideranças limerikianas.

O Cinturão de Esperança

O chamado Cinturão de Esperança é uma grande região de savanas herbáceas e arborizadas e de estepes secas que toma grande parte da fronteira entre as Terras do Norte e as Terras Baixas. Por incrível que pareça, em toda a extensão das Terras do Norte o Cinturão da Esperança representa a região mais cheia de vida - se não considerarmos os grandes bolsões do Vale dos Charcos e do Olho das Águas.

O cinturão atravessa secas durante quase todo o ano, mas enfrenta também períodos sazonais de umidade. Quando chega a estação das chuvas, normalmente entre os meses de Lamat e Muluk, o crescimento da vegetação se dá de forma extremamente rápida, com gramíneas chegando até cerca de meio metro de altura, arbustos alcançando um metro e meio e árvores como acácias, palmeiras e baobás chegando aos quatro metros ou mais. Ao cessar das chuvas, a vegetação rasteira seca com a mesma rapidez de seu crescimento.

A fauna da região é rica e bela, composta por mamíferos herbívoros de grande porte (como búfalos, girafas, rinocerontes e elefantes), outros herbívoros (como zebras e antílopes), felinos predadores (como leões e leopardos), canídeos (hienas e chacais, principalmente), além de aves (como falcões, águias, abutres e avestruzes).

Seu terreno é acidentado como em todas as Terras do Norte, repleto de crateras com seus pequenos oásis. Aqui, entretanto, os locais mais úmidos são pantanosos e selvagens, repletos de insetos do tamanho de cães e crocodilos permanentemente famintos.

✦ **Cabháin [Reino]:** Lar da última capital do Império Chiárt, esse reino pacífico busca relações comerciais utilizando seu

território para firmar o contato entre os reinos das Terras Baixas e o Ducado de Ahn.

✦ **Chill Chainnigh [Território]:** Esse território, formado pela aliança de aldeias e vilas encontradas ao longo da região do Cinturão, faz fronteira com as Terras Baixas a partir de Chill Mantáin, o Reino dos Halflings, e o poderoso Reino de Baile Chliáth. Assim como Cabháin, é remanescente do que foi o Antigo Império Chiárt.

O Olho das Águas

Essa região recebe o nome do gigantesco mar interior que se destaca nos mapas do Continente à nordeste do coração verdejante das Terras Baixas. Impressionantes florestas erguem-se no terreno acidentado ao redor do mar interior, mais ao sul, enquanto uma vasta região de planícies cultiváveis ocupam a porção mais ao norte. As lendas locais contam que Frenn, o deus das colheitas, inundou a região com suas lágrimas quando sua filha Helena desapareceu e, por esse motivo, talvez seja uma das poucas regiões das Terras do Norte em que o povo é abertamente devoto de uma divindade benevolente. Até mesmo Ohm, odiado nos desertos, é idolatrado aqui.

A floresta que domina grande parte da região é densa e úmida, com árvores de cerca de 50 metros de altura e copas volumosas. A dificuldade de passagem de luz faz com que vegetação rasteira seja escassa. Caminhar por essa floresta é pisar em uma densa camada de folhas secas e galhos caídos. A maior parte da fauna local é composta por animais que habitam as copas das árvores, como pássaros, morcegos, roedores e macacos.

As mesmas lendas que dizem que o mar interior surgiu pelas lágrimas de Frenn também relacionam ao local a existência de uma poderosa criatura que os nativos chamam de Gê; para eles, toda a floresta local seria na verdade um único e grandioso organismo vivo e natural.

✦ **Ahn [Ducado]:** Três territórios formam o Ducado de Ahn. Depois de muitos anos de guerra, os Condes de Ahn firmaram um acordo de paz que tem persistido sem grandes problemas.

O Círculo de Fogo

A vasta região que separa o Vale dos Charcos e o Olho das Águas é conhecida como o Círculo de Fogo. É um local desértico, de terreno acidentado coberto por areia, cascalho e rochas de vários tamanhos capazes de derreter os pés de quem caminha sobre elas. A temperatura durante os dias mais quentes do verão chega a 60º e a umidade do ar é praticamente nula. Os ventos ferventes que circulam caoticamente pela região, soprados pelos vulcões do Ninho da Serpente, mantêm a região aquecida mesmo durante a noite - quando as temperaturas giram em torno de 40º.

O deserto do Círculo de Fogo é quase que completamente estéril, a não ser por algumas plantas mais resistentes à seca e por uma série de predadores monstruosos, como escorpiões gigantes e vermes de cor púrpura. Mas a região é salpicada por crateras (originárias possivelmente de chuvas de meteoros ocorridas durante a Última Crise e a Guerra das Legiões dos Três Mundos) e muitas delas brotam vida, graças a fontes de água doce subterrâneas. São os chamados *oásis*, lugar de repouso para as caravanas e origem das incontáveis disputas territoriais envolvendo as tribos do norte. Eles possuem flora e fauna similares às encontradas no Cinturão de Esperança.

✦ **As Cidades Broncas:** Várias cidades e vilas broncas ocupam as crateras-oásis das Terras do Norte. Elas estão em confronto permanente, movido por disputas de território e, principalmente, de recursos. Longfoirt, a cidade de maior poderio militar de todas as Terras do Norte, exerce grande influência sobre as tribos, aldeias e vilas da região, além de algumas aldeias das Terras Baixas, localizadas principalmente em Chill Mantáin.

O Povo da Coragem

O povo da coragem é não só o retrato do Mundo Material como também o que melhor personifica uma mistura complexa e admirável de emoções. Dotados de coragem e determinação, eles estão sempre aptos a criar, a se desenvolver, a se aventurar. Mas a coragem é também a emoção central, que possui aspectos positivos e negativos: bravura e tolice surgem nos extremos da coragem, dando origem tanto a heróis valorosos quanto a suicidas esquecidos no tempo.

Os membros desse povo possuem um ciclo de vida relativamente curto comparado aos outros povos. Eles alcançam a idade adulta entre os 15 e os 20 anos. A velhice vem para eles entre os 50 e os 60 anos, e raramente eles chegam a mais de 70 anos. As exceções normalmente estão associadas a elementos mágicos ou sobrenaturais, que permitem a um indivíduo viver até os 100anos, mas não muito mais do que isso.

Na idade adulta, são produtivos, firmes, corajosos e resistentes. Vivem em sociedades poderosas e complexas, sejam pequenos vilarejos, sejam cidades gigantescas repletas de castelos, pontes, praças e mercados. Quando velhos, eles abandonam o trabalho e se dedicam a aproveitar seus últimos momentos junto de sua família, morrendo normalmente por doenças que afetam sua frágil constituição.

Vida e Sociedade

O povo da coragem vive em assentamentos dos mais diversos tamanhos, grande parte das vezes perto de alguma fonte de água potável e, dependendo do estilo de vida do grupo, perto de outros recursos naturais, como terras aráveis para a prática da agricultura e criação de animais herbívoros, ou planícies e florestas pela presença de animais selvagens para a caça. Todas as ações de suporte econômico e social de seus grupos (como irrigação de lavouras, planejamento das cidades, construção de abrigos, transportes de suprimento e de indivíduos, produção de mercadorias, agricultura e pecuária) levam em consideração o respeito ao mundo de Agrippa e aos espíritos que regem a natureza, mesmo nas áreas mais hostis (como as Terras do Norte), onde os broncos batalham violentamente pelo domínio das reservas naturais.

O povo da coragem dá muito valor às unidades familiares. Pais e mães são sempre muito zelosos, sempre com seus filhos a tiracolo, ensinando-os a dar cada passo em suas vidas. As famílias se mantém unidas por gerações, e muitas aldeias e vilarejos surgem dessa forma. Quando algum membro da família se casa com um membro de uma família de outro vilarejo ou aldeia, é costume que uma família inteira se mude (normalmente mente, a família do noivo) de um lugar para o outro. E eles fazem isso com muito prazer. É sempre uma bela oportunidade, o que é visto como o surgimento de uma nova e grande família. O casamento é muito valorizado, interpretado como um compromisso firmado entre os noivos e Sálvia, a deusa dos lares e das famílias. É um voto religioso acima de tudo. Normalmente, os únicos que se afastam de suas famílias são aventureiros, mercenários e heróis, sendo que os últimos normalmente pretendem retornar coma salvação que procuram em suas jornadas, a não ser que se sacrifiquem no caminho.

Quanto menor uma cidade, menor a quantidade de famílias que vivem nela. Como cada família normalmente se dedica a um tipo de "negócio" - como a família de fazendeiros, a família de militares, a família de comerciantes, etc - é comum que as cidades sejam divididas em bairros familiares. Além disso, a administração das cidades normalmente é realizada pelas famílias mais influentes (melhor relacionamento com as outras famílias), e não necessariamente as maiores.

As Etnias da Coragem

- **Broncos:** Os broncos de Ohmtar são humanóides de expressões rudes, quase animalescas, e corpos grandes e robustos, encontrados nas inóspitas e selvagens Terras do Norte de Agrippa. Suas cidades são poderosas e hostis, e são pouquíssimo tolerantes à presença de outras etnias em seus territórios. São depreciativamente chamados de homens-orcs, ou meio-orcs;
- **Elfos:** Os elfos de Ohmtar são belos e esguios, mas muito pouco carismáticos. Normalmente se mantêm reclusos em suas tribos e vilarejos erguidos nas copas das árvores. São guardiões das florestas e selvas das Terras Baixas de Agrippa, principalmente contra o avanço dos territórios humanos, algo que felizmente - é facilmente resolvido em uma mesa de negociação;
- **Halflings:** Os halflings são humanóides de pequena estatura e com hábitos muito simples. Trabalham o suficiente para sobreviver e se divertem o necessário para garantir o sentimento de aproveitar ao máximo a dádiva da vida. São também chamados de meio-humanos (por terem, geralmente, a metade da altura de um humano) ou de half-of-a-thing (metade de algo);
- **Humanos:** Os humanos de Ohmtar em nada diferem dos humanos que você provavelmente conhece. Eles podem ter a pele de diversas cores, são cheios de manias, possuem personalidades diversas e são extremamente versáteis no que diz respeito às suas habilidades individuais. São encontrados principalmente nas planícies das Terras Baixas de Agrippa; e,
- **Lissos:** Os lissos são humanóides carismáticos de orelhas levemente pontiagudas e ainda mais adaptáveis que seus primos humanos. Eles estão sempre presentes nas sociedades humanas e élficas (sendo muitas vezes chamados, por isso, de meio-elfos), sendo a principal ligação entre as duas etnias. São diplomatas e negociadores natos.

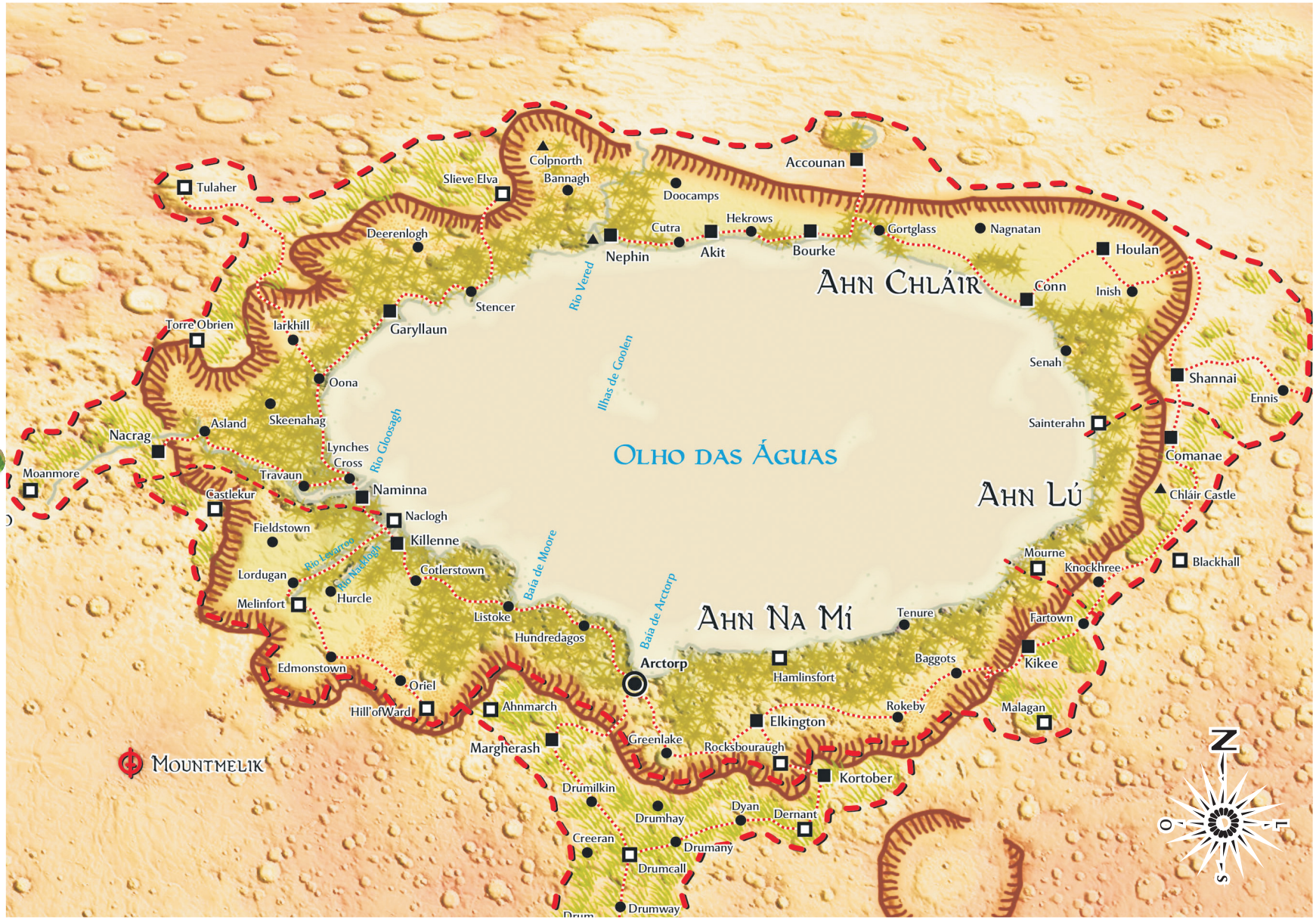
As Casas da Coragem

Como dito anteriormente, as famílias representam a unidade fundamental das sociedades do povo da coragem. Muitas vezes, as famílias funcionam como verdadeiras Organizações, cuja importância pode ser muito maior que a estrutura de governo de uma cidade ou mesmo de um reino. São famílias capazes de determinar o destino de populações inteiras, ou influenciar os rumos de guerras ou da economia local.

As famílias surgem através de laços que vão muito além dos laços de sangue. São relacionamentos que se estreitam através de casamentos (e herdeiros nascidos destes casamentos), de votos de lealdade surgidos em tempos de guerra ou de devoção às tradições seculares ou aos valores espirituais pregados pela família.

Uma Casa é formada por uma família central que atrai para si várias outras famílias que passam a fazer parte dela e a carregar seu nome. As Casas mais poderosas são aquelas que possuem os laços mais fortes e produzem mais frutos para todos os seus membros. Dois fatores determinam a grandiosidade de uma Casa e sua importância em uma sociedade formada por indivíduos do povo da coragem: seus **recursos** (influência, terras, defesas, poder, subordinação e riquezas) e sua **história**.

O Ducado de Ahn



Ahn
Ducado de Ahn
Olho das Águas - Terras do Norte

O Ducado de Ahn ocupa toda a região do Olho das Águas. Tido como o berço da civilização humana, é um lugar de riquezas, de prosperidade e de disputas entre as Casas mais influentes de seus condados.

Apesar de a grande maioria das pessoas do Mundo Material não se interessarem realmente pela história de seu povo em um contexto mais amplo que sua cidade ou seu reino de origem, os historiadores e outros estudiosos possuem um grande respeito pelo que o ducado de Ahn representa para o povo da coragem.

No início da Décima Quarta Era, o povo da coragem abandonou as cidades dos Antigos, buscando um lugar onde pudessem estar seguros contra as pragas e as maldições que surgiram séculos antes. Nos primeiros mil anos da era atual o povo da coragem criou assentamentos, desenvolveu a agricultura e deu à luz o embrião de uma nova civilização.

Mesmo que o antigo reino de Sinfa, das Terras Baixas, seja conhecido como o primeiro reino de Ohmtar, os grupos que habitaram a região do Olho das Águas foram os verdadeiros responsáveis pelo surgimento das primeiras cidades e territórios, pelas primeiras relações comerciais, pelo início das práticas da agricultura e tantos outros aspectos comuns às etnias que formam o povo da coragem.

Milhares de anos de guerras e invasões impediram que a região alcançasse a prosperidade que o destino lhe reserva, mas o Tratado dos Três Condes, de 5873, parece, aos poucos, reverter essa situação.

Ahn é formado pela união de três territórios anteriormente autônomos: Condado de Ahn Chláir, Condado de Ahn Lú, e Condado de Ahn Na Mí. Durante séculos, desde o surgimento dos condados, com a ruptura do Império Chiárt, os habitantes da região sofreram com as guerras e disputas entre os proprietários de terra locais. Hoje, em busca de objetivos comuns, os Três Condes de Ahn conduzem a política e a economia da região de uma forma relativamente pacífica.

Características Gerais

Capital: Arctorp (Capital do Condado de Ahn Na Mí)
Governo: Olebar Tyss-vrart, Conde de Ahn Na Mí, é o atual Duque de Ahn, eleito pela tríade formada por ele próprio, o Conde Lasus, de Ahn Cláir, e o Conde Früssen di Hugar, de Ahn Lú.
Tendência Local Predominante: Bondosa
Moedas Locais: Conde (1 PL), Visconde (1 PO), Burguês (1 PP)
Idioma Local: Ahnian
População: 260.000, em sua maioria humanos, seguidos por elfos e halflings, além de uma minoria bronca que começa a se tornar mais presente nas aldeias e vilas da porção ocidental de Ahn Chláir e Ahn Na Mí. O povo de Ahn é conhecido por sua seriedade, pelo comprometimento com o trabalho e pela importância que dá ao valores culturais e históricos do Ducado. Eles sabem que a região em que vivem é o berço da civilização atual, e que corre no sangue dos ahnianos o mesmo sangue que correu no corpo dos primeiros reis.

Joered Lasus, Conde de Ahn Chláir governa o mais poderoso território. Coberto por uma imensa área de planícies e com um litoral livre de acidentes geográficos marcantes, Ahn Chláir se destaca pela produção agrícola forte e pela manufatura de muitos tipos de itens, principalmente aqueles que servem como ferramentas para artesãos, ferreiros, agricultores, dentre outros.

Früssen di Hugar, Conde de Ahn Lú, por outro lado, detêm o território com mais dificuldades. Amparado pelo restante do Ducado de Ahn, Ahn Lú possui um território tomado por florestas selvagens, litoral pouco navegável e pouquíssimas alternativas econômicas. Talvez a única que mereça algum destaque seja a extração de minério de ferro que tem sido feita com investimentos provenientes de Ahn Na Mí. Esse minério é negociado com as Terras Baixas e também com algum núcleos de minotauros do Mundo Lendário e anões-cinzentos do Submundo.

O Conde de Ahn Na Mí, Olebar Tyss-vrart, é também o atual Duque de Ahn. Foi dele a proposta de explorar o minério de Ahn Lú, cujos lucros são utilizados principalmente em investimentos na própria região, como na reconstrução da cidade de Krüsten, destruída durante uma invasão órquica há cerca de 10 anos. O Duque de Ahn é reconhecido por seu respeito à liberdade individual e à igualdade de direitos, e por sua busca incansável pela prosperidade da região do Olho das Águas. Dizem que essa busca teve início quando do retorno de Olebar a sua terra natal após 10 anos de viagens pelas Terras Baixas (ele teria, inclusive, vivido na cidade de Angabar por ao menos 5 anos).

O Duque Olebar de Ahn foi o principal responsável por fundamentar os alicerces da Igreja da Bênção Sagrada nas terras do Olho das Águas. Frenn, deus das colheitas, e Sálvia, deusa dos lares e da família, já eram cultuados nas aldeias e vilas da região, mas a grande maioria dos habitantes de Ahn era devoto dos espíritos da natureza. A Reforma Religiosa veio quando Olebar convenceu seu pai, o antigo Conde de Ahn Chláir e Duque de Ahn, Mênoras Guss-vrart, a instituir a crença oficial do Ducado de Ahn, tornando Ohm, o Deus Sol, o símbolo mais importante a ser seguido pelos governantes e representantes da coroa.

A Reforma foi feita há 26 anos e tem dado muitos resultados, principalmente na manutenção da paz entre os três condados. Os dogmas da Igreja já estão presentes no coração da maior parte das famílias da região e o povo está satisfeito com as bênçãos recebidas. Mas as Casas de Ahn possuem muitos interesses obscuros, e os mais poderosos e influentes patriarcas de Ahn sabem que essa paz é muito relativa... Guerras e batalhas ficaram no passado, mas os bastidores parecem estar mais tensos do que nunca.

Olebar Tyss-vrart
Duque de Ahn
Humano de meia-idade; Paladino de Ohm
Tendência: Bondoso
Conhecido como: grande combatente, artista, benfeitor, devoto, estudioso, justo, teimoso, visionário

Todos os habitantes de Ahn têm uma profunda admiração por seu duque ou, no mínimo, um grande respeito. Esse senhor humano de traços firmes e olhar doce representa o que o povo de Ahn idealiza como a verdadeira imagem da nobreza. Olebar fora cavaleiro da Ordem de Ahn Na Mí, viajou pelo mundo em busca de inspiração e pôde descobrir, através dos anos e da experiência adquirida, o que é ser membro do povo da

coragem. Olebar é também um artista; valoriza e investe na arte como poucos, não apenas adquirindo itens para sua coleção particular, como também financiando escolas, grupos artísticos e caravanas circenses. Para ele, a arte é uma das melhores formas de se levar o conhecimento às pessoas mais humildes, que não têm, por exemplo, condição de alcançar os valiosos registros de uma biblioteca.

As características de Olebar são compartilhadas pelos principais membros da Casa Tyss-vrart; Valina de Arctorp, Duquesa de Ahn, foi mestre de estudos durante muito tempo na Academia de Ahn Na Mí, assim como Lenbran de Arctorp, irmão de Valina e prefeito da capital de Ahn.

Esse perfil visionário torna o Duque de Ahn alvo de inúmeras críticas, principalmente advindas da nobreza que possui alguma relação com os magos de Elkington. Esses nobres acreditam que o Duque deveria se preocupar com a prosperidade de Ahn através da economia e que os habitantes são apenas peões em um tabuleiro de movimentos arriscados, cujas regras são muito mais complexas do que é possível imaginar.

✦ Locais de Interesse

Accounan (Ahn Chláir)

Vila Humana; População 13.000

Essa distante vila, um dos assentamentos localizados mais ao norte em todo o mundo de Agrippa, é também um dos lugares mais ricos do mundo conhecido. Erguida na borda da Cratera dos Eladrins, é um lugar de magia abundante, habitado por um povo alegre e criativo. É comum que arcanistas de várias partes do mundo venham estudar em Accounan, onde existe uma passagem permanente (mas de baixa precisão) que liga Agrippa ao Mundo Lendário. É governada pela Casa Arcana dos Ryutiór, representada principalmente pelo Senhor Durius, um poderoso mago humano.

Akit (Ahn Chláir)

Vila Humana; População 16.000

A capital de Ahn Chláir é uma poderosa vila portuária localizada no litoral norte do Olho das Águas. Suas águas límpidas são ricas em pesca e produzem artigos valorizados nas Terras Baixas, como pérolas-azuis, mariscos-doces e corais-estrela. Daqui saem as principais embarcações que seguem em direção à Arctorp, capital do Ducado, e também à fortaleza de Goolen.

Arctorp (Ahn Na Mí)

Metrópole (Capital); População 70.000

Mesmo que você já tenha visitado lugares belos para uma vida inteira, Arctorp irá surpreendê-lo. Essa gloriosa cidade foi erguida durante o Império Chiárt há cerca de 700 anos, utilizando as estruturas deixadas pelo antigo reino de Nahnma, que ocupou grande parte do Olho das Águas entre os anos de 3000 e 4000 desta era. Sua posição na região tornava a cidade o ponto comercial mais próximo das *terras altas* (como é chamada, na região, a porção do Cinturão da Esperança que toca o vale do Olho das Águas). Com isso, a cidade tornou-se fabulosamente rica cobrando pesadas taxas de caravanas que transportavam cargas valiosas em seu trajeto de ida e volta para o coração de Chiárt e além.

Governada pelo prefeito Lenbran Tyss-vrart, Arctorp é capital do Condado de Ahn Na Mí e, também, sede do governo do Ducado de Ahn. O Farol das Águas do Norte, como é chamado o castelo de Arctorp, ergue-se acima de uma imponente colina e para alcançá-lo é preciso atravessar uma avenida de quase 2 quilômetros ornada com mais de 300 colunas de mármore. Em seus salões os três condes se reúnem ao menos uma vez por mês e, em eventos festivos, são realizados bailes onde toda a nobreza de Ahn está presente.

Locais de Destaque de Arctorp

Alameda da Serpente Marinha (avenida principal)
Atracadouro do Olho (porto de Arctorp)
Bairro das Guildas
Beco dos Assassinos
Bosque das Oliveiras
Canais do Sangue Verde (esgotos subterrâneos)
Canto dos Refugiados (distrito da classe baixa)
Casa do Brasão (prefeitura)
Colina do Farol (distrito da classe alta)
Estalagem Castelo dos Gigantes
Farol das Águas do Norte (Castelo de Arctorp)
Fonte da Donzela Radiante
Forte dos Cinco Pilares (fortaleza)
Mansão dos Ourives (banco)
Mercado Central de Ahn Na Mí
Museu de Arctorp
Palácio da Luz e da Ordem (templo de Saint Londahar)
Pilar dos Sacrifícios (local de adoração ao Espírito das Águas)
Praça do Amanhecer (templo de Ohm)
Praça da Flecha (praça de execuções públicas)
Taverna Baforada do Dragão Azul
Taverna Bico de Pato
Torre das Estrelas (observatório astronômico)

Nativo de Ahn — Antecedente

Um personagem nativo de Ahn normalmente possui uma ou mais das seguintes características: bem-informado, comedido, educado, engenhoso, generoso, intelectual, nobre, religioso, sensato.

Aparência: Os ahnianos possuem o corpo mais forte que a maioria dos membros de suas etnias da coragem, com ombros largos, troncos fortes e pescoços grossos. Possuem os traços da face mais retos, com queixos quadrados, narizes compridos e testas maiores. Sua pele é sempre muito branca, seus cabelos costumam ser negros ou loiros, sem variações castanhas, enquanto os olhos são verdes ou, em sua maioria, azuis. Vestem-se com trajes simples, geralmente brancos, mas de tecidos encorpados e confortáveis. A nobreza de um indivíduo se reflete em alguns adornos de ouro ou prata, como brincos, amuletos, braceletes e diademas, mas sem exageros.

Benefícios: Um personagem que escolha o antecedente Nativo de Ahn recebe +2 de bônus de antecedente na perícia História ou na perícia Religião. Além disso, ele recebe a característica Devoto Conservador, descrita a seguir. Consulte as regras para antecedentes no D&D 4E *Livro do Jogador 2*.

Devoto Conservador

Sempre que realizar um teste de Religião e fracassar, o personagem pode refazer esse teste. Obrigatoriamente ele deve escolher o segundo resultado, mesmo que tenha sido inferior ao primeiro.

Missão Primária
Estágio Exemplar

O Cálice de Arctorp

Em missão no Olho das Águas, os personagens são convocados por um nobre de Arctorp para recuperarem uma relíquia que fora roubada do Museu de Arctorp, dedicado a itens e registros datados da época em que o Império Chiárt dominava a região. O Cálice é conhecido por sua suposta capacidade de conceder a imortalidade a quem dele bebe.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão ao recuperarem O Cálice de Arctorp das mãos do líder de uma seita nefasta que atua na região. Essa seita teria sido responsável, também, pelo roubo de outros itens importantes do acervo particular de alguns nobres de Ahn Na Mí, incluindo a Coroa de Mênoras Gruss-vrart, já recuperada por um outro grupo de heróis.

✦✦✦

Asland (Ahn Chláir)

Aldeia Halfling; População 900

Uma pequena aldeia que serve de base para os viajantes e comerciantes que vão e vem da vila de Nacrag. O prefeito da cidade, o Baronete Linsoon Herv, é um velho halfling muito conhecido pelas riquezas de sua família, o que inclui a fortaleza de Moanmore.

Baggots (Ahn Na Mí)

Aldeia Humana; População 600

Essa aldeia localizada no caminho entre Elkington e Kikee é alvo de uma disputa história entre os humanos da Casa Menor dos Uialai e os selvagens halflings que habitam as colinas da região.

Bannagh (Ahn Chláir)

Aldeia de Elfos e Halflings; População 200

Uma pequena aldeia isolada no coração das florestas a noroeste da Foz do Rio Vered, cujos habitantes se julgam responsáveis pela proteção das ruínas da região, principalmente no que diz respeito à aproximação de mercadores e seus mercenários, e também de aventureiros.

Blackhall (Ahn Lú)

Fortaleza Humana; População 300

Localizado fora das fronteiras do Ducado de Ahn (mas reconhecido pelo Condado de Ahn Lú como parte de seu território), o famoso Salão das Rochas negras foi erguido há muito tempo pelos membros da Casa Guerreira dos Guriart, uma antiga família menor de tradição militar com alguns membros na Cavalaria de Ahn.

Bourke (Ahn Chláir)

Vila Humana; População 10.000

Uma importante vila portuária localizada a leste de Akit, governada pela Casa Compromissada dos Hikiart. A estrutura de seu porto é reconhecida não só pelos atracadouros, como também pelos armazéns espaçosos e taxas convidativas.

Castlekur (Ahn Na Mí)

Castelo Humano; População 1.000

Um antigo castelo de propriedade da Casa dos Cavaleiros Furiael, proprietária das valorizadas planícies localizadas ao redor de Fieldstown. É cercado por um fosso inundado que, dizem, é lar de um jovem dragão.

Chláir Castle (Ahn Lú)

Castelo em Ruínas

Durante algum tempo de sua história, logo após a dissolução do Império Chiárt, o condado de Ahn Lú fizera parte de um condado maior e mais poderoso que hoje é conhecido como Ahn Cláir. O poderoso Castelo de Chláir foi erguido para garantir as defesas da porção leste do Olho das Águas em caso de uma invasão vinda do deserto ou mesmo do Condado de Elk, ao sul (hoje parte de Ahn Na Mí). Dito um dos castelos mais bonitos do mundo, Chláir Castle é grandioso, construído como um gigantesco navio de guerra solitariamente posicionado sobre um impenetrável contraforte montanhoso. O lugar foi escolhido onda há a única interrupção significativa na cadeia de colinas que se estende do que hoje é Arctorp, em Ahn Na Mí, a Conn, em Ahn Chláir, sobre uma antiga rota de caravanas. Protegido por 13 torres e um fosso, esse poderoso bastião amuralhado só foi penetrado uma única vez, durante a Guerra Civil que levou ao surgimento do Condado de Ahn Lú (na verdade, revolução patrocinada pelo governo de Ahn Na Mí).

Hoje, o Castelo de Chláir é utilizado como refúgio para todo tipo de bandidos a rondarem as estradas do Condado. Indícios apontam também para a presença de um grupo de adoradores do Espírito do Fogo, uma entidade maligna de um mundo elemental distante. Esses adoradores têm um interesse especial na região, mas suas motivações - se realmente esses adoradores existirem - são desconhecidas.

Algumas das criaturas que podem ser encontradas em Chláir Castle e nas áreas próximas são (consulte o D&D 4E *Manual dos Monstros*): *arconte do fogo* (arconte); *azer*; *besouro de fogo* (besouro); *cobra flamejante* (cobra); *draconato*; *dragonete*; *açoitador de fogo* (elemental); *fera de magma*; *gárgula*; *horror de elmo*; *humano bandido* (humano); *humano mago* (humano); *ifrit*; *morcego de fogo* (morcego); *naga primordial* (naga); *fênix*; e *salamandra*.

Missão Primária
Estágio Exemplar

As Salamandras de Chláir Castle

Uma caravana que seguia de Kikee a Shannai deveria ter passado por Comanae, capital de Ahn Lú, há aproximadamente 6 dias. Os constantes ataques de bandidos aparentemente sediados em Chláir Castle às caravanas que atravessam a região sugerem que se trata de mais um caso do tipo. A diferença é que essa caravana em especial havia sido incumbida de carregar uma importante relíquia.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão ao recuperarem a relíquia e resgatarem os membros da caravana, que estão prestes a serem sacrificados por druidas de um Círculo de Devoção dedicado à Grande Salamandra, o Espírito do Fogo. O Mestre pode criar missões paralelas a partir da premissa acima. Os servos do Espírito do Fogo não costumam deixar testemunhas de suas atividades, o que colocará também os bandidos de Chláir Castle em risco. Os personagens terão que escolher entre quem salvar? Os mercadores ou os bandidos? Ou serão capazes de alcançar uma solução heroica mais efetiva? Um perigo maior pode espreitar a região. A presença de criaturas elementais pode indicar algum tipo de passagem aberta ligando Agrippa ao Mundo Primordial, que pode ser natural ou provocada por alguma criatura ou entidade (talvez pelo verdadeiro líder da seita, oculto em algum outro lugar da região).

✦✦✦

Colpnorth (Ahn Chláir)

Castelo em Ruínas

Um antigo castelo do Império Chiárt que servia de morada para a Casa Guardiã das Fronteiras do Norte.

Comanae (Ahn Lú)

Vila Humana; População 8.000

Única vila do esvaziado condado de Ahn Lú, Comanae é governada pelo Barão Broshlin, da Casa dos Lugamel, uma importante família de Ahn Chláir.

Conn (Ahn Chláir)

Vila Humana; População 8.000

Mais uma rica vila pesqueira de Ahn Chláir, construída lentamente ao longo de três séculos sob a liderança da família dos Connoarien. Possui um porto amplo, com alguns armazéns alugados pelo governo local. A pesca é realizada com a ajuda de grandes embarcações que atravessam as águas mais profundas do Olho das Águas em busca dos maiores cardumes e, também, das espécies mais valorizadas, como o atum-borboleta.

Cotlerstown (Ahn Na Mí)

Aldeia de Elfos, Humanos e Lissos; População 900

Uma pequena aldeia da Casa Cotler, uma das poucas casas que possuem patriarcas elfos além de humanos e lissos. As famílias da Casa Cotler possuem riquezas interessantes, como terras de pastoreio ocupadas pelo valorizado gado de Chill Dára (um tipo de criação bastante exigente) e florestas intocadas pelos humanos.

Cutra (Ahn Chláir)

Aldeia Humana; População 500

Uma aldeia de pescadores que serve de base para mercenários aventureiros que desejam desbravar as florestas que tomam o entorno das margens do Rio Vered sem ter que passar pela vila de Nephin (e dar satisfações à guarda local).

Deerenlogh (Ahn Chláir)

Aldeia Halfling; População 200

Uma aldeia de halflings que durante muito tempo serviu como ponto de partida para aventureiros que desejavam desbravar as cavernas da região que, segundo as lendas, levam aos Desfiladeiros do Submundo e até mesmo às cavernas dos fomorianos do Mundo Lendário. O Clã dos Batedores do Sol Azul, que comanda a região, passou a impedir a aproximação de estrangeiros há cerca de dois anos; um grupo de diplomatas de Akit já tentou se aproximar do clã, sem sucesso.

Doocamps (Ahn Chláir)

Aldeia Humana; População 1.200

Uma aldeia erguida há pouco mais de dez anos pelos fazendeiros da Casa Doohran e vem crescendo rapidamente.

Edmonstown (Ahn Na Mí)

Aldeia Humana; População 150

Essa aldeia surgiu há não mais que trinta anos com os membros da Casa Edmon que resolveram explorar uma pequena mina de ouro na região, sem muito sucesso. Sua população é formada pelos poucos mineradores, e suas famílias, que permanecem em busca de ouro.

Elkington (Ahn Na Mí)

Vila Humana; População 17.000

Elkington é uma das maiores vilas de Ahn. Localizada no coração do Condado de Ahn Na Mí, ela exerce uma poderosa influência sobre aldeias e outras vilas menores da região. Dizem as más línguas que Elkington é a verdadeira capital do Condado e que em seus castelos e torres são tomadas as decisões que influenciam os rumos do Ducado de Ahn. Dotada de um porto muito utilizado por mercadores infames e pseudopiratas, com conivência do governo local, a vila de Elkington não é um lugar muito agradável de se viver. Três castelos dominam a visão que se tem da vila, com suas torres altas e muralhas de rocha escura. Sob a sombra dos castelos estão os bazares e residências do povo de Ahn. Cerca de 17.000 pessoas vivem em Elkington; 15.000 delas num estado muito próximo da pobreza, em casas de madeira úmida, se alimentando muitas vezes dos restos de comida deixados pelos castelos.

Elkington é governada por uma irmandade arcana conhecida com Os Magos de Elkington. Esses magos habitam os castelos e utilizam as pesadas taxas cobradas dos habitantes da vila e das áreas vizinhas para financiarem seus estudos, suas pesquisas e o enorme luxo em que vivem.

Cada um dos magos de Elkington veste um manto de uma cor diferente, sendo sete deles ao todo. A cor indicaria o mundo de origem do mago e, em parte, a origem de seus poderes. O mago mais visto, chamado de Bruxo Verde, é responsável pelo governo de Elkington e também uma das figuras mais influentes de Ahn. Dizem que ele possui contatos em todos os cantos de Agrippa e que estaria a um passo de tomar o Ducado de Ahn para si.

O Mago de Vestes Brancas

Missão Primária
Estágio Épico

Uma jornada pelo Paraíso levou os personagens ao encontro de um antigo mago de Elkington, o Mago de Vestes Brancas. Na verdade, esse mago seria um clérigo e teria sido morto por um outro membro de sua irmandade. A alma guarda segredos importantes e aponta aos heróis um perigo iminente: os magos de Elkington abrirão as passagens entre os Sete Mundos e invocarão um exército multiplanar para avançar sobre o Mundo Material.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão ao impedirem os planos da Irmandade dos Magos de Elkington. Essa missão pode envolver o combate direto e a derrota dos magos e seus servos, como também envolver uma série de missões secundárias que levam a esclarecimentos a respeito do plano e à possibilidade de impedí-lo, sem necessariamente haver um confronto direto entre os heróis e os magos de Elkington.

✦✦✦

O Caminho das Borboletas

Missão Primária
Estágio Heroico

Uma família nobre de Ahn veio à Nephin em busca de um pouco de paz. Num passeio a cavalo pelos campos floridos, à margem do Rio Vered, eles foram atacados por um grupo de criaturas gigantescas. Apenas o cavalariço que acompanhava a família conseguiu escapar.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão ao resgatarem a família (caso seus membros ainda estejam vivos) ou eliminar a ameaça. Pelas descrições dadas pelo cavalariço, as criaturas são originárias do Mundo Lendário: trolls. Isso indica, provavelmente, algum tipo de ligação entre o Mundo Material e o Mundo Lendário - como uma Encruzilhada. Confirmada essa hipótese, existe uma grande chance de outras criaturas do Mundo Lendário terem chegado até a região. E não seria o único caso. Acredita-se que uma grande quantidade de goblinóides teria chegado em outras áreas de Ahn e também nas florestas que cobrem parte do reino de Groenvast.

✦✦✦

Ennis (Ahn Chláir)

Aldeia Humana; População 500

A mais oriental aldeia do Ducado de Ahn, ponto de encontro dos viajantes da região que demonstram coragem suficiente para desbravar os desertos das Terras do Norte e atravessar a temida estrada que leva ao Vale dos Charcos. Foi erguida por um grupo de aventureiros conhecidos como Os Coletores de Tesouros Perdidos, já aposentados.

Fieldstown (Ahn Na Mí)

Aldeia Humana; População 1.200

Os campos de Fieldstown são de propriedade dos membros da Casa dos Cavaleiros Furiael, uma família rica e com boas relações entre os membros das Casas Maiores de Ahn. São grandes criadores de gado, cavalos e de animais granjeiros.

Foz do Rio Vered (Ahn Chláir)

Região Agrícola e de Ruínas Ancestrais

O Rio Vered desce as escarpas ao norte do Olho das Águas e deságua onde hoje está a cidade de Nephin. A região foi ocupada desde a época dos primeiros assentamentos, entre os anos 1000 e 2000 desta era. É a área mais fértil de todo o território de Ahn Chláir; uma região rica em colinas onduladas cobertas por um oceano de flores silvestres e árvores frutíferas. Suas trilhas ancestrais guardam ruínas milenares. O terreno agreste e irregular, onde a iniciativa do povo da coragem criou uma colcha de retalhos de produtos agrícolas dos mais diversos tipos, envolve Nephin e guarda uma belíssima vista para as águas doces do Olho das Águas (sim, as águas do Olho das Águas são doces). Muitos nobres de Ahn vêm à Foz do Rio Vered em férias, principalmente aqueles acostumados a viajar pelo mundo e que encontram, ali, uma tranquilidade quase inigualável. A região é, também, atrativa para aventureiros e desbravadores interessados em explorar a riqueza histórica da foz do Rio Vered, com suas ruínas ancestrais ocultas pelas colinas, campos e fazendas. Todos os aventureiros que chegam à região saem alguns dias (ou semanas) depois carregando algum tipo de riqueza ou relíquia, muitas delas suficientemente valiosas para uma abastada aposentadoria. Talvez seja esse o motivo de poucos desses aventureiros retornarem à região, exceto para descansar.-

Algumas das criaturas que podem ser encontradas na região da Foz do Rio Vered são (consulte o D&D 4E *Manual dos Monstros*): *arbusto trôpego*; *banshrae*; *bruxa*; *dragão verde* (dragão); *dríade*; *elfo*; *goblin*; *halfling*; *pantera feérica* (pantera); *troll*; e *unicórnio*.

Garyllaun (Ahn Chláir)

Vila Humana; População 8.500

Uma antiga vila humana, encravada nas temidas florestas de Ahn Chláir, dominadas por monstros, dragões e criaturas de origem feérica. A cidade possui boas relações com os elfos da região, que ajudam na defesa da cidade e da estrada que corta a região.

Gortglass (Ahn Chláir)

Aldeia Humana; População 750

Protegida por uma pequena baía, a aldeia de Gortglass é passagem obrigatória para todas as caravanas que atravessam o condado de Ahn Chláir entre Akit e as vilas do leste e também em direção ao condado de Ahn Lú. A família Gort enriqueceu com a cobrança de impostos e de pedágio da estrada, bem como com o aluguel de píers e armazéns em seu pequeno porto, extremamente úteis quando os portos de Akit e Bourke estão abarrotados.

Greenlake (Ahn Na Mí)

Aldeia Humana; População 450

Essa aldeia foi erguida às margens de um belo lago, que tem se tornado mais seco e ácido nos últimos anos. Por esse motivo, muitos habitantes já estão planejando abandonar a localidade, apenas esperando a oportunidade e o momento certos.

Hamlinsfort (Ahn Na Mí)

Fortaleza; População 200

Essa pequena fortaleza é utilizada pela Guarda de Ahn como base para os patrulhamentos realizados tanto nas florestas da região quanto no litoral de Ahn Lú e de Ahn Na Mí.

Hekrows (Ahn Chláir)

Aldeia Humana; População 2.000

Uma grande aldeia de pescadores e mercadores que chegaram à região atraídos pelos negócios de Akit. A Casa dos Hekrows é detentora de um pequeno porto, é dona das terras da localidade e, portanto, dá seu nome à aldeia.

Houlan (Ahn Chláir)

Vila Humana; População 9.000

A rica vila de Houlan surgiu com as oportunidades trazidas pela agropecuária na região, com seus campos férteis e sua topografia regular. É uma localidade de importância estratégica para a economia de Ahn Chláir, a ponto de os donos

destas terras, Limah Driar, patriarca da família, ter recebido o importante título de Marquês. Dizem que ele pode ser o futuro Conde de Ahn Chláir.

Hundredagos (Ahn Na Mí)
Aldeia Élfica; População 300
Uma das poucas vilas élficas de Ahn a autorizar uma estrada humana em suas terras. O Clã dos Pomos Dourados já foi considerado uma Casa Membro do Condado de Ahn Na Mí, título rejeitado pelos anciões élficos.

Hurcle (Ahn Na Mí)
Aldeia Humana; População 2.000
Essa imponente aldeia humana teve uma explosão demográfica nos últimos dois anos, motivada pela descoberta de uma grande mina de sal. A família Hurcle é proprietária da mina, mas ainda enfrenta dificuldades para explorá-la em sua plenitude.

Iarkhill (Ahn Chláir)
Aldeia Humana; População 3.000
Essa enorme aldeia cresceu ao redor de um complexo subterrâneo de minas de pedras preciosas e de metais nobres. Muitas dessas minas são profundas o suficiente para alcançar as terras dos anões-cinzentos do Submundo, que negociam sua produção com os humanos da superfície. Domo Iark governa estas terras com mão de ferro; é o proprietário das minas, negocia diretamente com os anões-cinzentos e é dono de uma pequena legião de mercenários responsáveis por patrulhar e defender a região.

Inish (Ahn Chláir)
Aldeia Humana; População 1.000
A aldeia mais próxima da vila de Houlan, muito beneficiada pelos negócios da região. A Casa Inia, detentora das terras da localidade, é conhecida, entretanto, pelo tenebroso histórico de mortes e de uma possível maldição infernal que acompanha seus membros.

Kikee (Ahn Na Mí)
Vila Humana; População 10.000
A rica vila de Kikee é governada por uma tradicional família de sacerdotes, a Casa Steelmace. Servos de Ohm, o Deus Sol, os Steelmace têm entre seus pares alguns dos heróis mais importantes da história recente de Ahn, como o paladino Gálagos, o patrulheiro Vincenzio, o estudioso das artes arcanas Fiorêncio e a vingadora Valíria Steelmace.

Killenne (Ahn Na Mí)
Vila Humana; População 10.300
Essa importante vila portuária é conhecida por intermediar muitos negócios entre mercadores vindos das Terras Baixas e a cidade de Akit, em Ahn Chláir. A Casa dos Pratirat, do barão e mercador Silas Pratirat, governa a localidade. Killenne é o principal porto de escoamento de grande parte da produção vinda dos campos de Fieldstown e Lordugan.

Knockhree (Ahn Lú)
Aldeia Humana; População 950
Um dos poucos assentamentos de destaque no condado de Ahn Lú, Knockhree é passagem para os viajantes que atravessam a estrada entre Ahn Na Mí e Ahn Chláir.

Liandroma
Templo em Ruínas
A leste do Olho das Águas, a alguns dias de caminhada partindo de Ennis, um grandioso templo de arenito ergue-se na terra estéril e rochosa. Esse é o templo de Liandroma, uma divindade menor ligada às forças do deserto e derrotada há cerca de 3.000 anos. Liandroma era uma divindade cultuada e temida por todos aqueles que habitavam a região do Olho das Águas à época, mas sua influência caiu à medida que o culto a divindades como Frenn e Sálvia se tornou mais comum. Um grupo de cavaleiros atacou o templo e, num combate feroz, destruiu a divindade e roubou sua essência divina. Sem terem suas preces atendidas ou sem a necessidade de apaziguar a fúria da divindade, seus servos voltaram-se para outros cultos.

Liandroma era uma divindade muito ligada às forças da natureza, mas não era um espírito. Seu poder vinha do medo que as pessoas tinham de o deserto avançar sobre o Olho das Águas e arruinar as terras férteis e verdejantes da região. Quando esse medo aos poucos foi substituído pela fé em divindades mais poderosas, Liandroma enfraqueceu e pôde, então, ser derrotado.

O Templo de Liandroma raramente é visto, exceto pelos poucos viajantes que ousam atravessar as terras que separam o Olho das Águas da região conhecida como o Vale dos Charcos. Mais raros ainda são aqueles que ousam enfrentar os perigos do lugar: lendas contam que o lugar até hoje é guardado pelos antigos servos da divindade que buscam trazê-la de volta à Agrippa.

O lugar possui vários níveis, ocupados por salões, criptas, bibliotecas, dormitórios, celas e altares para sacrifícios. Algumas das criaturas que podem ser encontradas no Templo de Liandroma são (consulte o D&D 4E *Manual dos Monstros*): *atropal* (abominação); *anjo*; *colosso*; *corrompido*; *eidolon*; *fera murmurante*; *grell*; *grick*; *rakshasa*; *retalhador*; e *tiefling*.

Os Olhos dos Deuses Caídos
Missão Primária
Estágio Épico

Servos de Liandroma realizaram investidas silenciosas pelo mundo, buscando recuperar os vestígios de um antigo ritual que garantiria o retorno da divindade menor à qual prestam devoção. Concluído o ritual, um portal se abriu para o Além e não só Liandroma como uma série de divindades caídas e enlouquecidas foram trazidas de volta ao Mundo Material. Essas divindades não estão na plenitude de seus poderes, pois ainda não conseguiram romper completamente com os cordões que as mantêm aprisionadas no Sétimo Mundo. Por enquanto.

Completando a Missão
Os personagens completam essa missão ao reverterem o ritual e derrotarem as divindades caídas (ou enviarem essas entidades de volta ao Além antes que elas consigam retornar ao Mundo Material de forma permanente). Os servos de Liandroma podem ocupar sozinhos o Templo, ou deixar que outros grupos de criaturas inteligentes habitem as ruínas, garantindo alguma segurança através de acordos ou trocas de favores.

✦✦✦

Listoke (Ahn Na Mí)
Aldeia Humana; População 800
Protegida pela Baía de Moore, Listoke é uma aldeia conhecida por abrigar piratas e bandidos que atacam os viajantes que atravessam a estrada que leva à Arctorp. Lorde Seargas, Barão de Listoke, tem realizado uma série de investimentos, como a construção de torres de vigília e o fortalecimento da guarda local, para impedir o avanço do temido pirata Krawagus.

Lordugan (Ahn Na Mí)
Aldeia Humana; População 800
Essa antiga aldeia foi erguida pelas famílias dos soldados que habitavam o Castelo de Melinfort, na nascente do Rio Levarroo. Hoje, entretanto, faz parte de mais uma das terras da família Jarrali.

Lynches Cross (Ahn Chláir)
Aldeia Humana; População 1.200
Uma das várias aldeias humanas que foram erguidas nas selvas de Ahn Chláir, na porção oeste do Olho das Águas; é governada pelos mercadores da família Lynch. Apesar de estar localizada no interior da selva, a aldeia possui um porto construído no Rio Gloosagh, a alguns quilômetros dali. Além do porto, é propriedade da família Lynch a ponte que atravessa o rio em direção à vila de Naminna, na margem oposta.

Malagan (Ahn Na Mí)
Fortaleza; População 1.000
Essa poderosa fortaleza foi construída há muito tempo, com o objetivo de impedir as criaturas do deserto de adentrarem o território do condado. Servir ao exército de Malagan é uma prova de heroísmo pela qual muitos dos jovens de Kikee desejam passar.

Melinfort (Ahn Na Mí)
Castelo; População 3.000
Esse castelo foi utilizado várias vezes ao longo da história como refúgio para a população da região durante as batalhas entre os condados de Ahn. Fez parte de um pequeno reino ancestral que não deixou descendentes. Hoje é governado pela Casa Jarrali, uma das casas menores de Arctorp.

Moanmore (Ahn Chláir)
Fortaleza; População 5.000
A fortaleza de Moanmore foi construída para impedir o avanço das guerras entre os broncos em direção a Ahn. A proximidade com a cidade bronca de Maigheo, entretanto, atraiu os Magos de Elkington para a região, assim como as famílias compromissadas que os seguem em todas as suas jornadas e missões.

Mourne (Ahn Lú)
Castelo; População Desconhecida
Os atuais habitantes deste castelo são descendentes de membros de uma antiga Casa Maior de Ahn Lú, que abandonaram as relações com o condado e passaram a viver isolados das demais vilas e aldeias. As estradas que levavam a Mourne foram tomadas pelas florestas e aos poucos eles foram esquecidos pelo restante do povo da região.

Nacklogh (Ahn Na Mí)
Castelo; População 4.700
Esse imponente castelo construído sobre uma imensa falésia que separa a foz dos rios Levarro e Nacklogh foi inicialmente morada de parte da nobreza de Ahn Na Mí, mas acabou atraíndo muitas famílias interessadas em trabalhar para essa mesma nobreza em suas terras. Algumas famílias da Casa Pratirar, de Killenne, governam Nacklogh ao mesmo tempo em que disputam entre si o controle da região.

Nacrag (Ahn Chláir)
Vila Humana; População 12.000
A vila de Nacrag agigantou-se nos últimos anos com os negócios realizados na região pelos Magos de Elkington (e seus seguidores) e a cidade bronca de Maigheo. Tulus Nacraguian é senhor destas terras.

Nagnatan (Ahn Chláir)
Aldeia Humana; População 1.500
Essa aldeia agrícola surgiu com o avanço econômico dos campos localizados na porção noroeste de Ahn Chláir. Alguns senhores de terras de Conn possuem grandes propriedades na região. Alguns de seus produtos, como os grãos-amora, são vendidos especialmente para os nobres das Terras Baixas.

Naminna (Ahn Chláir)
Vila Humana; População 17.000
A próspera vila de Naminna foi fundada há vários séculos e já possuiu muitos nomes ao longo do tempo. Hoje é uma das vilas mais prósperas de todo o Ducado de Ahn; possui um importante porto, que é utilizado para o escoamento da produção das minas de Iarkhill. A poderosa Guarda de Naminna é responsável por defender a fronteira entre os condados de Ahn Chláir e Ahn Na Mí. Ian San Nammir, Barão de Naminna, é o atual governante de Naminna, chamado de Rei Nammir por muitos dos habitantes da vila.

Nephin (Ahn Chláir)
Vila Humana; População 8.000
A rica vila de Nephin é conhecida por seus ricos campos agráveis e, principalmente, por sua proximidade com a mítica Foz do Rio Vered, um lugar repleto de ruínas milenares e de criaturas mágicas que chegam a Agrippa através de uma ou mais Encruzilhadas escondidas na região. É lugar de descanso e veraneio para muitos nobres de Ahn. A Casa Yuvian governa as terras de Nephin.

Oona (Ahn Chláir)
Aldeia Humana; População 1.900
A aldeia de Oona surgiu quando da construção da estrada que leva às minas de Iarkhill. Localizada no litoral e posicionada entre Garyllaun e Naminna, é o principal ponto de suprimento e repouso para os viajantes da região. Lorde Oona de Garyllaun é o atual prefeito de Oona e proprietário de todas as terras e construções do lugar. A guarda pessoal de Lorde Oona, entretanto, tem sofrido ataques sistemáticos de elfos da região que repudiam a presença dos humanos ali, mas ainda não se sabe a razão para as hostilidades.

Oriel (Ahn Na Mí)
Aldeia Halfling; População 250
A antiga aldeia halfling de Oriel ficou conhecida há pouco mais de um século, ao liderar um movimento contra os humanos, mas que acabou por levar à entrada dos halflings da região na estrutura política dos humanos. Em troca, os humanos lideraram a construção da fortaleza de Hill'ofWard para que os halflings se protegessem das ameaças vindas das terras altas.

Rocksbouraugh (Ahn Na Mí)
Fortaleza; População 1.150
Essa fortaleza foi construída à época do domínio do Império Chiárt na região. Hoje é controlada pela Casa Limmarin, cujo patriarca, Gohan Limmarin, carrega um título de Comendador de Elkington.

Rokeby (Ahn Na Mí)
Aldeia Humana; População 370
Essa pequena aldeia humana foi erguida por mercadores que partiam de Elkington em direção a Kikee e Ahn Chláir, mas que encontravam dificuldades em atravessar as colinas. A presença em Rokeby foi fundamental para a posterior fundação da aldeia de Baggots, a leste.

Sainterahn (Ahn Chláir)
Fortaleza Abandonada
Essa fortaleza, construída durante as épocas de batalhas entre os condados, foi abandonada há vários anos depois de um ataque de criaturas das florestas de Ahn Lú. Dizem as lendas que uma poderosa entidade do Mundo Lendário, como uma bruxa ou mesmo uma divindade menor, teria tornado a fortaleza sua nova morada.

Senah (Ahn Chláir)
Aldeia Élfica; População 800
Os elfos de Senah possuem excelente relação com os humanos de Ahn Chláir. Membros do Clã das Folhas Cortantes do Inverno, eles protegem as florestas da região contra as ameaças de criaturas selvagens e, principalmente, de invasores do Mundo Lendário, como trolls e goblinóides. Para tanto, os humanos foram proibidos de erguer assentamentos em toda a região de floresta que vai de Conn até a fronteira do condado com Ahn Lú, ao sul. Notícias recentes apontam para a chegada de um grande contingente de goblinóides na região; os elfos ainda não teriam sido capazes de expulsar os monstros.

Shannai (Ahn Chláir)
Vila Humana; População 8.100
Fundada nas altas estepes da fronteira entre Ahn Chláir e Ahn Lú, Shannai é uma importante vila mercante. A medida em que o condado de Ahn Lú enfraquece politicamente, os membros das famílias de Shannai aumentam sua influência sobre a vila de Comanae, do outro lado da fronteira. O Barão Luchar da Casa Lugamel, irmão do Barão Broshlin de Comanae, é o atual prefeito de Shannai.

Skeenahag (Ahn Chláir)
Aldeia Humana; População 200
Uma das mais isoladas aldeias humanas de todo o Ducado de Ahn. Seus habitantes vivem em harmonia com os elfos e não toleram a interferência dos humanos «urbanos», como eles se referem aos habitantes das vilas e aldeias da região.

Slieve Elva (Ahn Chláir)
Fortaleza; População 400
Uma das fortalezas responsáveis pela patrulha das fronteiras de Ahn com as áreas desérticas e hostis do Círculo de Fogo. Lorde Aranar é o último herdeiro da Casa Elva e comandante das tropas de Ahn sediadas na fortaleza.

Stencer (Ahn Chláir)
Aldeia Humana; População 880
Essa aldeia centraliza os suprimentos que são enviados às forças militares de Slieve Elva. Foi fundada por familiares dos soldados que chegaram à região há cerca de três gerações.

Tenure (Ahn Na Mí)
Aldeia Humana; População 390
Essa aldeia humana foi fundada durante as batalhas pelo controle da região. Fazia parte do antigo condado de Elk e deixou de receber apoio de Elkington quando os conflitos terminaram. Hoje vive isolada do restante de Ahn Na Mí.

Torre Obrian (Ahn Chláir)
Torre Abandonada
A belíssima torre de mármore e granito-azulado erguida no alto da Escarpa Branca foi durante muito tempo uma fortaleza utilizada nas batalhas contra os broncos selvagens que habitam as terras inóspitas do Círculo de Fogo.

Travaun (Ahn Chláir)
Aldeia Humana; População 650
Localizada às margens do Rio Gloosagh, a aldeia de Travaun é passagem obrigatória para aqueles que seguem pelo rio ou pela estrada em direção à vila de Nacrag, à fortaleza Moanmore e, também, à cidade bronca de Maigheo.

Tulaher (Ahn Chláir)
Fortaleza; População 700
Os soldados sediados nessa fortaleza (A Legião do Dragão de Prata) é responsável pelo patrulhamento das fronteiras na região.

O
S
N
L
Baile Cláth
Chill Dára
Chill
Wexford
Groenvast
Rio Lesmerie
Rio Dillia
Rio Ctorlan
Rio Jlanmar
Rio Ptyleze
Mar de Álfur
Cloakens
Hillings
Torents
Mestars
Zearings
Castleblunden
Keatings
Holdings
Glendine
Chaniah
Linogar
Kendian
Twincastles
Shamon
Lissadel
Ringlake
Uenafil
Longsite
Carvaheim
Sunrises
Sunse
Margens
Rowan
Dorkmill
Silliot
Wendels
Cleansky
Weider
Holdengate
Highfeten
Kildar
Angabar
Weavehill
Postern
Whitebreast
Bridview
Mohg
Daggarin
Goldwall
Taildoors
Greensword
Youngen
Eastway
Lostwood
Sweetend
Gioneth
Faroen
Locliff
Pearcastle
Lustrus
Coingates
Longlake
Horx
Rupertown
Ramrish
Greyabbey
Kanure
Prosperous
Whiteland
Kilnagor
Loughlion
Orchard
Rapidfoot
Sleinweid
Venans
Redhills
Kylei
Fallenwalls
Forbis
Jamesbow
Earlstance
Chatam
Baggots
Haggans
Parletown
Goldenhall
Broomhall
Kilmainhain
Graphyst-Álfur
Rothe
Ferndale
Pleitings
Fobars
Grumlindael
Yshma
Hornsteinum
Hornstown
Great Ross
Monstar
Ballybough
Oldoak
Ragnallach
Newmarch
Joyful
Graftown
Senders
Raphmines
Drinagh
Crowsville
Bluecliff
Aghavas
Farview
Ebenezer
Timeway
Darknight
Wrongview
Logannan
Gemshouse
Ivaklann
Riverery
Lonecastle
Woodgate
Groentot
Deepgate
Golden
Oxfield
Lucitown
Haroldcastle
Harold
Gracefield
Rheinlenel
Lorencry
Timor
Esalaz
Wertmon
Linend
Chillfar
Yuandael
Homedoak
Snakehead
Araiann
Seallenn
Fireleaf
Firefear
Rumoran
Scarpest
Fireview
Godthista do Passo Predileto

Baile Cliáth

Reino de Baile Cliáth

Braços Verdejantes - Terras Baixas

O Reino das Muralhas do Oeste é um lugar de palavras comedidas, conhecido por suas florestas escuras e vales nevados, exércitos poderosos, fortalezas impenetráveis e ameaças escondidas tanto nas cavernas congeladas de suas montanhas quanto nos salões aquecidos de palácios.

Quando os exércitos do Império Chiárt alcançaram o território de Eblana as forças que comandavam as tropas já não eram as mesmas; as brigas internas entre os comandos eram constantes e a decadência do Império era iminente. Ao chegarem a Eblana, os soldados viram o lugar como uma oportunidade para uma nova vida, em uma terra verdejante e cheia de recursos, ao contrário das selvagens Terras do Norte.

O Reino de Eblana foi fundado assim que o Império de dissolveu. O Senhor responsável pelo domínio e defesa destas terras garantiu a unificação das vilas e aldeias em torno de um comando único que teria como principal objetivo impedir que forças externas (provenientes ou não do império caído) avançassem sobre a região.

O termo «eblana» era utilizado pelos elfos locais e significa *floresta negra*, em referência às folhagens escuras dos pinheiros e outras coníferas que tomam o norte da região. As línguas élfica e humana se misturaram a muitos dialetos trazidos pelos soldados de Chiárt e, ao longo das gerações, surgiu uma língua própria, o cliathian, idioma oficial de Eblana. Há pouco mais de 200 anos o reino mudou de nome para Baile Cliáth, tendo «baile» o significado de «lar» e «cliáth» sendo o termo utilizado pelos locais para designarem a si próprios.

Hoje Baile Cliáth é um dos reinos mais prósperos de Agrippa, com seu território cercado por vales praticamente intransponíveis, fortalezas seculares protegendo as vilas e aldeias, e muitos recursos naturais disponíveis (como as águas límpidas trazidas das montanhas e as terras férteis cercadas por florestas densas e ricas).

Características Gerais

Capital: Parletown

Governo: Honorius de Farview, Rei de Baile Cliáth, com a ajuda de um Parlamento eleito pelo povo.

Tendência Local Predominante: Leal e Bondosa

Moedas Locais: Arcebispo (1 PL), Comandante (1 PO), Barão (1 PP), Soldado (1 PC)

Idioma Local: Cliathian

População: 800.000, em sua maioria humanos, elfos e lissos, além de alguns poucos broncos, vindos do Norte, e halflings. Enquanto os elfos de Baile Cliáth fazem juz à fama de hostilidade que carregam, os outros habitantes de Baile Cliáth estão longe de serem tão frios e arrogantes quanto os estrangeiros dizem. O povo de Baile Cliáth é carismástico, mesmo não sendo tão caloroso, é solícito, sempre disposto a ajudar qualquer pessoa necessitada, e carregam um grande respeito às hierarquias e à democracia. Talvez, entretanto, a palavra que melhor represente os cliathianos seja *praticidade*, que realmente causa estranhamento em quem não está acostumado a resolver os problemas antes de especular sobre suas causas e consequências.

Majestade Honorius de Farview, Rei de Baile Cliáth, está no trono há 25 anos. Militar de carreira, é reconhecido por sua serenidade, paciência e austeridade. Infelizmente, não é a mesma imagem que o povo tem do Reverendo Lifrey, Arcebispo de Baile Cliáth, líder da Igreja da Espada Celestial na região.

Lifrey Gaelian fora clérigo de Saint Londahar durante muito tempo, amigo pessoal de Rerês de Ballybough, Rainha de Baile Cliáth até a Revolta das Liberdades (um movimento civil contra as imposições da Igreja, que resultou em um ataque ao Castelo de Parletown e na morte da monarca). Lifrey era Conselheiro da Rainha e foi Regente de Baile Cliáth por 5 anos, até que Honorius atingisse a maturidade para governar (30 anos de idade).

As bocas desmedidas nas tavernas das aldeias mais próximas da capital falam que, até hoje, o Reverendo é o verdadeiro comandante de Baile Cliáth. Os indícios estariam nas cobranças de taxas cada vez mais pesadas por parte do reino e da própria Igreja da Espada Celestial, pelas missas e pregações voltadas para a construção de um «Estado forte e sagrado» e pela proliferação de templos dedicados à Tríade da Ordem (Saint Londahar, Ananayan e Jangall).

O único freio às possíveis ambições da Igreja da Espada Celestial em Baile Cliáth seria o poderoso Parlamento, formado democraticamente por representantes das principais vilas e aldeias de todo o Reino, tanto nobres proprietários de terras quanto pessoas mais humildes, mas de grande influência em suas localidades de origem.

O poder do Parlamento permite grandes investimentos na infraestrutura das vilas e aldeias, através da construção de estradas, aquedutos, pontes, muralhas e torres de vigília. As terras de Baile Cliáth são cobiçadas, mas a maior preocupação dos habitantes da região é com os perigos que se escondem nas montanhas e nas florestas.

Há mais de 400 anos, durante o período de dissolução do Império, a vila de Oxmatown foi atacada por um bando de criaturas gigantescas vindas das montanhas. Cerca de 500 pessoas morreram no ataque. Os corajosos habitantes da vila se reuniram e seguiram até a base da montanha, onde hastearam uma bandeira negra com um emblema de corvo, para cada habitante morto, em direção às montanhas, como se provocassem os invasores, num gesto de desafio aberto. As criaturas desceram e foram dizimadas pela população de Oxmatown. Aquelas que conseguiram fugir foram logo capturadas e mortas pelos patrulheiras elfos de uma floresta próxima. O povo expandiu as muralhas da cidade até a posição das bandeiras. Hoje, Oxmatown se chama Parletown.

Uma das preocupações do Parlamento é evitar que eventos tão bárbaros como esse aconteçam novamente. Para isso, o Regimento Real determina que todas as aldeias, vilas e cidades de Baile Cliáth recebam de seus governantes toda a dedicação e esforço necessário para a proteção de seus habitantes, garantindo ainda que o Tesouro Real será empregado, se necessário, para que os investimentos sejam possíveis.

Mas na medida em que fortalece, por exemplo, suas forças militares espalhadas pelas muralhas e fortalezas do reino, o Parlamento acaba fortalecendo, também, a própria Igreja. Não é incomum, por exemplo, que os comandantes e outros membros graduados do exército de Baile Cliáth e também das guardas locais das cidades e vilas do reino sejam sacerdotes (como clérigos ou paladinos) de alguma das ordens da Igreja da Espada Celestial. E o problema original, que a Igreja venha a sobrepôr o Governo, retorna à discussão.

Honorius de Farview
Rei de Baile Cliáth

Humano de meia-idade; General das Terras Frias
Tendência: Bondoso
Conhecido como: amigável, austeridade, caridoso, corajoso, correto, desconfiado, observador, paciente

Até o gélido inverno de 5945, Baile Cliáth era governado pela matriarca da Casa Fireagle, a Rainha Rerês, de Ballybough. Era de conhecimento público que Rerês assumiu o trono em circunstâncias duvidosas, com a morte de seu pai, o então Rei Gulgas de Ballybough (junto com cerca de 20 membros da Corte), em um jantar promovido pelo Parlamento. Gulgas já era muito idoso e Rerês era uma princesa mimada e totalmente desinteressada.

Quando o Príncipe Honorius completou 15 anos se prontificou a partir para a mais distante fortaleza de Baile Cliáth e se afastar, com isso, dos exageros promovidos por sua mãe. Honorius viveu durante 10 anos em Farview, lutando ao lado das tropas locais contra orcs e ogros durante quase todos os dias. Viajou até as florestas para forjar alianças com os elfos, rumou para as Terras do Norte e escapou tantas outras vezes para conhecer as terras de Groenvast. Todo esse tempo ele recebeu informações dos acontecimentos em Parletown, trazidos pelos emissários do Reverendo Lifrey, Arcebispo da Igreja da Espada Celestial. Ao mesmo tempo, o povo de Parletown ficava sabendo dos feitos heroicos de seu príncipe em terras distantes.

O príncipe retornou à Parletown com a morte de sua mãe. Era um herói para seu povo, que depositou grande esperança em sua figura. Infelizmente, durante o período de regência de Lifrey Gaelian, a luz que envolvia Honorius se apagou.

Alguns indivíduos próximos à Casa Fireagle dizem que o hoje Rei Honorius nunca esteve realmente satisfeito com sua posição; 25 anos de sofrimento que estariam levando-o à loucura, pouco a pouco. Nos últimos anos, entretanto, o Príncipe Gregório Fireagle de Ballybough, irmão mais novo de Honorius, parece ter trazido a majestade para um pouco mais perto do que se espera de alguém em tal posição.

✦ Locais de Interesse

Aghavas
Aldeia Humana; População 1.100

Essa aldeia localizada há poucos quilômetros das muralhas do Escudo do Norte foi erguida há alguns anos por mercadores e trabalhadores atraídos pela movimentação na fortaleza de Farview. O Baronete Vuggs de Haggans é prefeito de Aghavas e dono de grande parte das terras da localidade.

Baggots
Vila Humana; População 12.300

Lar dos descendentes de algumas das ricas famílias de Chill Dára, Baggots é conhecida pelas manadas de cavalos selvagens que correm livres por seus campos. Dizem que esses cavalos se alimentam de flores que crescem somente nestas terras; essas flores seriam similares àquelas que alimentam os pégasos do Mundo Lendário. Baggots é governada pela Casa Isenhorn, a mais rica da região e detentora da manada mais imponente (e premiada) de cavalos baggotianos.

Nativo de Baile Cliáth — Antecedente

Um personagem nativo de Baile Cliáth normalmente possui uma ou mais das seguintes características: arrogante, atencioso, bondoso, calmo, chato, cínico, conservador, cortês, cuidadoso, direto, educado, elegante, leal, militarista, organizado, paciente, pessimista, previsível, reservado, rígido, sarcástico, seguro, sensato, servil, sincero.

Aparência: Os cliathianos possuem o corpo alto e magro, sem serem atléticos. Seus cabelos são geralmente loiros, alguns tão claros que parecem brancos, e seus olhos são azuis ou castanhos. A pele em geral é branca ou muito branca, acompanhando a claridade dos cabelos. É comum, também, que hajam cliathianos ruivos de olhos negros, mas são uma minoria.

Benefícios: Um personagem que escolha o antecedente Nativo de Baile Cliáth recebe +2 de bônus de antecedente em uma das seguintes perícias: Blefe, Diplomacia e Intuição. Além disso, ele recebe a característica Resistir ao Inverno, descrita a seguir. Consulte as regras para antecedentes no D&D 4E *Livro do Jogador 2*.

Resistir ao Inverno

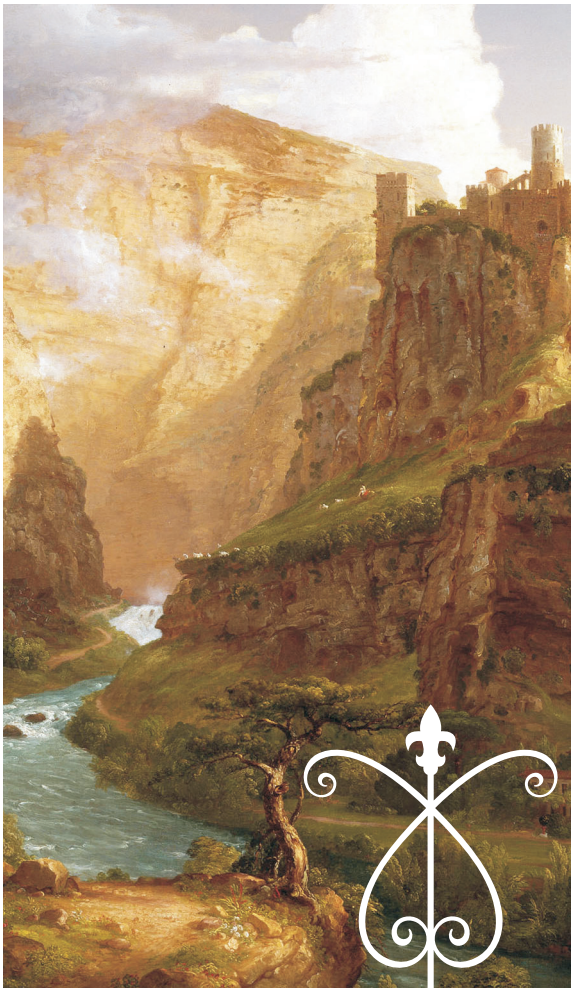
O personagem recebe resistência 4 a dano congelante. Essa resistência aumenta para 7 no 11º nível e para 10 no 21º nível. Além disso, ele recebe +5 de bônus nos testes de Tolerância contra os efeitos do frio caso não seja treinado nesta perícia.

Ballybough
Cidade Humana; População 23.000

A poderosa cidade de Ballybough é governada nada mais nada menos do que pela Casa Fireagle, a família real de Baile Cliáth, através da importante (e temida) figura de Hugrot Fireagle, tio de Honorius e um dos membros mais ativos da política de Baile Cliáth. Dessa cidade surgiram os mais importantes membros da nobreza das recentes gerações do Reino e nascer em Ballybough já é motivo para grande prestígio. Para garantir a perpetuação da importância de carregar o nome da cidade, o governo local promove investimentos e distribuição de renda para que todas as famílias nativas de Ballybough sejam, no mínimo, donas de algum negócio ou portadores de algum título. Outras vilas e cidades de Baile Cliáth vêem essa atitude como um ato de extrema arrogância, retrato direto do Duque Hugrot. O próprio Rei Honorius, nascido em Ballybough como sua mãe e seu irmão, prefere carregar o nome de Farview, rejeitando a «pompa» de sua cidade natal.

Bluecliff
Aldeia Humana; População 980

Essa aldeia gelada encravada em um vale distante e sombrio é o assentamento relevante mais próximo da famosa fortaleza de Farview. Aqui vivem as famílias dos soldados que servem na fortaleza e é para cá que eles vêm em suas semanas de folga. Infelizmente, estes soldados não têm estado tranquilos, situação motivada pela presença cada vez maior de orcs e ogros por toda a região. Lisséia da Casa Faconagh é a Baronesa de Bluecliff, um título concedido diretamente pelo Rei Honorius e com o qual ela teria tido um bastardo, um jovem de 14 anos chamado Leean que deseja, acima de tudo, seguir a trajetória do pai.



Broomhall

Templo de Jangall; População 400

Esse glorioso castelo teria servido de moradia a um dos vários senhores que dominaram as terras da região de Eblana durante o período em que pertenciam ao Império Chiárt. As lendas dão vários nomes a esse Senhor (ou Barão, em algumas citações), sendo o mais corriqueiro o nome de Lorde Broom Legur. Sua posição estratégica, elevada e entre desfiladeiros, gerou a cobiça de muitos outros nobres da região. Senhores rivais organizaram um ataque ao castelo, lançando um grande exército de mercenários e de guerreiros treinados.

Conta-se que Lorde Legur detinha apenas uma guarda pessoal, responsável pela proteção do castelo e pelo patrulhamento de suas terras. No dia do ataque, Broom Legur e seus soldados se trancaram no principal salão do castelo e puseram-se a rezar a Jangall, o deus da guerra justa. Anjos vieram dos céus e lutaram contra os mercenários, possuídos pelas forças malignas de Ha, a
contraparte infernal de Jangall. Sem saber da batalha do lado de fora de seus portões, Broom e seus seguidores (incluindo os serviçais do castelo) se suicidaram.

Os anjos abandonaram a batalha para levar as almas dos suicidas ao Paraíso. Mas as forças de Ha não conseguiram adentrar o castelo, banhado com o sangue dos servos de Jangall, e desistiram. O deus benevolente da guerra enviou uma mensagem a seus clérigos para que rumassem ao Salão de Broom e erguessem ali um templo em seu nome. E assim foi feito.

Hoje o Broomhall é um dos mais importantes templos de Jangall, paradoxalmente localizado num lugar pacífico: a presença do poder divino, segundo seus clérigos, impede que batalhas infundadas sejam realizadas e que sangue inocente seja derramado na região. Diversos sacerdotes de Jangall habitam o Templo, todos soldados muito bem treinados, viajados e experientes.

Servos de Jangall viajam para Broomhall de tempos em tempos para receber a bênção dos sacerdotes mais antigos, retornando às suas terras natais com missões a serem cumpridas em nome da divindade. Algumas vezes, essas missões envolvem seguir diretamente para as cidades broncas das Terras do Norte, onde o poder de Ha se faz presente, para combater a influência das forças infernais. Ou em direção ao sul, onde a hostilidade entre os elfos e humanos de Groenvast tem se acentuado.

A Cripta de Broom

Missão Primária
Estágio Exemplar

Sob o Salão de Broom foi construída uma cripta para Lorde Broom e seus seguidores. Criaturas infernais enviadas por Ha invadiram a cripta e levaram consigo o corpo de Broom e de seu principal seguidor, Sir Hygun Silverdagger.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão após descobrirem o paradeiro e os motivos para o roubo dos restos mortais de Broom e Sir Hygun e, com isso, conseguirem trazê-los de volta a Broomhall. A missão pode levar os personagens à descoberta de um traidor dentro do Salão de Broom, a presença de um culto a Ha nas proximidades ou até mesmo a uma passagem mágica direta para o Inferno (exigindo que os heróis avancem ao Mundo da Inveja e retornem com os restos mortais antes que o portal se feche).

✦✦✦

Chatam

Cidade Humana; População 28.000

A família Goldenhall governa Chatam desde os tempos em que era apenas uma pequena aldeia. Localizada na fronteira entre Baile Cliáth e o reino de Chill Dára, Chatam cresceu com a intensa movimentação comercial entre os dois reinos. Apesar de fortificada, é possível encontrar no interior de Chatam grandes campos e parques utilizados pela nobreza em suas cavalgadas e passeios, como acontece nos maiores assentamentos urbanos de Chill Dára. Da mesma forma, a cidade é cercada por fazendas enormes e belíssimos campos de caça. Seu povo é conhecido por sua determinação e trabalho árduo; são grandes empreendedores, capazes de viajar milhas e mais milhas em direção a outras grandes cidades com o objetivo de conseguir formar alianças, aprender ou conseguir investimentos para seus projetos.

Crowsville

Vila Humana; População 8.600

A mais ocidental vila de Baile Cliáth é conhecida por sediar a Patrulha dos Corvos do Dragão, um grupo de combatentes de elite responsáveis por patrulhar toda a região da fronteira sob as Cordilheiras do Dragão Recluso. Ser um Corvo do Dragão é motivo de orgulho (e status) para os jovens membros da nobreza de Crowsville. O prefeito da cidade, Holle Darkmantle, tem quatro de seus cinco filho como Corvos do Dragão (exceto por sua filha, a ainda menina Lissa

As Muralhas de Baile Cliáth

Baile Cliáth é conhecido como o Reino das Muralhas de Pedra, não só pela quantidade de cidades e vilas fortificadas (mesmo as menores aldeias possuem algum tipo de defesa do tipo, nas devidas proporções) como também pelas centenas de quilômetros de muralhas encontradas ao longo de seu território. A cultura da região já trazia a construção de fortificações de madeira desde muito antes da chegada do Império Chiárt. Quando os chiartianos incorporaram a região, realizaram gigantescos projetos arquitetônicos, erguendo muralhas por todos os lados, buscando proteger as terras tanto de invasores externos quanto de eventuais senhores do próprio Império.

As muralhas de Baile Cliáth são altas e robustas, com adarves largos o suficiente para que tropas inteiras possam se mover por ali sem dificuldades. Desses aldarves, os mais bem preservados atualmente estão nas muralhas que ligam a Fortaleza de Farview ao Forte de Hornsteinum.

Com o passar dos séculos, muitas dessas muralhas cederam diante das forças da natureza e da própria passagem do tempo. Embora algumas muralhas sejam apresentadas nos mapas de Baile Cliáth, existem diversas seções menores, torres, portões e pequenas fortalezas que resistiram mas foram abandonados.

Enquanto as principais muralhas são ocupadas pelas tropas de fronteira do reino, as áreas abandonadas são ocupadas por bandidos, monstros e até mesmo por membros mais humildes da população que, por alguma razão, buscam abrigo nestes locais. Essas pequenas seções de muralhas são pequenas o suficiente para não aparecerem em muitos dos mapas de Baile Cliáth e podem ser encontradas por todo o território, como se fizessem parte da própria topologia da região.

As tropas de fronteira costumam realizar, no interior dessas muralhas e de suas torres, cultos a Ananayan, a deusa das fronteiras. Normalmente os soldados de fronteira costumam permanecer meses longe de seus lares, e passam parte de seu tempo orando à Ananayan por sua proteção e para que nada de mau aconteça a Baile Cliáth. Apesar de a crença na Igreja da Espada Celestial ser dominante, é comum que esses soldados orem a Ohm por sua luz e calor durante os rígidos invernos da região.

As mais importantes seções das muralhas de Baile Cliáth são o poderoso Escudo do Norte (formado pelas fortalezas de Farview, Ebenezer e Hornsteinum) e a Passagem dos Elfos (com suas muralhas protegidas pelo Forte Joyful), localizadas nas fronteiras noroeste e sudoeste, respectivamente.

Darkmantle), o que inclui seu primogênito, Harmor Darkmantle, atual líder dos patrulheiros de vestes negras.

Crumlindael

Aldeia Élfica; População 670

No coração da escura e fria Floresta dos Pinheiros Gelados (Péine Oighreata, em élfico), às margens do turbulento Rio de Prata, está a pequena aldeia de Crumlindael, habitada peloss elfos do Clã da Nuvem de Estrelas (Scamall Réalta). Eles são conhecidos principalmente pelos ataques realizados contra quaisquer não-elfos que atravessem a região, incluindo incursões à fortaleza de Ferndale, na fronteira com as terras de Chill Chainnigh. Alguns dragões e gigantes das florestas teriam um acordo com os elfos de Crumlindael para habitar a região.

Drinagh

Fortaleza Humana; População 260

As Montanhas de Drinagh (o nome de um antigo espírito ancestral temido pelos halflings das Colinas Partidas) representam a fronteira original do território de Eblana, muito antes de se tornar o hoje Reino de Baile Cliáth. O forte que leva o nome das montanhas foi erguido para guardar estas fronteiras e hoje é guardado por pouco mais de duzentos soldados, acompanhados de um pequeno punhado de serviçais. O forte é propriedade de Plotus de Graftown, herdeiro da família Lanntár.

Earlstance

Aldeia Humana; População 450

Essa pequena aldeia de fazendeiros e criadores de gado e de cavalos fica localizada às margens do Rio Roldian e localizada no caminho percorrido pelos servos de Jangall em direção a Broomhall. O Baronete Jill de Earlstance é dono da maior propriedade da região e líder do Conselho de Aldeões.

Ebenezer

Fortaleza Humana; População 1.000

O Forte Ebenezer faz parte do poderoso Escudo do Norte, formado pelo conjunto de muralhas e pelas fortalezas de Farview, a oeste, e Hornsteinum, a leste. Diferente das outras duas fortalezas, que possuem acesso através de estradas e recebem recursos e suprimentos de vilas relativamente próximas, Ebenezer só é acessível através das galerias que formam as muralhas da região. Cerca de 1.000 soldados vindos de Farview e de Hornsteinum se revezam em Ebenezer, onde combatem dia e noite orcs, ogros e mercenários broncos vindos das terras de Chill Chainnigh.

Farview

Fortaleza Humana; População 3.000

Conhecida como a mais distante fortaleza da região civilizada dos Braços Verdejantes, Farview ganhou notoriedade por ter servido de palco para muitas batalhas lideradas por Honorius, hoje rei de Baile Cliáth. Lá ele serviu durante muito tempo, ascendendo na hierarquia da fortaleza graças a sua coragem, sua determinação, sua técnica impecável e sua grandiosa capacidade de liderança. Características deixadas de lado desde o dia em que foi coroado Rei.

Um poderoso esquadrão protege as fronteiras do reino, principalmente ao norte de Farview, onde está a Muralha do Anoitecer - o nome dado pelos locais ao desnível rochoso que separa as Terras do Norte das Terras Baixas de Agrippa. É uma área selvagem, ameaçada tanto por feras das montanhas quanto por bárbaros broncos que de tempos em tempos avançam do Norte em direção à Baile Cliáth. A região é também repleta de cavernas profundas e inóspitas; os poucos aventureiros que ousaram desbravá-las e retornaram contam sobre a presença de criaturas de outro mundo, provavelmente do Mundo Subterrâneo, levando à especulação sobre a possível presença de um Desfiladeiro na região. Essa possibilidade motivou o envio de um reforço às tropas de Farview.

A fortaleza é habitada tanto pelos militares quanto por suas famílias, além de uma grande quantidade de artesãos e outros trabalhadores. Um punhado de famílias broncas também habitam a fortaleza, todas foragidas de conflitos do Norte e que encontraram em Farview um lugar para viver. Uma aldeia surgiu há alguns quilômetros de distância, Aghavas, há pouco mais de 20 anos, e tem servido de apoio à fortaleza

principalmente durante o inverno.

Algumas das criaturas que podem ser encontradas nos arredores de Farview são (consulte o D&D 4E *Manual dos Monstros*): *balranote*; *bulette*; *constritor*; *dragão azul* (dragão); *dragonete*; *estrangulador das cavernas* (estrangulador); *ettercap*; *ettin*; *gigante da colina* (gigante); *grifo*; *grimlock*; *kobold*; *kruthik*; *lobo*; *mantícora*; *ogro*; *orc*; *pássaro roca comum* (pássaro roca); *tríbulo brutal*; *worg* e *urso*.

A CAVERNA DOS ORCS GIGANTES

Missão Primária
Estágio Heroico

Uma grande tribo órquica (liderada por um grupo de ogros, chamados pelos soldados de Farview de «orcs gigantes») ameaça a paz da fortaleza e põe em risco não só suas tropas como a população do forte e da aldeia de Aghavas. Os líderes locais determinaram que a tribo seja expulsa da região (ou eliminada) antes que a ameaça de um ataque promovido pelos monstros se concretize.

Completando a Missão

As tropas de Farview se movimentarão para iniciar um ataque contra os orcs. Durante o combate, os personagens deverão se infiltrar nas cavernas e eliminar a liderança dos orcs (os ogros, em especial). Em caso de sucesso, a missão é considerada cumprida.

✦✦✦

Ferndale

Fortaleza Humana; População 300

Localizada no coração da Floresta dos Pinheiros Gelados, Ferndale sofre com os constantes ataques dos elfos de Crumlindael, ao mesmo tempo em que precisa lidar com as ameaças vindas silenciosamente do Norte. Sir Nimbaris de Parletown, Cavaleiro de Baile Cliáth, é o atual líder das forças de Ferndale.

Forbis

Aldeia Humana; População 900

Essa aldeia é uma das tantas que recebe o benefício de estar localizada em uma importante rota comercial; neste caso, a que liga Chill Mantáin a Baile Cliáth. É governada pela família chilldariana dos herdeiros de Sir Guidalin Bonarc, da Casa Bonarc.

Goldenhall

Fortaleza Humana; População 2.300

Um gigantesco contingente de soldados do exército de Baile Cliáth está diariamente a postos nas muralhas dos Salões Dourados que protegem a entrada para as minas de ouro de propriedade do governo da capital. As minas permanecem fechadas durante o inverno, mas ainda assim permanecem sendo protegidas. Nem sempre, entretanto, toda essa precaução funciona.

A MINA CONGELADA

Missão Primária
Estágio Heroico

O inverno terminará em breve. Uma patrulha, entretanto, identificou que criaturas ocuparam parte do interior da mina durante a estação mais fria do ano e, aparentemente, não estão dispostas a abandonar o local.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão ao eliminarem a ameaça nas minas de ouro para que os trabalhadores possam retornar ao local para preparar o início de mais um ciclo de escavações. Entre as criaturas que ocupam a mina congelada podem existir trolls das cavernas subordinados a um gigante ou dragão poderoso, ou ou uma grande quantidade de orcs ou mesmo kobolds.

✦✦✦

Graftown

Vila Humana; População 14.500

Governada pela família de mercadores da Casa Piecen, a vila de Graftown enriqueceu (e cresceu) muito nos últimos anos, principalmente por seus negócios com as casas mercantes de Linend, uma vila costeira localizada no Reino de Groenvast. Plotus Piecen, também conhecido como Plotus de Graftown, é um poderoso e respeitado barão. Utilizando a estrada que liga Linend a Graftown, os Piecen conseguiram criar uma série de relações comerciais com os nobres de Baile Cliáth, ao mesmo tempo em que evitam os incontáveis intermediários que surgem nos negócios realizados em Wexfor, o que não só acaba por baratear os produtos negociados, como possibilita um contato mais próximo entre os compradores finais e os fornecedores originais destes produtos.

A Casa Piecen foi responsável, graças às riquezas trazidas pelos novos negócios, por grandes investimentos nas muralhas da Passagem dos Elfos e no Forte Joyful, que guardam a região. Mas os Piecen possuem negócios longe dali, no alto das Montanhas de Drinagh, onde Plotus de Graftown possui uma imponente fortaleza. Negócios que envolvem altas esferas do Parlamento de Baile Cliáth.

Muito especula-se a respeito de qual o interesse de Plotus na fortaleza de Drinagh, um lugar sabidamente pouco fértil e de pouco interesse econômico. Boatos dizem que existe um grande tesouro escondido sob Drinagh, mas que nem mesmo os soldados que lá estão teriam conhecimento disto. Um tesouro tão grandioso que, se descoberto, poderia levar a economia de Baile Cliáth à ruína. Outros, mais pessimistas, vêem Drinagh como um bastião de um futuro sombrio, um lugar que está sendo preparado para a chegada de alguma espécie de cataclisma.

Graphýsi-álfur

Aldeia Élfica; População 1.700

Na Floresta dos Pinheiros Gelados, vivem dezenas de pequenas comunidades élficas, sendo a maior e mais conhecida delas a aldeia de Graphísi-álfur. Conta a lenda que durante uma batalha contra os orcs os elfos se refugiaram nas florestas geladas do norte de Baile Cliáth. O elfo Strídji Hadur teria carregado no colo a princesa élfica Adalatridum, muito ferida, durante vários dias, até que ela não mais resistisse. No lugar de sua morte ele ergueu um sepulcro, que passou a servir de peregrinação para os elfos da região dali em diante. O Sepulcro dos Elfos, Graphýsi-álfur, em uma língua antiga dos elfos da região, se tornou a principal aldeia élfica num raio de centenas de quilômetros.

O Reino de Baile Cliáth considera Graphýsi-álfur, assim como algumas outras aldeias élficas e halflings da região, como territórios autônomos, desvinculados completamente do estado de direito cliathiano. Mesmo em situações de dificuldade, visto que os elfos precisam competir por recursos com outras criaturas selvagens e têm seu território ameaçado com frequência, os elfos buscam resolver seus problemas sozinhos. As únicas exceções são quando os problemas de seus vizinhos chegam a suas terras; nesses casos, eles permitirão que algum esquadrão de Baile Cliáth venha solucioná-los.

Algumas das criaturas que podem ser encontradas nos arredores de Graphýsi-álfur são (consulte o D&D 4E *Manual dos Monstros* e o D&D 4E *Manual dos Monstros 2*): *arconte do gelo* (arconte); *dragão branco* (dragão); *elfo*; *ente*; *ettin*; *gigante de gelo* (gigante); *grifo do fogo gélido* (grifo); *javali*; *kobold*; *lobisomem* (licantropo); *lobo*; *lobo do inverno*; *oni*; *troll*; *urso*; e *worg*.

Missão Primária
Estágio Heroico

O Devorador de Sonhos

Os elfos de Graphýsi-álfur contam lendas sobre uma criatura sombria das florestas que eles chamam de Étur Draumar, o Devorador de Sonhos. Uma criatura que vive entocada nas grutas geladas de Aaran e que vem aos vilarejos durante a noite para devorar os infantes élficos. Essa inocente história para crianças, entretanto, se tornou verdade há algumas semanas. Os elfos estão preocupados e temerosos. Algumas crianças já foram levadas enquanto outras três foram mortas dentro de suas casas. Um grupo de patrulheiros conseguiu seguir uma criatura de aproximadamente 3 metros até a entrada do que parecia ser sua toca. Um único patrulheiro retornou, muito ferido.

Completando a Missão

Os personagens completam a missão quando derrotarem a criatura (um Oni) e resgatarem as crianças, se elas ainda estiverem vivas. A tendência é que quanto maior o tempo que os heróis demorem para resgatá-las, maiores as chances de elas serem devoradas pelo monstro. Os onis costumam utilizar criaturas mais fracas como servos. Ele pode também ter um pequeno dragão branco como animal de estimação. O dragão pode ser, por exemplo, um filhote roubado de sua mãe (e que está a sua procura).

✦✦✦

Great Ross
Vila Humana; População 9.000
Fundada pela família de mineradores Rossak, Great Ross surgiu ao redor de uma grande mina de sal, descoberta ainda durante a construção do Escudo do Norte pelo povo de Eblana. O sal de Ross, entretanto, perdeu importância quando Graftown começou a negociar em Baile Cliáth o sal marinho trazido pelos mercadores de Linend.

Haggans
Vila Humana; População 14.000
Conhecida como «A Perna Menor» da Tríade das Terras Altas (formada por Parletown, Ballybough, além da própria Haggans), essa vila é o principal acesso fluvial àqueles que desejam alcançar a capital de Baile Cliáth. É governada pela Casa Murial.

Hornsteinum
Fortaleza Humana; População 2.000
A fortaleza leste do Escudo do Norte é lar de alguns dos soldados mais experientes de Baile Cliáth, muitos deles especialistas em espionagem. Daqui saem os grupos que realizam incursões no território de Chill Chainnigh. É membro da Tropa Horn de Espiões o elfo-negro de nome Lavarn ho'Fen, um poderoso paladino da Sombra, nativo da mítica cidade drow de Penocuephata e, dizem, filho do Grande Bruxo.

Hornstown
Aldeia Humana; População 450
Essa pequena aldeia serve de base para alguns dos familiares dos soldados que atuam em Hornsteinum e também para aqueles que fornecem suprimentos para a fortaleza. A Condestável Virna Bugs é responsável pela administração e segurança da aldeia.

Jamesbow
Aldeia Humana; População 250
Conhecida por seus belos campos e pelos raros arcos, de uma fineza capaz de rivalizar com os arcos élficos, é liderada pelo baronete Klows Mtar, presidente do Conselho da Aldeia.

Joyful
Fortaleza Humana; População 1.900
Uma das mais importantes fortalezas de Baile Cliáth, o Forte Joyful recebeu grandes investimentos em recuperação e ampliação de suas defesas vindos do governo de Graftown. Localizada na importante estrada que liga Baile Cliáth à porção oeste do Reino de Groenvast, Joyful faz parte da seção de muralhas que ficou conhecida como A Passagem dos Elfos, por onde viajavam os elfos das florestas escuras de Baile Cliáth em direção ao antigo reino dos elfos ao sul.

Kilmainhain
Aldeia Élfica; População 350
Lar dos elfos do Clã dos Ventos Brancos, Kilmainhain é uma das muitas aldeias élficas encontradas nas escuras florestas do norte de Baile Cliáth. É, talvez, a aldeia que possui o melhor relacionamento com a etnia humana.

Lissadel
Aldeia Humana; População 450
Essa pequena e distante aldeia auxilia no envio de suprimentos para os fortes gêmeos de Twincastle, utilizandose do seu pequeno porto fluvial para isso.

Monstar
Aldeia Humana; População 780
Localizada no extremo oeste das prósperas Terras Altas (onde está a capital Parletown), Monstar manteve-se alheia ao desenvolvimento da região. Ficou conhecida apenas há dois anos, quando seus campos foram atingidos por uma chuva de meteoros, atraindo curiosos e estudiosos de muitos lugares - mas apenas nos seis primeiros meses após o ocorrido. Hoje, Monstar é apenas mais uma aldeia dentre tantas outras que pontilham o Reino das Muralhas.

Newmarch
Aldeia Halfling; População 1.200
Essa aldeia halfling fica localizada na porção sul das Colinas Partidas. Os fundadores da aldeia vieram muito tempo atrás do território de Chill Mantáin, seguindo as lendas que envolviam halflings que comandaram tropas em nome do Império Chiárt.

Oldoak
Aldeia Élfica; População 1.150
Os elfos do Clã do Carvalho Ancião são conhecidos por seus incontáveis conflitos com os humanos quando da tentativa de construção de uma estrada que ligasse Graftown à Cidade-Estado de Wexfor. O Clã se vê como guardião das florestas reais de Ragnallach, a maior vila élfica da região.

Orchard
Vila Halfling; População 13.000
Talvez o assentamento halfling fora de Chill Mantáin, Orchard surgiu de uma pequena aldeia. Na época, uma grande quantidade de orcs, muitos deles vindos de Chill Dára, tentaram se instalar na região, mas foram repelidos após derrotas sucessivas em batalhas contra os halflings, que utilizaram a geografia das colinas a seu favor. Em retribuição, a aldeia dos pequeninos recebeu um grande investimento em infraestrutura por parte do governo cliathiano, o que acabou por atrair halflings de aldeias menores, levando ao surgimento de uma bela e poderosa vila.

Parletown

Metrópole (Capital); População 60.000

A capital de Baile Cliáth é uma das cidades mais antigas de Agrippa. Ela já existia quando da chegada das tropas chiartianas, quando ainda era conhecida como Oxmatown. Sua arquitetura guarda muito do período imperial, quando a então Província de Eblona se tornou um lugar promissor para o povo de Chiárt; durante a ocupação e os anos que a sucederam, muitos engenheiros, arquitetos e profissionais da administração pública vieram a Eblona trazendo suas famílias, criando laços com a região e aplicando seu conhecimento para a prosperidade local.

O edifício do Parlamento, chamado de A Casa Maior, teve sua construção iniciada durante a decadência do Império e, quando concluído, foi palco para a Celebração da Independência, evento que trouxe ao mundo o Reino de Eblona. Enfraquecido, o governo central não reagiu à emancipação de Eblona, acendendo o estopim para que todas as outras províncias de Chiárt fizessem o mesmo.

Parletown traz em suas avenidas, muralhas, fortificações e castelos muito da cultura chiartiana que foi abandonada pelas outras províncias ao longo dos anos. Dizem que os melhores de Chiárt vieram para o que hoje é Baile Cliáth e, por esse motivo, esse lugar tão distante da antiga capital tenha sido, por incrível que pareça, o principal responsável pela salvação do que restou do antigo Império.

O Rio Clontarf, que deságua na foz protegida pela poderosa Cidade-Estado de Phort Láirge, brota no coração de Parletown, jorrando do interior da terra através de uma rede de cavernas e grutas inundadas durante todo o ano. As terras ao redor são férteis e as florestas são ricas em caça, madeira de qualidade, ervas e frutos. O frio do inverno, entretanto, castiga Parletown com grande ferocidade, cobrindo a metrópole de branco e aprisionando, às vezes literalmente, seus habitantes em suas próprias casas durante longas semanas.

O atual Rei de Baile Cliáth, Honorius de Farview, um combatente graduado e militar de carreira, é também irmão do prefeito de Parletown, Gregório de Ballybough. Honorius é rei por ser o filho mais velho da falecida Rainha Rerês de Ballybough, conhecida por seu comportamento duvidoso, pelos bailes promovidos na Corte e pelo desinteresse no que diz respeito a assuntos como a economia e o progresso de Baile Cliáth, preocupações deixadas a cargo do Parlamento. Gregório, por outro lado, traz muito da consciência política e social de sua mãe, valores que ele costuma pregar sempre que possível; por esse motivo, Gregório é um dos mais cotados no Parlamento a receber o título de Primeiro-Ministro a ser concedido no fim do ano de 5970 pelos outros membros.

Parletown é também detentora de uma mina de ouro (em Baile Cliáth, os recursos minerais são extraídos pelos governos locais e utilizados por eles próprios em investimentos que obrigatoriamente favoreçam a infraestrutura e a qualidade de vida da população), que costuma ser fechada durante o inverno.

Locais de Destaque de Parletown

Avenida das Passeatas (avenida principal)
Bairro dos Desajustados (distrito de classe baixa)
Biblioteca Real
Bosque dos Saltimbancos (área de exibições e grandes festejos)
Casa Maior - O Parlamento (sede do governo democrático)
Castelo das Lanças (sede do governo monárquico)
Distrito do Mármore Rosado (distrito nobre)
Distrito das Moedas (mercado central)
O Duque Fajuto (estalagem)
Memorial da Casa Fireagle
Morada do Guerreiro (sede militar, templo de Jangall)
O Oratório (palácio da justiça, templo de Saint Londahar)
Palácio do Ministro do Oeste (morada do Primeiro-Ministro)
Portões do Inverno (templo de Ananayan)
Praça da Liberdade (templo de Ohm)
Praça das Águas (nascente do Rio Clontarf)
Praça das Revistas (entrada da cidade)
O Terrível Menestrel (taverna)
Torres da Vigília Noturna (pequenos quartéis da guarda local)
Refúgio dos Soldados (taverna)
Universidade de Eblana

Os Corredores Sussurrantes

Missão Primária
Estágio Heroico

Durante uma breve estadia na Casa Maior um dos personagens ouve sussurros nos corredores que indicam uma trama para o assassinato de um dos membros do Parlamento. Infelizmente, para o grupo, ninguém parece estar disposto a acreditar nessa possibilidade, ao mesmo tempo em que uma força mágica poderosa parece se instalar nas mentes de todos que estão ali.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão ao descobrirem os segredos a respeito da trama de assassinato (e impedí-lo), além de esclarecerem a possível presença de magias de controle mental atuando sobre aqueles que entram na Casa Maior.

✦✦✦

Ragnallach

Vila Élfica; População 15.000

Uma das maiores vilas élficas de todas as Terras Baixas, Ragnallach é lar de membros de alguns dos mais importantes clãs élficos de Baile Cliáth como também de Groenvast. Rínaclaí Omhgéar, Rei do Clã das Espadas Afiadas, é o atual Barão-de-Clã da vila de Ragnallach, descendente direto dos fundadores da localidade. Apesar das divergências entre os elfos de Ragnallach e o governo de Baile Cliáth, Rínaclaí possui um assento no Parlamento e os Patrulheiros de Ragnallach, sua tropa de elite, carregam oficialmente o título de Cavaleiros do Reino (algo que os próprios elfos simplesmente ignoram).

Ramish

Vila Humana; População 10.500

A localização nas proximidades da Cidade-Estado de Wexfor torna a vila de Ramish uma das mais importantes de todo o reino de Baile Cliáth. É governada por um Conselho de Casas Mercantes, representada pelo Barão Vinicius Headgold, patriarca de uma importante família de cunhadores de moedas. Muitos habitantes de Ramish possuem familiares trabalhando em Wexfor, e que retornam a sua vila natal de tempos em tempos trazendo dinheiro e, principalmente, muitos produtos exóticos. o Conselho de Casas Mercantes possui o controle sobre a importação de produtos vindos de Wexfor e sua venda para outras vilas e cidades de Baile Cliáth, mas não é incomum que alguns moradores tentem levar os produtos trazidos por seus parentes pessoalmente para vendê-los na capital, por exemplo.

Raphmines

Aldeia Humana; População 120

Essa aldeia foi construída diante da entrada de uma mina de pedras preciosas, fechada depois da descoberta de criaturas terríveis em suas galerias, provavelmente originárias do Submundo.

Rapidfoot
Aldeia Halfling; População 460
Essa pequena aldeia halfling surgiu aproveitando-se da construção da estrada que liga Ballybough a Wexfor. É conhecida por suas bebidas exóticas, muitas delas fermentadas em algumas das incontáveis grutas encontradas pela região. Dessas grutas brotam nascentes de água repletas de sais exóticos de sabores dos mais variados. O halfling Gríndol Winemeal é o baronete de Rapidfoot.

Rothe
Aldeia Élfica; População 250
Os elfos da aldeia Rothe são conhecidos por sua habilidade sobrenatural de se transformar em criaturas como ursos, lobos e leopardos-das-neves. Os humanos chamam o clã da aldeia Rothe de «Clã dos Elfos em Peles».

Senders
Aldeia Humana; População 1.000
Essa aldeia localizada entre as vilas de Graftown e Great Ross foi fundamental para o fortalecimento dos negócios na região. Cortada pela única estrada que liga as duas vilas, possui também um pequeno porto que serve de apoio para viajantes e mercadores que navegam por ali. A Casa Greyship, proprietária do porto de Senders, administra a aldeia, conhecida também por seus elevados impostos.

Sleinweid
Aldeia Humana; População 1.300
No coração de Sleinweid destaca-se uma imponente seção secular de muralha que divide a aldeia em duas, o Distrito Oeste, mais rico graças às taxas cobradas dos mercadores que vêm de Ballybough em direção à vila de Haggans, e o Distrito Leste, conhecido por suas tavernas e estalagens sempre lotadas. As duas principais Casas de Sleinweid, rivais há mais de cinco gerações, dividem a administração da aldeia: a Casa Growpit no Oeste e a Casa Yellowbear no Leste. De tempos em tempos jogos são realizados, com diversas modalidades, para decidir os melhores lutadores, atiradores, praticantes de magia e menestréis de Sleinweid, com representantes de ambos os distritos e também viajantes que desejam tomar partido de um dos lados da aldeia.

Snamon
Aldeia Humana; População 390
Essa distante aldeia ficou conhecida por se tornar a base de operações de aventureiros e mercenários de vários cantos das Terras Baixas que vêm até a região para tentar desbravar as galerias úmidas dos Castelos Gêmeos (Twincastles). Mas à medida que os anos se passaram e menos desbravadores retornaram de suas incursões aos castelos, e dos que retornaram a maioria trazia apenas mãos vazias e ferimentos, a aldeia voltou a focar seus esforços para suas criações de ovelhas e pequenas plantações de frutas típicas. Dois irmãos gêmeos, que se dizem descendentes dos antigos barões que ergueram os castelos localizados ao norte da aldeia, de tempos em tempos surgem na região em busca de aventureiros e mercenários interessados em recuperar um tesouro perdido no coração de Twincastles. O prefeito da aldeia, Senhor Victor donBust, declarou os gêmeos como *personae non gratae*, assim como quaisquer aventureiros ou viajantes que venham a aparecer acompanhados dos gêmeos.

Twincastles
Castelos Abandonados
As lendas de Twincastles são envoltas em muitos mistérios, tornados cada vez mais nebulosos e imprecisos pelos aventureiros que tentaram desbravar seus salões e corredores.

A história oficial aponta para a conclusão da construção desses dois castelos fortificados há 200 anos, como um presente ao novo Reino de Baile Cliáth. Eles teriam sido construídos a mando de dois barões que eram gêmeos e também rivais. A ideia inicial dos irmãos era a de construir um gigantesco castelo, mas as divergências de opiniões, desejos e preferências de ambos eram tantas que eles acabaram construindo dois castelos ao invés de um.

Um dos gêmeos, citado nas lendas como O Barão Mago, construiu o castelo na margem leste do Lago das Estrelas Cadentes, formado com as águas do Rio das Lágrimas do Dragão. As lendas dizem que no dia mais frio do inverno, anualmente, dragões brancos vêm acasalar na superfície congelada do lago.

O outro gêmeo, citado nas lendas como O Barão Guerreiro, construiu uma poderosa fortaleza, aquecida por fontes de águas termais permanentemente. Uma série de galerias leva a água quente por entre os corredores e paredes de todo o castelo. Essas fontes termais se originariam em um bolsão subterrâneo de água em contato com veios de lava que escorreriam do Ninho da Serpente e seria o lar de um dragão dos vulcões.

As mesmas lendas que contam a história da construção dos castelos apontam para a morte misteriosa dos Barões. Os gêmeos teriam entrado em contato com forças poderosas de outros mundos ou mesmo com os próprios dragões das lendas para tornar seus castelos mais impressionantes e poderosos que o de seu rival.

Os aventureiros que ousaram desbravar os castelos e retornaram contam que esses lugares tornaram-se lar desses mesmos dragões e seus servos, além de suas torres e salões terem se tornado o refúgio para criaturas e seitas de todos os tipos e origens.

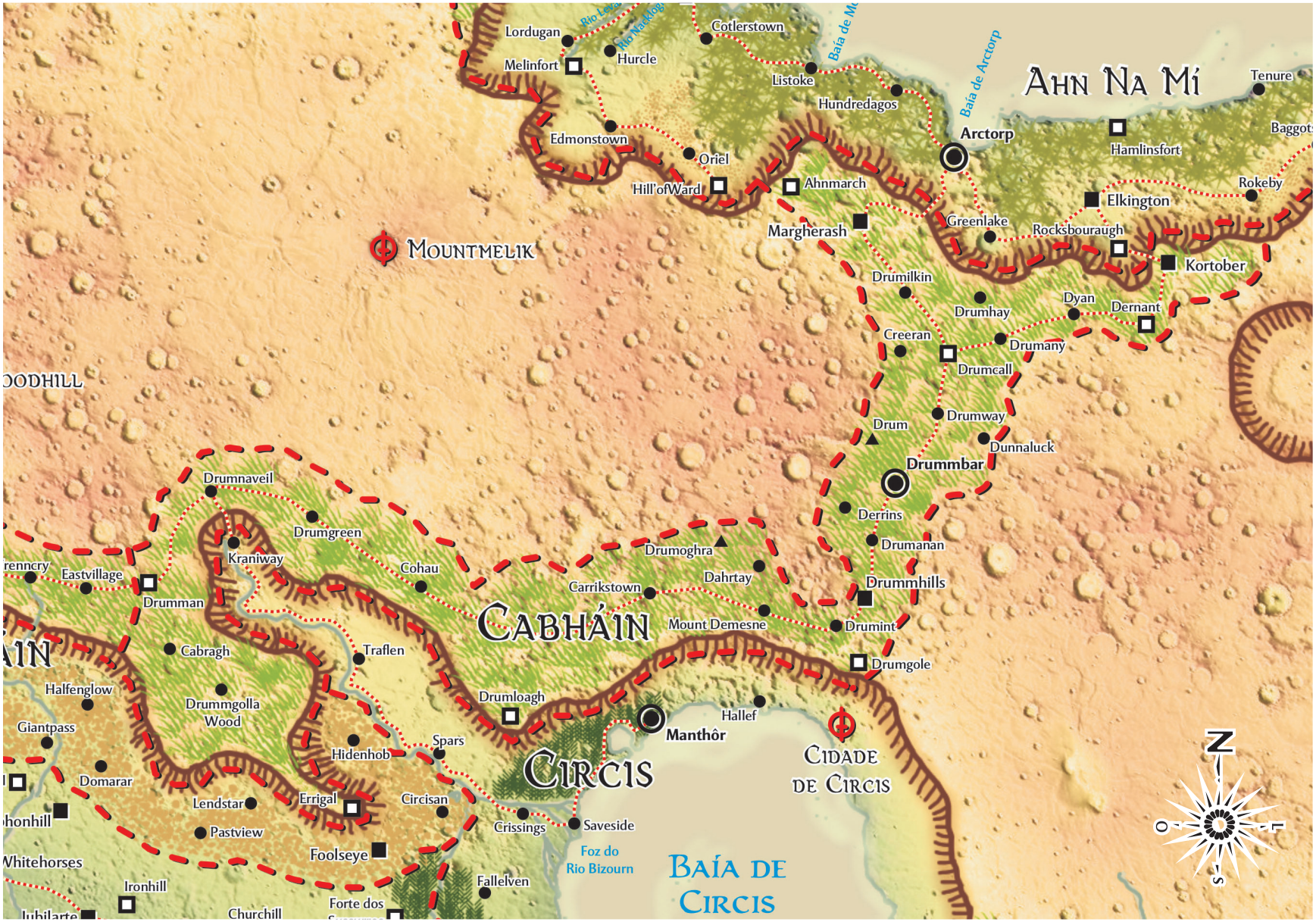
A Guerra dos Dragões Gêmeos
Missão Primária
Estágio Épico

Dois irmãos gêmeos, rivais, conquistaram o poder de se tornarem poderosos dragões: um deles se tornou um dragão branco e o outro um dragão vermelho. Nos últimos duzentos anos eles lançaram seus seguidores uns contra os outros enquanto reuniam as forças necessárias para combater diretamente e encerrar de uma vez a rivalidade secular. Os primeiros sinais para o confronto iminente surgem quando dragões brancos e vermelhos começam a disputar território em vários pontos de Agrippa e, principalmente, sob os céus de Baile Cliáth.

Completando a Missão
Na guerra entre os dragões gêmeos, os personagens devem escolher um dos lados na batalha ou se colocar contra ambos e buscar uma forma de encerrar o conflito, pelo bem de Agrippa. Membros da nobreza de Baile Cliáth também escolheram seus lados nesse confronto que pode levar não só o reino como o mundo de Agrippa a uma guerra de proporções épicas. Não só os dragões, mas os nobres de Baile Cliáth aliados aos gêmeos também estão interessados nos espólios desta guerra e, com isso, o culto a Ha se fortalece, assim como a Jangall. E se essa guerra realmente acontecer ela pode vir no pior momento possível, já que as forças goblinóides do Mundo Lendário avançam sobre os Braços Verdejantes ao mesmo tempo em que aumenta a tensão entre humanos e elfos no reino de Groenvast.

✦✦✦

O Reino de Cabháin



Cabháin
Reino de Cabháin
Cinturão da Esperança - Terras do Norte

O Reino de Cabháin guarda algumas das principais ruínas remanescentes do antigo Império Chiárt. Apesar das dificuldades impostas pelo Cinturão da Esperança, que está longe de ser tão rico e vívido como as florestas das Terras Baixas ou a região do Olho das Águas, Cabháin se beneficia pelo trânsito em suas terras das mercadorias trocadas entre Ahn e os reinos do sul, emergindo como um agente de integração econômica e cultural entre regiões fisicamente tão distantes.

O hoje Reino de Cabháin foi incorporado ao Império Chiárt durante seu auge. Com um território ocupado por pequenas aldeias e tribos humanas e broncas, o domínio da região pelas tropas chiartianas que seguiam em direção ao Olho das Águas foi simples. As aldeias foram ocupadas em grande parte de forma pacífica, mas muitas delas resistiram violentamente ao exército de Chiárt (sem sucesso). As estepes de Cabháin se tornaram uma importante rota de comércio e de trocas culturais entre o Olho das Águas e as Terras Baixas, característica que perdura até os dias de hoje.

O território de Cabháin ganhou tal importância para o Império que a Grande Capital foi transferida da cidade de Wickann (hoje Wicklow, em Chill Dára) para a cidade de Drum, em Cabháin. O afastamento do Imperador do controle das províncias das Terras Baixas é apontado pelos estudiosos como um dos principais fatores da queda do Império.

Durante o período de enfraquecimento do Império Chiárt, o território de Cabháin sofreu com intensas batalhas envolvendo os líderes tribais, levando povoados inteiros à morte. O Grande Leão das Savanas, entretanto, emergiu durante um ataque promovido por um desses líderes e eliminou com grande ferocidade e violência o exército de mercenários responsável por esse ataque.

Características Gerais

Capital: Drummbar
Governo: Arthuzt, a Pantera Negra, é o atual Rei de Cabháin, indicado por um Conselho de Anciões.
Tendência Local Predominante: Bondosa
Moedas Locais: Coprino (1 PC)
Idioma Local: Chillian
População: 550.000, em sua maioria humanos, seguidos de broncos e halflings. Longe das principais aldeias, os cabhainianos dividem as savanas com os animais e predadores da região, entoando seus cânticos durante a noite ao redor das fogueiras, dançando para os espíritos dos ancestrais e para as forças da natureza. São um povo divertido, mas extremamente supersticioso e temente aos estrangeiros. Nos assentamentos localizados ao longo do Caminho de Cabháin, entretanto, os costumes primitivos foram deixados em grande parte para trás, dando lugar a crenças e valores trazidos tanto das Terras Baixas quanto da região do Olho das Águas. A alegria do povo permanece, mas a superstição acabou servindo de instrumento para que os membros mais esclarecidos passassem a explorar e subjugar os mais temerosos e humildes.

O mais velho guerreiro da tribo dos Verbrande Bene (Os Ossos Queimados), salvo pelo Grande Leão, recebeu do poderoso espírito o dom da profecia. Orientado pelas forças da natureza, o guerreiro unificou as tribos e tomou Cabháin para si, entitulando-se rei. Foi o primeiro rei de Cabháin.

Como era prática em Cabháin os homens terem filhos com várias mulheres, de forma que era impossível saber com exatidão quais crianças eram filhas legítimas do rei, a indicação de um sucessor para o rei viria através da indicação de um grupo de anciões das aldeias de Cabháin. Hoje a tradição é mantida, de forma que um novo rei para Cabháin possa surgir do seio de qualquer família. Não há também distinção de raça, visto que nem mesmo os anciões têm certeza das informações passadas por seus antepassados a respeito do primeiro rei; os anciões humanos dizem que o Rei Guerreiro era um humano de nome Vegter, enquanto os anciões broncos dizem que era um bronco chamado Konin.

A população humana de Cabháin é conhecida principalmente por suas peculiaridades físicas: pele marrom escura ou negra, traços faciais retos e protuberantes, corpos altos e grande vigor. Admirados por sua sabedoria, os cabhanianos conseguiram levar sua cultura para muitos povos de Agrippa, desde a dança e a música cantada nos festejos de Ahn às práticas de cultivo adotadas pelos agricultores de Chill Dára.

As terras de Cabháin se destacam da esterilidade do restante do Norte de Agrippa. Aparentemente, a água doce acumulada nos subterrâneos (e que brota no Olho das Águas) é a principal responsável pela vividez da região, mesmo que longos períodos de seca assolem seus habitantes (sem a água dos subterrâneos, a seca seria permanente e Cabháin nada mais seria do que um grande deserto tomado por tribos broncas em constante conflito).

Em Cabháin a fé é principalmente direcionada aos espíritos dos ancestrais. Segundo as crenças locais, os grandes guerreiros e xamãs do passado se tornaram parte da natureza a sua volta e, no Mundo do Espíritos, passam a domar os elementos a favor daqueles que permanecem vivos, como o grande guerreiro que cavalga os ventos ferventes, levando-os para longe das lavouras, ou o sábio espírito ancião que guia os xamãs durante a condução de suas cerimônias.

As terras de Cabháin têm lugar, também, para uma série de entidades cultuadas como divindades menores, mas que, na verdade, são representações do portifólio dos deuses maiores Frenn, Ohm e Sálvia, a trindade adorada pelos devotos da Igreja da Bênção Celestial. Essa redução das divindades maiores aos seus aspectos permitem interpretações das mais diversas à atuação dos deuses na região. Ohm, por exemplo, é visto através de entidades diferentes, como o Sol, temido por sua perversidade nas Terras do Norte, ao mesmo tempo em que Frenn é visto como O Varão, espírito da fertilidade, e Sinia, a Grande Seca.

A devoção às divindades de Ohmtar parece ter sido comum na época do Império. É possível encontrar ruínas de vilas fortificadas e de castelos em vários lugares das savanas de Cabháin e, no interior delas, templos dedicados aos deuses benevolentes comumente se fazem presentes. Hoje muitas dessas ruínas têm suas colunas usadas em cerimônias e rituais xamânicos.

Sob a luz das estrelas, entretanto, muitos círculos prestam sua devoção a espíritos da noite, forças sombrias que estão, de alguma forma, atreladas aos aspectos dos deuses malignos de Ohmtar, como Artangul, Kranitar e Todoth.

Arthuzt, a Pantera Negra

Rei de Cabháin

Humano de meia-idade; Guardião das Savanas
Tendência: Indiferente
Conhecido como: arrogante, ciumento, mal-humorado, orgulhoso, poderoso, vaidoso, vigoroso

Em 5958, morreu o Rei Tashlar, o Elefante Celestial, um homem de grande sabedoria e extremamente popular entre os habitantes de Cabháin. Ele era visto como um grande pai e também como um líder espiritual, mesmo não exercendo oficialmente a função xamânica. Com seu falecimento, os anciões do Conselho de Cabháin iniciaram os rituais para descobrir o novo rei. Viram, ao longo de duas semanas, as imagens de um guerreiro de pele negra cavalgando as savanas montado em um enorme rinocerante e empunhando uma lança do tamanho de uma grande árvore. Eles passaram vários meses tentando localizar o guerreiro.

Um dia, enquanto os anciões caminhavam pelas terras selvagens na proximidade das ruínas de Drum, foram alvo do estouro de uma manada de búfalos. Mas os búfalos pararam e atrás deles, como que comandando cada um deles, estava o imponente guerreiro. Arthuzt, a Pantera Negra. De alguma forma, o guerreiro já sabia que era o novo rei.

Arthuzt é um governante extremamente poderoso, no sentido literal. Dizem que ele é a verdadeira encarnação do Grande Leão das Savanas, que retornou para dar continuidade a seu reinado. Mas a arrogância de Arthuzt tem trazido muitos problemas ultimamente, principalmente para o comércio da região.

Nativo de Cabháin — Antecedente

Um personagem nativo de Cabháin normalmente possui uma ou mais das seguintes características: alegre, ambicioso, conformado, desonesto, determinado, errante, expansivo, explorador, ingênuo, invejoso, maldoso, pessimista, supersticioso.

Aparência: Os cabhainianos são uma mistura das características dos antigos chiartianos (cuja linhagem predomina em Chill Dára) e dos ahnianos do Olho das Águas. Eles são esbeltos e espadaúdos, de pele morena e cabelos negros. Seus olhos são castanhos, azuis ou, mais raramente, negros. Vestem-se com trajes leves e couro, e sempre adotam partes de animais (répteis, geralmente)emseus trajes.

Benefícios: Um personagem que escolha o antecedente Nativo de Cabháin recebe +2 de bônus de antecedente em uma das seguintes perícias: Intuição, Natureza, Percepção ou Tolerância. Além disso, ele recebe a característica Instinto da Caça, descrita a seguir. Consulte as regras para antecedentes no D&D 4E *Livro do Jogador* 2.

Instinto da Caça

Após um descanso prolongado, o personagem pode realizar um teste de Intuição ou de Percepção. Caso o resultado obtido seja maior que o valor passivo da perícia testada, o personagem passa a considerar o resultado como valor passivo da perícia até o fim de seu próximo descanso prolongado.

✦ Locais de Interesse

Ahnmarch

Fortaleza Bronca; População 200

Essa distante fortaleza foi erguida como um marco dos avanços territoriais do Império Chiárt. Abandonada durante muito tempo, passou a ser ocupada por um grupo de nômades broncos vindos do deserto a oeste dali. Drummbar realizou os primeiros contatos com os novos moradores de Ahnmarch, mas ainda não estabeleceu relações oficiais com eles, apesar de a fortaleza ser considerada território cabhainiano.

Cabragh

Aldeia Halfing; População 140

Isolada no interior de uma região extremamente selvagem, a aldeia de Cabragh é habitada por um grupo de famílias de pequeninos halflings de pele escura e olhos profundamente verdes. Graças a eles foi possível descobrir, há cerca de 10 anos, o caminho para a antiga fortaleza de Errigal e, também, para a lendária Floresta de Drummgola (Drummgola Wood).

Carrikstown

Aldeia Humana; População 600

Sendo a única aldeia em uma grande seção do Caminho de Cabháin, é um lugar de descanso e de preparação para viajantes e caravanas. É governada pela Casa Jewel, que possui estalagens e tavernas em várias localidades do reino. Mas Carrikstown está longe de ser um lugar pacífico, já que é também local de encontro para mercenários, ladrões, assassinos, contrabandistas e toda sorte de viajantes mal intensionados.

Cohau

Aldeia Humana; População 1.850

Mais uma das aldeias que servem de parada para os viajantes e mercadores que atravessam o Caminho de Cabháin. Cohau, entretanto, é também conhecida por suas criações de animais (como gado, javalis e avestruzes) e também pela domesticação e treinamento de animais selvagens, como elefantes. A aldeia é governada pelo Barão Hadels da Casa Levas de fazendeiros.

Creeran

Aldeia Bronca; População 1.850

Creeran foi fundada por um grupo de nômades broncos há pouco mais de 20 anos. Os broncos atraíram outros membros de sua etnia para a aldeia e iniciaram a fortificação do lugar. Hoje Creeran já é cercada por grandes muralhas de pedra e o avanço das defesas da aldeia continua. A cidade é governada pela Casa Sandiron; o patriarca da família, Hulkmoon dos Sandiron, é o último dos fundadores de Creeran.

Darthay

Aldeia Humana; População 590

A pequena aldeia de Darthay é conhecida pelo porte de seus guerreiros. Sejam eles homens ou mulheres, costumam ter cerca de 30 centímetros a mais de altura que a média dos habitantes da aldeia. Possuem a pele negra como a noite, são mais fortes e mais vigorosos; dizem que são capazes de passar semanas caçando, sem mesmo parar para dormir, comer ou beber água. O Leopardo de Arco, como é chamado o mais poderoso destes guerreiros, é o líder da aldeia, ao lado de um velho xamã.

Dernant
Fortaleza Humana; População 5.800
Construída inicialmente como um forte de fronteira pelos chiartianos, Dernant se tornou um importante castelo, principalmente quando as relações comerciais entre Ahn e Cabháin começaram a se firmar, logo após a queda do Império. A estrada que tangencia o castelo traz todas as mercadorias vindas do condado de Ahn Chláir. A Casa Gandern governa o castelo há várias gerações.

Derrins
Aldeia Bronca; População 110
Uma recém-fundada aldeia de broncos vindos do deserto. O atual líder da aldeia é descendente de párias expulsos pelos governantes da Cidade-Estado de Groodhill.

Drum
Metrópole em Ruínas
Drum foi a capital do Império Chiárt e a queda da capital diante do poder de um poderoso dragão pode ter sido o principal motivo para a queda de todo o Império. Para saber mais sobre Drum, consulte *Drummbar*, mais adiante.

Drumanan
Aldeia Humana; População 5.600
Drumanan é uma importante aldeia, cujo crescimento tem sido impulsionado pelos negócios realizados com suas vizinhas Drummbar e Drummhills. Juntas, as três formam o principal eixo urbano de Cabháin, erguido sobre o coração do antigo Império Chiárt. Em Drumanan está de pé desde a época do Império o poderoso castelo que dá nome à aldeia e que serve tanto de residência para as famílias da Casa Runiemar, que governa a cidade, quanto de palácio de governo. Em Drumanan são feitas as últimas negociações intermediárias de produtos que vêm das Terras Baixas, e aqui também estão os soldados das Fileiras Drumaniana, um poderoso destacamento de elite do exército de Cabháin.

Drumany
Aldeia Humana; População 1.900
Essa aldeia foi fundada às margens da estrada que liga Cabháin aos condados de Ahn Lú e Ahn Chláir, em Ahn. Ficou conhecida por ter sido atacada, há cerca de dois anos, por um bando de formigas gigantes que nunca haviam sido vistas na região até então. Desde então, é comum que estudiosos (e mercenários contratados) venham até esta aldeia em busca das passagens que levam ao covil destas criaturas. Especula-se que seu abdômen guarde um líquido viscoso de grande valor para magos e alquimistas. O atual prefeito de Drumanan é, inclusive, um mago, o Barão Anister, que comprou todas as terras e contratou os habitantes para trabalharem para ele.

Drumcall
Fortaleza Humana; População 8.500
Essa importante fortaleza foi fundamental aos avanços do Império Chiárt sobre a região. Aqui os mercadores que vêm de todo o condado de Ahn se encontram com os representantes das principais casas mercantes de Cabháin. No Cidadela de Drumcall, localizada no interior das muralhas do castelo, são realizados negócios importantes e que envolvem grandes quantias de dinheiro. A maior ameaça para a Casa Crosslance, que governa Drumcall, são as guildas que têm surgido secretamente no interior dessa grande fortaleza.

Drumgole
Fortaleza; População Desconhecida
O Forte Drumgole foi abandonado pelos governantes de Cabháin há mais de um século. Como não existiam ameaças relevantes vindas das terras de Circis, ao sul, não era interessante investir recursos na manutenção do local. Hoje, entretanto, especula-se que uma poderosa organização do submundo mercante de Cabháin tenha se instalado na fortaleza e esteja utilizando o lugar como sede para seus negócios. Drumgole serviria, inclusive, como posto de escoamento de materiais vindos de Ahn ou do Círculo de Fogo trazidos por contrabandistas, e de recepção de mercadorias e riquezas saqueadas nos mares das Terras Baixas (que chegariam através do obscuro Porto Hallef, em Circis).

Drumgreen
Aldeia Élfica; População 170
O coração desta aldeia está encravado em um bosque de árvores altas, às margens de um pequeno lago de não mais que um quilômetro de raio. Os elfos do Clã dos Brotos Indestrutíveis permitem aos viajantes e mercadores descansarem brevemente ali, uma noite no máximo, e ajudarão

com alguns suprimentos para que possam seguir viagem sem maiores perturbações.

Drumhay
Aldeia Halfling; População 240
Os halflings de Drumhay, membros do Clã das Orelhas Felinas, são conhecidos por serem exímios caçadores. Mas a redução na população de antílopes na região tem provocado um aumento na frequência de ataques de grandes felinos contra os halflings.

Drumilkin
Aldeia Humana; População 550
A aldeia de Drumilkin surgiu da necessidade de um ponto de apoio para os viajantes que saiam da vila de Margherash em direção ao Castelo Drumcall, ou o inverso, atravessando uma das áreas mais secas de todo o território de Cabháin. A família Yvullian, conhecida por sua imponente criação de búfalos, é dona de grande parte das terras de Drumilkin.

Drumint
Aldeia Humana; População 2.000
Drumint sempre foi apenas uma aldeia de passagem para aqueles que atravessam o Caminho de Cabháin. O atual prefeito de Drumint, Fernon Defeau, tem enfrentado grandes problemas nos últimos anos com bandidos e mercenários que parecem vir de lugar nenhum. Especula-se que eles estejam ocupando a antiga fortaleza de Drumgole, a sudoeste de Drumint.

Drumloagh
Fortaleza em Ruínas
Drumloagh foi abandonada pelo exército de Cabháin poucos anos depois da queda do Império. Localizada no alto de uma gigantesca escarpa, dizem os menestréis que hoje o forte é a morada de um poderoso dragão azul.

Drumman
Fortaleza Humana; População 4.300
O Forte Drumman é a porta de entrada do Reino de Cabhaín para aqueles que vêm de Chill Chainnigh. É um lugar de muitos negócios, com seu mercado sempre movimentado e suas ruas cheias de comerciantes e artesãos. A fortaleza pertence ao Exército de Cabháin e é comandada pelo Coronel Furius Silvershield, um dos mais renomados oficiais de Cabháin.

Drummbar
Metrópole (Capital); População 90.000
A cidade de Drum foi capital do Império Chiárt durante muito pouco tempo, cerca de 70 anos, numa transferência que levou o império à ruína e sua posterior dissolução. Enquanto muitos estudiosos acreditam que a transferência da capital para Drum teria sido o principal motivo para a queda de Chiárt, os decendentes dos habitantes de Drum acreditam em lendas que, para eles, são muito mais palpáveis que qualquer teoria.

Essas lendas contam que Drum, hoje em ruínas e localizada a apenas cem quilômetros de Drummbar, capital de Cabháin, era um território governado por um poderosíssimo dragão ancião que costumava ser chamado de Marvazzan, o Temido. O Império teria tomado o território de Marvazzan e aprisionado a criatura nas profundezas da cidade, acreditando que seria possível impedí-lo de retomar o território para si.

Marvazzan teria utilizado seus impressionantes poderes mágicos para manipular a mente dos governantes de Drum. Muitos deles se mataram, jogando-se da mais alta torre do castelo que servia de morada para a família real. Um deles libertou Marvazzan.

Mas talvez os bardos sintam um calafrio quando simplesmente pensam em contar tudo o que ouviram e prefiram, por fim, permanecer calados sobre muitas outras coisas. Marvazzan teria escravizado os líderes de Drum, incluindo a família imperial de Chiárt, e ordenado que o povo abandonasse aquele território para sempre, e até hoje ele manteria descendentes dos antigos drummianos em cativeiro.

Drummbar foi erguida pelos foragidos de Drum, que ainda tentaram lançar investidas contra o dragão, sem sucesso, levando apenas à perda de mais vidas inocentes.

Alguns senhores de terras e líderes tribais, sabendo do ataque à capital de Chiárt, lançaram aos ventos a mensagem de que o Império havia caído, levando a uma onda de informações desencontradas que rapidamente levaram o glorioso território chiartiano à fragmentação. As províncias se libertaram e muitas batalhas foram travadas no interior de cada uma delas.

A província de Cabháin talvez tenha sido a que mais sofreu com a queda de Drum, visto que muitas das decisões governamentais da região estavam centraliza das nas mãos do Imperador (o que não acontecia nas outras províncias). A unificação do território veio através de intensas batalhas, como contam as lendas do Grande Leão das Savanas.

Hoje, Drummbar emerge como uma poderosa metrópole, construída por pessoas comuns, como artistas, filósofos, músicos, guerreiros, líderes espirituais e mercadores que deixaram sua marca e seus valores em cada muralha, cada prédio público ou praça da cidade, resgatando muito da arquitetura de Chiárt. É também um importante centro comercial, um elo fundamental para os negócios que envolvem Ahn, no Olho das Águas, e as terras ao sul.

O atual governante de Drummbar é um velho xamã conhecido como Uialisi, O Leão Cinzento. Ele administra a cidade com a ajuda dos mais velhos e experientes membros das casas locais. Uialisi é também o líder do Conselho de Cabháin, um grupo que reúne os mais antigos anciões do reino e que tem por atribuição, por exemplo, indicar o novo sucessor ao trono real. Drummbar é, também, lar de Arthuzt, a Pantera Negra, o atual Rei de Cabháin. Mesmo com Drummbar tendo um governante próprio, a palavra de Arthuzt é lei em todo o território, o que tem gerado uma série de conflitos políticos na capital.

Locais de Destaque de Drummbar
Campos de Yoruk (áreas de cultivo ao redor da cidade)
Cemitério de Haydarpasa (memorial aos heróis de Drum)
Grande Feira das Cores (mercado central)
Grande Palácio Sagrado (residência oficial do Rei de Cabháin)
Hipódromo de Drummbar
Ilhas dos Príncipes (pequenos oásis espalhados pela cidade)
Mergulho dos Espíritos (lago subterrâneo)
Palácio de Kucuksu (recepção oficial de diplomatas e emissários)
Palácio de Topkapi (tesouro chiartiano)
Largo de Uskudar (praça das caravanas)
Quartel de Selimiye (sede da guarda de Drummbar)
Rainha de Drummbar (muralha que envolve o bairro nobre)
Templo Imperial (templo de Ohm)
Território Silencioso (distrito de classe baixa)
Torre Drummiana (fortaleza, sede do Exército de Cabháin)
Torre Valtselim (propriedade particular do arquimago Valtselim)

Locais de Destaque das Ruínas de Drumm
A Aksaray (antiga avenida principal)
Aldeia de Arnavu (antigo bairro residencial)
Balatanuk (antigo bairro de estrangeiros)
Cihangir (antigo distrito dos templos)
Gruta Primordial (morada do dragão Marvazzan)
Lago de Ystine
Palácio dos Patriarcas (sede do governo imperial de Chiárt)
Palácio de Phanar (antiga universidade)
Phanar (colina onde situava-se o antigo bairro nobre de Drumm)

Algumas das criaturas que podem ser surpreendentemente encontradas nas ruínas de Drum são (consulte o D&D 4E *Manual dos Monstros*): *aparição aterradora* (aparição); *arauto da podridão*; *carniçal abissal mirmidone* (carniçal); *cavaleiro da morte*; *crânio flamejante maior* (crânio flamejante); *devorador de alma-atada* (devorador); *diabo da guerra, diabo legionário da falange, mestre das profundezas* (diabo); *dracolich rúnico* (dracolich); *espectro do vácuo* (espectro); *fantasma atormentador* (fantasma); *funesto*; *gigante da morte* (gigante); *lich*; e *mago de larvas*.

Missão Primária
Estágio Épico

O Tesouro de Marvazzan

As ruínas de Drum têm atraído aventureiros ambiciosos de vários cantos das Terras do Norte, interessados em resgatar os tesouros perdidos que pertenciam à Marvazzan e também as riquezas deixadas para trás durante a fuga dos habitantes da antiga capital do Império Chiárt. Claro, partindo do pressuposto de que a inatividade de Marvazzan é um indicativo de que o dragão não está mais presente... Um grupo de aventureiros contratados por um nobre de Drummbar não retornou de uma expedição realizada a Drum. Já se passaram duas semanas da data prevista de retorno dos aventureiros, e nenhum sinal dos mesmos, nem em Drummbar nem em outras vilas e aldeias próximas.

Completando a MIssão

Os personagens completam essa missão após descobrirem o paradeiro de um grupo de aventureiros que, contratados por um nobre, veio a Drum em busca dos seus tesouros. Os heróis descobrirão que Marvazzan não só está vivo, como está mais poderoso do que nunca. As profundezas das ruínas de Drum parecem saídas de outro mundo, de um local de trevas absolutas que não possui equivalente em nenhum lugar de Ohmtar, e seus novos servos são tão assustadores e maléficos quanto os demônios do Inferno, mas de uma forma diferente...

✦✦✦

Drummgolla Wood

Aldeia Élfica; População 200

No coração de uma floresta selvagem está a aldeia de Drummgolla Wood, habitada pelos elfos do Clã dos Saltadores das Árvores. Essa floresta de solo pantanoso e tomada por criaturas vorazes guarda segredos preciosos. Do alto das árvores os elfos patrulham a região, tentando manter afastados os curiosos e interesseiros que por acaso venham sobreviver ao ataque de um crocodilo ou mesmo de uma das famintas plantas da localidade. Na área mais densa e profunda da floresta os elfos guardam um Círculo de Devoção dedicado ao Grande Lobo, Logan, o espírito das florestas. Esse círculo é não só um lugar de orações como também uma passagem mágica que liga o Mundo Material ao Mundo Lendário. É a passagem mais utilizada por Logan quando o Agente do Destino decide viajar ao Quinto Mundo, mesmo que raramente o faça. Aparentemente, a conexão dos mundos através dessa Encruzilhada leva a algum lugar de grande interesse para o espírito das florestas.

Os elfos não têm permissão para atravessar o portal e tem o dever de proteger a passagem, impedindo que outras criaturas a atravessem, não importando o sentido da viagem, se em direção ao Mundo Lendário ou ao Mundo Material. Algumas das criaturas que podem ser encontradas nas florestas de Drummgolla Wood são (consulte o D&D 4E *Manual dos Monstros*): *aranha*; *arbusto trôpego*; *basilisco*; *cobra*; *crocodilo*; *dragão negro*; *elfo*; *hidra*; *horror de vinhas*; *kobold*; e *troll*.

Missão Primária
Estágio Exemplar

O Caminho de Logan

Uma importante missão em sua jornada leva os heróis em direção ao Mundo Lendário. Entretanto, para alcançar o Caminho de Logan, a passagem que os levará ao seu destino, eles precisarão localizar a aldeia élfica de Drummgolla Wood, superando todos os desafios que a selvagem floresta colocará em seu caminho.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão ao conseguirem atravessar a passagem mágica guardada pelos elfos de Drummgolla Wood. Uma missão secundária pode ser fundamental para que os personagens consigam convencer os elfos a permitirem a viagem dos heróis, como por exemplo eliminar alguma criatura que espreite a aldeia e ameace seus moradores.

✦✦✦

Drummhills

Vila Humana; População 20.000

A topografia de Cabháin é relativamente plana. A porção leste do reino se espreme numa faixa de terreno localizada entre duas áreas mais elevadas. Acredita-se que a depressão onde está o coração de Cabháin é causada pelo fluxo de água que corre em seus subterrâneos.

A vila de Drummhills está localizada em meio a um pequeno conjunto de colinas que se destaca nas planícies orientais de Cabháin. Protegida de interferências externas (como ataques e invasões) graças à geografia local, Drummhills progrediu sem grandes dificuldades durante o período de afirmação das terras de Cabháin, após o fim do Império Chiárt.

Diversas aldeias e pequenos povoados estão na área de influência de Drummhills, servindo como dormitórios para muitos dos trabalhadores da vila. A mais importante estrada de Cabháin tem a vila de Drummhills como um importante ponto de abastecimento, onde as caravanas podem recarregar seus suprimentos antes de continuarem em suas longas jornadas.

Coorton Huihar, um bronco de aproximadamente 60 anos de idade, mas ainda ativo e vigoroso, é o prefeito da vila de Drummhills e, também, um dos membros mais conhecidos do Conselho de Cabháin. Dom Coorton, como é chamado pelas pessoas, vive como um rei em seu palácio. Suas riquezas vêm de uma vultosa herança familiar, adquirida ao longo das gerações através da exploração de ouro, prata, ferro e cobre em minas que já não produzem mais como antes, mas que permanecem ativas.

Drummhills é quase como um oásis dentro de Cabháin. Possui uma escola, um hospital (instalado em um Templo de Ohm, no coração da vila), prédios imponentes, fontes de água potável e praças capazes de comportar a estadia de dezenas de caravanas simultaneamente.

O Rapto do Menino Dourado

Missão Primária
Estágio Heroico

Stiffen Huihar, o sétimo filho de Dom Huihar, foi raptado. O garoto, conhecido como O Menino Dourado, é conhecido por possuir dons mágicos extraordinários e nunca abandonou o Palácio de Drummhills.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão ao resgatarem Stiffen Huihar com vida. O rapto aconteceu durante um período de festejos da vila, com um grande número de caravanas e aldeões circulando pelas ruas e praças, o que exige uma mobilização especial da guarda local.

✦✦✦

Drumnaveil

Aldeia Humana; População 1.000

A aldeia de Drumnaveil apareceu no mapa há cerca de cinco anos. Começou com um grupo de casebres e uma praça, e o governo de Cabháin não deu muita atenção para aquela nova aldeia. O que só muito depois eles foram perceber é que os fundadores de Drumnaveil não eram cabhanianos, mas sim nativos do Reino de Circis, até então um lugar mítico que havia sido destruído há muito tempo e apagado de grande parte dos registros históricos conhecidos. Hoje, já existe uma estrada controlada pelos governandes de Drumnaveil que liga a aldeia aos assentamentos circianos ao sul. As motivações de Circis não foram exploradas ainda; acredita-se que tem havido um estranho desinteresse dos nobres e da realeza de Cabháin a respeito do assunto.

Drumoghra

Cidadela da Deusa Serpente

Os habitantes de Cabháin vivem em uma região selvagem. Não basta o clima desfavorável grande parte do ano, eles ainda precisam lidar com predadores naturais ou mágicos que podem atacar dia e noite em qualquer lugar do território. Mas o maior temor dos habitantes das aldeias mais isoladas não está nos leões ou nas hienas da região, e sim na presença do que eles chamam de Os Esguios, os malignos servos de Hasnavass, uma divindade menor também conhecida como a Deusa Serpente. Esses sacerdotes vagam pelas savanas em busca de viajantes desprotegidos, caçadores, crianças e mulheres, que serão utilizados em rituais profanos e sacrifícios.

Lendas locais indicam que as ruínas de uma antiga fortaleza do Império Chiárt hoje é não só um templo para os servos de Hasnavass como também morada da própria divindade. Essa fortaleza ficaria oculta nas profundezas de uma grande fenda formada pelo curso de alguns veios de água ao longo dos milênios e teria sido utilizada para emboscadas nos tempos de guerra.

O Caminho de Cabháin

Uma gigantesca estrada foi construída pelos chiártianos durante o período imperial. Também chamada de Estrada do Império, o Caminho de Cabháin tinha como objetivo possibilitar uma travessia segura entre a Província de Ahn e as áreas baixas do Império Chiárt. A construção da estrada obrigou a criação de vários postos avançados militares ao longo de seu trajeto, que serviriam também para que os viajantes pudessem realizar paradas durante suas jornadas.

Havia também uma grande expectativa em relação às riquezas que poderiam ser alcançadas com mais facilidade, visto que as Terras do Norte guardam minas e mais minas de minérios e de pedras preciosas. Muitas minas foram encontradas e exploradas (sendo a rota utilizada para o escoamento do material extraído), mas o potencial apresentado por elas se mostrou muito inferior ao esperado.

Hoje, o Caminho de Cabháin é fundamental para a sobrevivência do reino. Através dessa estrada é possível patrulhar de forma eficiente o território e também realizar com segurança o trânsito de mercadorias entre o norte e o sul de Agrippa. Muitas novas aldeias surgiram ao longo da estrada, enquanto tantas outras, lideradas por anciões conservadores, deslocaram-se para longe da estrada para evitar contato com os viajantes.

Um destacamento especial do exército de Cabháin é responsável pelo patrulhamento da estrada e pela proteção das Áreas de Guarda (as torres e fortes utilizados pelos viajantes em suas paradas ao longo da Rota). Infelizmente, o contingente não é suficiente para garantir a segurança de toda a estrada, criando verdadeiros bolsões de hostilidade, tomados por bandidos e monstros.

Hasnavass é, na verdade, um demônio marilita que, de alguma forma, conseguiu alcançar o mundo de Agrippa, trazendo inclusive uma grande quantidade de escravos gnolls. A fortaleza se tornou uma grande cidadela habitada por um povo desconhecido, o povo-serpente. O que os habitantes da superfície não sabem é que o povo-serpente de Drumoghra sofre com seus próprios problemas, vindos de um Desfiladeiro que liga magicamente o Mundo Material ao Submundo.

Os Enviados do Inferno

Missão Primária
Estágio Exemplar

Um grupo de tieflings abandonou o Inferno e alcançou, através de um portal, as terras de Cabháin, no Mundo Material. Eles estão a procura do demônio Haznavass. Eles têm ordens para levá-lo de volta ao Inferno para que seja julgado pelos deuses. Haznavass está para abrir uma passagem ligando os mundos que permitiria a chegada de novos demônios ao Mundo Material.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão ao derrotar Haznavass e seus servos, impedindo que a passagem seja aberta. Haverá, aqui, um dilema possivelmente importante para a campanha, visto que os tieflings que estão a procura de Haznavass são sabidamente malignos e servos de divindades hostis. A relação entre os heróis e os tieflings será fundamental para a criação de laços entre eles. Os heróis podem atrair a confiança dos tieflings e o apoio em alguma missão importante, em troca de ajuda contra Haznavass, ou mesmo criar um conflito que pode ter proporções catastróficas no futuro, atraindo para si a ira das divindades infernais.

✦✦✦

Drumway
Aldeia Humana; População 1.650
A Passagem Para Drum, como também é chamada a aldeia de Drumway, foi uma importante vila durante o domínio do Império Chiárt na região. Daqui partiram todas as caravanas responsáveis pela construção e povoamento da nova capital chiartiana. Há cerca de 10 anos, Drumway foi devastada por um incrível desastre natural. A vila ruiu sobre um enorme desfiladeiro que abriuse no subterrâneo, e submergiu em um gigantesco lago de águas límpidas. Ao redor da gigantesca cratera (que fica cerca de 100 metros acima da superfície do lago subterrâneo), os sobreviventes refundaram a vila, que ainda tenta superar o trauma do desastre. O atual governante de Drumway, Sir Jolacar Beastman, fundou recentemente uma companhia de aventureiros e tem financiado incursões às ruínas da antiga vila.

Dunnaluck
Aldeia Humana; População 70
A pequena e distante aldeia de Dunnaluck já foi um lugar de grandes pastos e plantações. Hoje, entretanto, tem sido assolada por ataques de criaturas ferozes e imprevisíveis, que parecem disputar aquele território, como ankhegs, bulettes e vermes púrpuras. Muitos dos antigos habitantes já foram embora, mas algumas famílias optaram por permanecer aqui. Liderados pelo prefeito Kurlin Fiandór, os habitantes de Dunnaluck têm buscado várias formas de atrair aventureiros e mercenários para resolver o problema da região, criando tramas complexas e plantando boatos nas aldeias e vilas mais próximas.

Dyan
Aldeia Humana; População 1.050
Essa pequena aldeia localizada no extremo norte de Cabháin, é a principal provedora de mão de obra e de suprimentos para a fortaleza de Dernant. Governada pela Casa Xvanian, a aldeia de Dyan tem atraído a atenção da capital nos últimos meses, graças à presença de aristocratas de Ahn, principalmente da vila de Elkington, conhecida por seus negócios obscuros e magos arrogantes, orgulhosos e sedentos por poder.

Errigal
Fortaleza Abandonada
A fortaleza de Errigal foi uma das fortificações mais importantes para o Império Chiárt na região. Assim como várias outros fortes e castelos espalhados pelo antigo território chiartiano, Errigal foi abandonada quando da queda do Império. Os aventureiros que já desbravaram alguns dos corredores de Errigal dizem que a fortaleza emerge sobre as escarpas como a cabeça de um grande dragão. Suas torres são como chifres do dragão e parecem se mover com o movimento do sol ao longo do dia.

O que poucas pessoas sabem, apenas um ou outro menestrel que tenha acompanhado um grupo qualquer de aventureiros até o coração da fortaleza, é o motivo de ela ter sido abandonada. Eles dizem que com a queda do Império Chiárt, os soldados que habitavam o Forte Errigal foram buscar oportunidades de trabalho em outros lugares, já que não fazia mais sentido proteger o forte de um império caído.

Sem defesas, Errigal logo se tornou um lugar disputado por criaturas inteligentes que tentaram, num primeiro momento, tomar as galerias e salões para si, junto com os suprimentos e equipamentos que foram deixados para trás.

Durante muito tempo, o lugar foi habitado principalmente por orcs e ogros. Especula-se, inclusive, que os orcs tenham invocado demônios na tentativa de controlá-los, mas os demônios - acompanhados de uma horda de gnolls - escravizaram os orcs e os ogros e tomaram Errigal para si.

Mas tudo isso é passado. Hoje a maior preocupação dos aventureiros é a possibilidade de Errigal ter se tornado o covil de um poderoso dragão azul. Das profundezas da fortaleza o dragão observa magicamente tudo o que acontece em seu território, ao mesmo tempo em que traças seus planos para voar em direção a horizontes mais promissores...

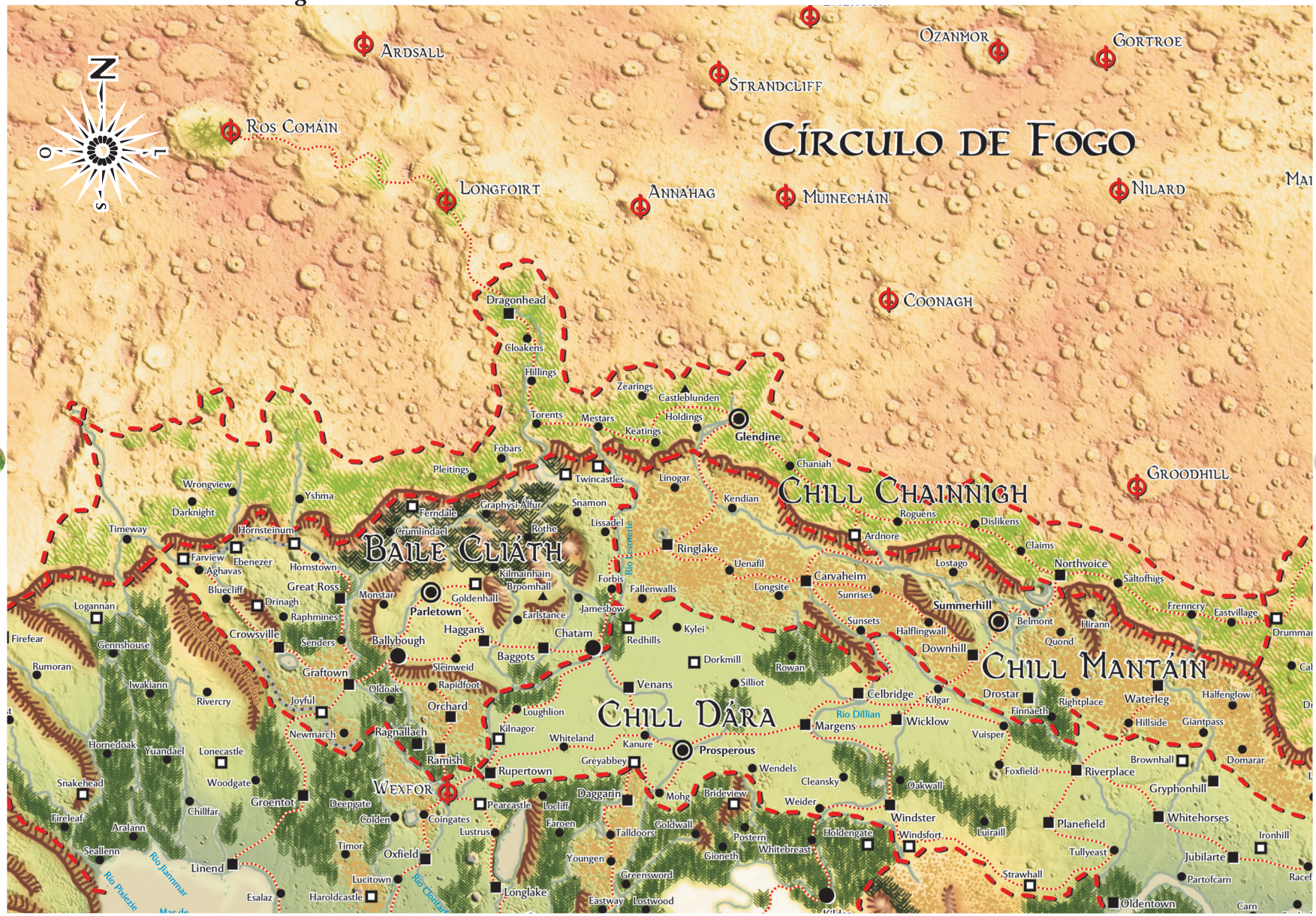
Kortober
Vila Humana; População 13.100
A vila de Kortober já teve muitos nomes desde sua fundação há cerca de 130 anos. Erguida pelos mercadores que atravessavam as terras selvagens entre Elkington, em Ahn, e o Forte Dernant, em Cabháin, Kortober hoje carrega o nome dos governantes locais. Analisando com mais calma, parece ser cultural nessa rica e imponente vila que os governantes se apropriem do lugar. A Vila dos Kortober, como muitos dizem, acabou servindo como uma ponte para a Casa Kortober conquistar influência e riquezas em outros cantos do reino. Um dos herdeiros da Casa, o Barão Ogonon Kortober, é amigo pessoal do Príncipe Taluza, filho da Pantera Negra. Especula-se em Kortober que o Barão Ogonon, filho do prefeito da vila, o Barão Nortus Kortober, tenha grandes planos para a vila (ou, como pensam alguns, grandes planos para sua Casa).

Margherash
Vila Humana; População 18.000
Localizada no extremo norte de Cabháin, Margherash é um lugar próspero e de uma cultura rica que assimilou muito dos valores e costumes de Ahn desde sua fundação dois séculos atrás. O Palácio de Jemaa, erguido no coração da cidade por um antigo conde de Ahn Na Mí, foi durante muito tempo a residência de veraneio das famílias abastadas do Olho das Águas. Hoje, por sua vez, o castelo recebe a nobreza e realeza de Drummbar.

A vila teve seu crescimento bastante acelerado nos últimos anos quando resolveu reduzir os impostos dos produtos vindos de Ahn através do porto de Arctorp, em Ahn Na Mí. A Casa Margareth, governante de Margherash há mais de cinco gerações, logo sofreu a represália de várias casas mercantes de Cabháin e um incidente diplomático envolvendo o Ducado de Ahn e o Reino de Cabháin por pouco não deu início a um conflito armado no interior das muralhas desta vila. O Barão Welamong, líder da Guilda Mercante, foi assassinado em praça pública pelo Barão Bullhound, de Elkington. Um grupo de mercenários que acompanhava Bullhound chegou a atacar a Mansão da Prefeitura e tomar o lugar por três dias. Depois do incidente, é sabido que Bullhound perdeu seu título e retornou a Ahn, mas não há informações públicas além destas.

Mount Demesne
Aldeia Humana; População 1.250
Localizada sobre uma bela e solitária colina, a aldeia de Mount Demesne é habitada principalmente por halflings, além de algumas famílias humanas de comerciantes, artesão e estalajadeiros que perceberam as oportunidades que a localização da aldeia, no Caminho de Cabháin, poderia trazer. O atual Grande Chefe Aldeão de Mount Demesne é o Barão Littlebelt, dono de uma grande fazenda de fumo na região.

O Território de Chill Chainnigh



Chill Chainnigh

Território de Chill Chainnigh

Cinturão da Esperança - Terras do Norte

Chill Chainnigh é um território hostil, ocupado por uma série de aldeias e vilas fundadas pelos descendentes dos chiarthianos que permaneceram ali após a queda do Império. Repleto de tribos selvagens e grupos de nômades, destacam-se no território os assentamentos de maioria bronca, mas que funcionam como aldeias e vilas da raça humana, que era dominante na região há até pouco tempo atrás. Longfoirt, a poderosa Cidade-Estado bronca, exerce grande influência política e militar sobre Chill Chainnigh.

Embora Chill Chainnigh seja tratado como um reino pela maioria dos estudiosos e diplomatas, ele é considerado por seus habitantes um território formado pela aliança de vilas e aldeias que buscam segurança contra as forças das Cidades Broncas. E só.

Chill Chainnigh fez parte do Império Chiárt durante muito tempo. Diferente de Cabháin, que foi de grande importância para a expansão chiartiana em direção ao Olho das Águas, Chill Chainnigh foi apenas ocupado militarmente (com torres e fortalezas sendo construídas ao longo do território); não existiu efetivamente uma ocupação administrativa por parte do Império. Quando Chiárt se fragmentou, ninguém reclamou a posse sobre as terras de Chill Chainnigh e as aldeias tocaram suas vidas a partir dali. Um ataque em massa promovido por tribos broncas, entretanto, quase levou à ocupação de Chill Chainnigh, mas a poderosa Cidade-Estado de Longfoirt intercedeu a favor do território e utilizou seu poderio para rechaçar os invasores.

Os líderes de Longfoirt firmaram uma aliança com as aldeias e vilas de Chill Chainnigh, criando um acordo de cooperação entre os assentamentos e núcleos urbanos de forma a impedir que os broncos avançassem novamente. Mas a própria cidade de Longfoirt era (e ainda é) uma cidade da etnia bronca (em sua maioria); aos poucos, os broncos foram tomando silenciosamente Chill Chainnigh e hoje são a maioria da população local.

Acredita-se que o objetivo de Longfoirt (que já exercia grande influência no Círculo de Fogo) era criar um laço forte com Chill Chainnigh de forma a se aproximar da política e da economia dos reinos das Terras Baixas de Agrippa, que parece já ter sido conseguido.

Hoje, o governo de Chill Chainnigh está nas mãos dos indivíduos mais velhos e experientes da região, mas são lideranças locais. Cada aldeia e vila toma suas decisões de forma autônoma, de modo que o chamado Conselho dos Anciões raramente se reúne para interferir em alguma dessas decisões. Aparentemente, os anciões estão perdendo poder dentro de suas próprias vilas para os líderes mais novos e sua sede de progresso. Esses líderes surgem como combatentes carismáticos, dispostos a lutar pelo bem de seu povo, mesmo que para isso seja necessário abandonar as amarras das tradições.

Essas mudanças já têm sido sentidas nas aldeias menores. Sempre foi muito comum os habitantes de pequenos povoados serem convocados pelas vilas maiores para participarem de celebrações e rituais coletivos. Nos últimos tempos, essas convocações têm sido cada vez mais raras, sinal de que talvez não estejam mais acontecendo. O problema reside no fato de que muitas dessas celebrações servem como uma forma de os indivíduos se sentirem ligados aos deuses e aos espíritos da natureza em momentos especiais do ano, como na mudança das estações. A partir do momento em que essas celebrações não são realizadas, os indivíduos se sentem abandonados pelas forças do mundo, um vazio que os deixa desorientados. Como proceder na próxima colheita? Quão severa será a próxima seca? Quantas grávidas terão filhos machos e quantas terão filhas fêmeas?

Essas dúvidas tão comuns nas pequenas comunidades acabam permitindo a entrada de cultos que venham cobrir essa lacuna. Longfoirt não é uma teocracia, mas é sabido que os sacerdotes de divindades malignas tiveram grande participação na história da cidade, uma participação que pode estar se estendendo a Chill Chainnigh.

Longfoirt se aproveita da descentralização do poder entre as aldeias e das divergências internas entre jovens e anciões para influenciar os líderes locais. Ao longo das últimas décadas, várias construções de pequena escala foram construídas pela Cidade-Estado em Chill Chainnigh. Essa influência se dá, também, através do apoio militar que Longfoirt tem dado a seus aliados, formando pequenos exércitos e patrulhas para ajudar os chainnighianos a se defender das feras do deserto e, também, dos broncos hostis provenientes de outras cidades do Círculo de Fogo.

Algumas das fortalezas remanescentes do Império Chiárt, entretanto, foram ocupadas por tropas de Longfoirt. Uma ocupação silenciosa que tem trazido dor de cabeça a alguns líderes locais.

As aldeias e vilas de Chill Chainnigh mantém boas relações com o reino de Chill Mantáin, nas Terras Baixas, principalmente por compartilharem grande parte da história chiartiana. Essas relações trazem preocupação para muitos líderes de Chill Dára e Baile Cliáth, cientes de que a influência de Longfoirt já chega, através de Chill Chainnigh, a algumas vilas halflings de Chill Mantáin, principalmente aquelas que possuem acordos comerciais com o Forte Ardnore.

Características Gerais

Capital: Não possui

Governo: Não há um governo central. Os anciões são responsáveis pelo governo de cada localidade. De tempos em tempos um conselho formado por esses anciões se reúne para tomar decisões que sejam de interesse das aldeias e vilas aliadas.

Tendência Local Predominante: Indiferente

Moedas Locais: Longus (1 PP), Minus (1 PC)

Idioma Local: Chillian

População: 250.000, em sua maioria broncos, seguidos por humanos e alguns poucos halflings. O povo chainnighiano é rude, temeroso e muitas vezes hostil. As aldeias se sentem ameaçadas pelos guerreiros broncos do Círculo de Fogo, pelas forças e criaturas da natureza que os fazem lembrar que o Cinturão da Esperança está longe de ser um lugar vívido como as Terras Baixas, e pela influência dos nobres broncos vindos sabe-se lá de onde, com suas falas mansas, bolsos cheios de dinheiro e garrotes preparados. Esse temor é multiplicado entre os indivíduos comuns pelos anciões, e os nobres de Longfoirt acabam se aproveitando disso para apontar a Cidade-Estado como a salvação para Chill Chainnigh.

Jarulle Grande Ancião
Grão-Conselheiro de Chill Chainnigh
Humano ancião; Monge do Deserto
Tendência: Bondoso
Conhecido como: antiquado, benevolente, claro, conservador, decisivo, direto, misterioso, poderoso, sábio, tradicionalista

Com cerca de 130 anos de idade, o Grão-Conselheiro de Chill Chainnigh é um indivíduo tão respeitado quanto temido. Sua constituição frágil está muito distante de representar sua verdadeira natureza. Sua voz é firme e poderosa, ecoando como um trovão nas reuniões do Conselho de Anciões, do qual não só faz parte como exerce liderança. Sua palavra, assim como seu voto, é sempre o último a ser dado em decisões do conselho. E ele faz questão de deixar isso claro em todos os momentos e diante de todas as pessoas. Dizem que Jarulle é uma pessoa tão amargurada quanto a própria terra de Chill Chainnigh, um lugar outrora cheio de esperança e boa vontade que sucumbiu aos próprios medos. Sempre visto vestido em mantos acinzentados de um tecido barato, Jarulle chocou as pessoas de Glendine quando chegou ao Salão Ancestral, onde são realizadas as reuniões do Conselho, vestido com um manto mágico de várias cores e que emitia uma luz poderosa. Sua face envelhecida parecia mais firme e ruborizada, enquanto seus cabelos grisalhos e quebradiços passaram a ser negros e e lustrosos. Não faltam especulações sobre a mudança brusca na aparência do Grande Ancião, todas carregadas de medos, preconceitos e especulações sem fundamento aparente.

✦ Locais de Interesse

Ardnore
Fortaleza Bronca; População 2.000
Ardnore era originalmente um posto avançado construído por Longfoirt na fronteira entre as terras de Chill Chainnigh e o reino de Chill Mantáin. Sua localização estratégica, de onde é possível ver grande parte dos Braços Verdejantes 2.000 metros abaixo, permitiu a Longfoirt criar fortes laços comerciais com os habitantes do sul.

As muralhas de Ardnore servem de lar para um grande contingente de soldados, como habitação temporária para mercadores e comerciantes que atravessam a região com suas caravanas, e como lugar de devoção e de estudos para um clã monástico conhecido como Os Punhos Estelares.

Os monges de Ardnore são os responsáveis pela administração do forte (incluindo a coleta de tributos) e pelo treinamento espiritual de suas tropas. A bronca Shaunta Harklang é líder da ordem e também das tropas de Ardnore. Ela não só é extremamente respeitada na região como também fora dela; como membro do Clube dos Ordinários, Shaunta possui contatos (e aliados) em praticamente todos os cantos das Terras Baixas e também de Ahn e Cabháin.

Infelizmente, os momentos de prosperidade de Ardnore (que têm atraído habitantes para a região, formando um povoado do lado externo de suas muralhas) podem estar com os dias contados. A cada dia que passa Longfoirt e Glendine (a principal cidade de Chill Chainnigh) têm pressionado Shaunta Harklang a dar continuidade aos planos militares propostos para a região, que incluiriam um avanço em direção às Terras Baixas. Shaunta não parece estar disposta a seguir ordens, e muito menos a abandonar Ardnore e seus habitantes nas mãos de algum general ambicioso.

Nativo de Chill Chainnigh Antecedente
Um personagem nativo de Chill Chainnigh normalmente possui uma ou mais das seguintes características: agressivo, bravo, confiante, descortês, descaminhado, destemido, energético, firme, hostil, intolerante, orgulhoso, perverso, resoluto, rude, temeroso.

Aparência: Os chainnighianos possuem a pele negra ou marrom escura, são magros, altos e de olhos castanhos ou negros. Vestem-se com roupas leves, feitas de tecidos baratos ou couro de animais e que deixam a maior parte do corpo a mostra. Indivíduos que tenham se submetido aos mandos dos broncos, entretanto, vestem-se com roupas pesadas e mais trabalhadas, de tecidos grossos feitos para protegê-los do sol escaldante, comuns também entre os nômades do Círculo de Fogo.

Benefícios: Um personagem que escolha o antecedente Nativo de Chill Chainnigh recebe +2 de bônus de antecedente em uma das seguintes perícias: Intimidação, Natureza ou Tolerância. Além disso, ele recebe a característica Vitalidade do Deserto, descrita a seguir. Consulte as regras para antecedentes no D&D 4E *Livro do Jogador 2*.

Vitalidade do Deserto
O personagem recebe +1 ponto de vida adicional por nível de personagem que possua. Além disso, caso falhe em um teste de Tolerância para resistir a perigos ambientais, inanição, sede ou sufocação, ele pode realizar o teste novamente (optando, obrigatoriamente, pelo novo resultado).

A Academia Ohmniana
Missão Primária
Estágio Exemplar

A Ordem dos Punhos Estelares é dedicada aos ensinamentos trazidos pela Filosofia de Ohmnia, guiada pela luz da Esperança. Em algum momento de sua jornada os heróis são levados a Ardnore, onde poderão encontrar a verdade que procuram para que possam prosseguir com suas missões. Shaunta emerge como uma mentora potencial e, mesmo que os heróis tenham suas próprias crenças, a luz azul será fundamental para que eles alcancem a plenitude e possam compreender o mundo de uma nova forma.

Completando a Missão
Os personagens completam essa missão ao realizarem com sucesso uma série de missões secundárias, orientados pela monja Shaunta. Alguns desafios podem ser incorporados a essa missão, como eventuais conflitos políticos que envolvam Ardnore e as relações com Glendine e Longfoirt.

Castleblunden
Templos em Ruínas
Os misteriosos templos subterrâneos de Castleblunden, em Chill Chainnigh, esculpidos em rochas monolíticas, foram utilizadas pelos sacerdotes durante o período em que o território era província do Império Chiárt. Pouco restou de um castelo que ficava acima da superfície, sobre os templos, mas estudiosos afirmam que uma importante e remota cidade teria existido ali há vários séculos.

O propósito desses templos ainda escapa aos historiadores. Cada construção, precisa e laboriosamente entalhada na rocha maciça (algo que só seria possível através de milhares de trabalhadores), algumas pomposamente decoradas, é única em tamanho, forma e modo de execução. Uma lenda assegura que pelo menos um desses templos foi

feito por anjos num único dia, enquanto outra história garante que todas elas apareceram ao senhor destas terras em um sonho.

São onze templos ao todo, alguns com mais de 9 metros de altura, escavados abaixo do nível do solo e cercados por pátios e fossos que se interconectam, formando um emaranhado de túneis e passagens.

Durante algum tempo, Castleblunden fora alvo de peregrinações, mas elas deixaram de acontecer quando rumores passaram a apontar a presença de bandidos ou até mesmo criaturas malignas em seu interior. Como Castleblunden fica distante das estradas e trilhas atualmente utilizadas, fica praticamente descartada a hipótese de que seus novos habitantes sejam de bandidos como aqueles que vemos atacando caravanas de mercadores.

Missão Primária
Estágio Exemplar ou Épico

ASSALTO A CASTLEBLUNDEN

O governo de Longfoirt está interessado em Castleblunden. Aparentemente o lugar guarda segredos importantes, que precisam ser recuperados antes que sejam utilizados para causar o mal à região ou até mesmo ao mundo de Agrippa. Rumores apontam para a presença de uma seita maligna, que busca desvendar os segredos dos templos para despertarem uma divindade há muito adormecida.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão quando eliminarem a seita maligna que hoje ocupa Castleblunden, quando desvendarem os segredos do local, ou impedirem que a tal divindade adormecida desperte.

✦✦✦

Chaniah

Aldeia Humana; População 1.200

A aldeia de Chaniah é a primeira a ser alcançada pelos viajantes que atravessam o Caminho de Cabháin partindo de Glendine em direção a Ardnore ou a Cabháin. Ainda um lugar de predominância humana, Chaniah é governada pelos mercadores da Casa Falconhate, tendo o Barão Gonnar de Chaniah como patriarca. Os Falconhate tem tido grandes problemas ultimamente, entretanto, com a insegurança nas proximidades da aldeia. Aqueles que atravessam a estrada local apontam para a possível presença de bandidos e predadores de natureza desconhecida na região, provavelmente vindos do obscuro Mundo Subterrâneo, como trolls-subterrâneos, anões-cinzentos e elfos-negros.

Os Templos de Castleblunden

Ocupados por uma seita maligna, aos poucos os templos de Castleblunden são ocupados pelo poder corrupto da divindade ali cultuada. Raízes de pura maldade tomam as paredes e os altares, pulsando e jorrando um líquido gosmento violeta para todos os lados (em alguns casos se infiltrando pelas paredes e formando verdadeiros poços), ao mesmo tempo em que frutos cobertos de olhos nascem nos cantos mais escuros das salas.

Castleblunden fora criada pelos servos de uma divindade banida para o Além pelo Mestre e que diversas vezes ao longo desta era tentou retornar ao mundo de Agrippa, sem sucesso. As paredes guardam inscrições antigas capazes de levar a poderes há muito ali aprisionados, ao mesmo tempo em que podem permitir a abertura de um portal para o Além que seja capaz de trazer a divindade de volta.

Poucos são aqueles que sabem a verdade sobre o local; todos eles passaram por ali em algum momento de suas vidas, onde deixaram grande parte de seu vigor e a totalidade de sua sanidade.

A seita possui ramificações em outras regiões das Terras do Norte e também das Terras Baixas, uma organização complexa cujo líder ainda é desconhecido e que pode conter vários membros do povo do amor e da loucura.

Algumas das criaturas que podem ser encontradas em Castleblunden (consulte o D&D 4E *Manual dos Monstros*) são: *abolete; balranote; fera murmurante; grell; grick;* e *rastejador da carniça.*

Claims

Aldeia Bronca; População 480

As principais aldeias de Chill Chainnigh são cortadas pelo Caminho de Cabháin e com Claims não é diferente. A maior particularidade desta aldeia está no fato de ser liderada por um jovem bronco de não mais de vinte anos de idade, Kutruk Nodengahr, que faz questão de dizer que é contra a chegada dos broncos na região, principalmente aqueles vindos de Longfoirt. Para ele os líderes das Cidades-Broncas são não mais que tiranos, interessados em avançar com seus exércitos em direção às Terras Baixas. Claim é, também, um dos lugares com maior quantidade de halflings (proporcionalmente) de Chill Chainnigh, atraídos pela taverna local, O Pequenino Jangall.

Cloakens

Aldeia Bronca; População 390

A aldeia de Cloakens fica localizada em uma região conhecida como O Pescoço do Dragão, um corredor de terras férteis que avançam da fronteira com Baile Cliáth, ao sul, até as proximidades da Cidade-Estado de Longfoirt, no Círculo de Fogo. A aldeia fica entre duas fendas no solo com dezenas de metros de profundidade e mais de um quilômetro de comprimento cada uma, como feridas provocadas por garras gigantescas. Os aldeões dizem que nas profundezas de Cloakens corre um rio de rocha líquida e incandescente que serve de morada para um poderoso dragão vermelho.

Drakelands

Estepes selvagens

A porção mais ocidental do território de Chill Chainnigh é tomada por estepes secas de gramínias muito baixas, um indicativo de que as savanas foram deixadas para trás e o grande deserto fervente está cada vez mais próximo. Raros são os assentamentos encontrados nessa região, de forma que grande parte da população é composta por nômades criadores de cabras e de outros animais de pastoreio capazes de sobreviver aos longos períodos de seca. Essa população é quase que totalmente formada por humanos, visto que Longfoirt exerceu pouca ou nenhuma influência nas Drakelands (e mesmo os broncos que chegam até aqui vindos do deserto o fazem apenas para assassinar os nômades e tomar seus animais). As Drakelands são um perigo para os nômades também por seus habitantes selvagens. Répteis carnívoros percorrem a região em grupos de caça, enquanto criaturas dracônicas espreitam em suas tocas escavadas no solo seco ou nos vales das poucas colinas da região. Algumas das criaturas que podem ser encontradas nas Drakelands são (consulte o D&D 4E *Manual dos Monstros*): *beemote*; *ankheg*; *dragão*; *dragonete*; *hiena*; *kobold*; *ogro*; *orc*; e *wyvern*.

Missão Primária
Estágio Heroico

O OVO DO WYVERN

Um estudioso das artes arcanas precisa de um ovo de wyvern para concluir um ritual importante, e os aventureiros são contratados para trazer um exemplar em segurança. As Drakelands são um lugar perfeito para conseguir um desses ovos, mas não é uma tarefa fácil. Além disso, alguns pastores da região apontam a presença de uma poderosa tribo órquica na região, o que pode dificultar os planos dos personagens.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão quando conseguirem levar o ovo de wyvern até o arcanista. Os orcs podem surgir como contratempo, como elementos para uma missão secundária (proteger a travessia dos pastores ou mesmo eliminar a tribo) ou até como a primeira indicação de uma movimentação órquica em massa na região (que poderia, inclusive, afetar a influência de Longfoirt em Chill Chainnigh).

✦✦✦

Darknight

Aldeia Humana; População 110

Essa aldeia fica localizada no limiar das Drakelands e já sente o avanço do deserto sobre seus campos. Muitas pequenas fazendas já foram cobertas de areia e rocha, ao mesmo tempo em que os animais definharam até a morte sem água ou alimento. Os habitantes de Darknight foram nômades durante muito tempo e não pretendem retomar às suas antigas vidas. Um deles, o ancião Jorofre, diz que existe uma força mágica por trás do avanço das Drakelands.

Dislikens

Aldeia Humana; População 1.950

Essa grande aldeia que leva o nome de seus governantes, os mercadores da Casa Dislik, foi uma das principais localidades a estimular o comércio através do Caminho de Cabháin como uma fonte de riquezas às aldeias e vilas de Chill Chainnigh. Muitos jovens de tribos e aldeias menores acabaram abandonando suas casas para buscar oportunidades em Dislikens e, em grande parte dos casos, encontraram o que procuravam.

Infelizmente, tempos sombrios parecem se aproximar deste lugar, com a morte do único herdeiro de Goreph Dislik, prefeito de Dislikens e patriarca da Casa governante. A morte teria acontecido a mando de uma guilda de ladrões instalada na aldeia cuja existência era secreta até então. Não se sabem ainda as motivações da morte do rapaz, ao menos não publicamente.

Dragonhead

Vila Bronca; População 10.000

Antigamente uma aldeia humana, a vila bronca de Dragonhead se tornou um dos principais centros urbanos de Chill Chainnigh. Longfoirt foi responsável pelos principais investimentos realizados em Dragonhead nos últimos anos, tanto em suas defesas (com torres de vigília e muralhas) quanto em sua infraestrutura (com a construção de aquedutos, perfuração de poços e construção de redes de esgoto). Muitas famílias broncas de Longfoirt se instalaram na região, e algumas delas já são portadoras de títulos de nobreza fornecidos pelo governo longfoirtiano. Os atuais governantes de Dragonhead, por exemplo, pertencem à Casa Hogoan, uma casa mercante da Cidade-Estado localizada há algumas centenas de quilômetros a noroeste da vila.

Dragonhead foi construída na base de uma grande montanha, uma das poucas encontradas no território relativamente plano de Chill Chainnigh. No coração da vila brota a nascente do Rio Lágrimas do Dragão, que atravessa a região do Pescoço do Dragão e deságua no Lago das Estrelas Cadentes, na fronteira entre Chill Chainnigh e Baile Cliáth. Reza a lenda que nas noites mais estreladas, quando as estrelas cadentes despencam do céu sobre as águas do lago, o rio adquire propriedades mágicas e se torna capaz de curar doenças e maldições.

Eastvillage

Aldeia Humana; População 600

Eastvillage é a aldeia mais oriental da porção do Caminho de Cabháin localizada no território chainnighiano. Aqui são realizados os negócios entre os mercadores de Chill Chainnigh e os mercadores de Cabháin, principalmente aqueles cheios de ressalvas e cláusulas duvidosas que, por via das dúvidas, são melhor analisadas fora das sufocantes muralhas de Drumman, no reino vizinho.

Fobars

Aldeia Humana; População 300

A distante aldeia de Fobars não despertou o interesse dos broncos de Longfoirt por estar localizada fora do Caminho de Cabháin. Esse pequeno lugarejo vive da agricultura, graças às águas do Rio das Sereias da Savana, um rio de águas claras e mornas que desce o Degrau dos Deuses (o nome dado pelos locais às escarpas que separam as Terras do Norte das Terras Baixas) e deságua nas florestas élficas de Graphýsi-Álfur.

Frenncry

Aldeia Bronca; População 2.500

Essa aldeia em franca ascensão é o maior centro urbano localizado além de Northvoice a ser encontrado por todos aqueles que atravessam o Caminho de Cabháin em direção ao Olho das Águas. Frenncry, além de nome dessa aldeia fortificada, é também o nome do rio que nasce nas proximidades do lugar e que corta Chill Mantáin e Chill Dára até desaguar nos mares das Terras Baixas, sob o olhar dos pescadores de Partofcarn. O rio traz grande fertilidade à região, tornando possível o plantio de frutas, hortaliças e legumes que raramente são encontradas nestas terras. Dizem os sacerdotes de Frenn que a divindade caminhou por ali enquanto procurava sua filha Helena, raptada por um deus maligno.

Glendine

Cidade Bronca; População 28.000

A poderosa cidade de Glendine era apenas uma aldeia há aproximadamente 50 anos. Cortada pela Rota de Cabháin, Glendine se tornou uma potência militar e comercial com os investimentos realizados pelos nobres de Longfoirt. Muitos desses nobres mudaram suas bases e trouxeram seus negócios para Glendine, acrreditando que ali estariam mais próximos das oportunidades trazidas pela estrada e pela proximidade com as Terras Baixas.

O poder de Longfoirt sobre Glendine é visível. Os mercados estão sempre lotados, os bairros residenciais servem de morada para mais pessoas do que são capazes de comportar, e as catedrais dedicadas a Saint Londahar erguem-se imponentes com suas torres e suas abóbadas protuberantes. Os mercadores locais possuem poder quase absoluto, assim como os militares e os sacerdotes, respeitadas apenas as questões hierárquicas. A população paga pesados tributos, assim como as caravanas que seguem em direção ao Olho das Águas (ao contrário das caravanas que vêm das Terras Baixas, que recebem uma série de estímulos do governo local).

Os mercadores das Terras Baixas vêem Glendine como a capital de Chill Chainnigh, e acabam passando essa informação desencontrada para seus pares, sem saber que Chill Chainnigh não é um reino (da forma como se estruturam os reinos das Terras Baixas) nem das particularidades políticas que envolvem o controle da região. Mas para eles a única coisa que importa é firmar acordos e realizar negócios com a nobreza da região e, por sua vez, com Longfoirt.

O atual Conde de Glendine é o Coronel Baux de Zouh, um membro graduado da Armada Rubra de Longfoirt, a elite do exército da Cidade-Estado Bronca. O governo de Glendine está nas mãos de um conselho de anciãos formados por nobres experientes, sendo que nenhum deles é nativo de Chill Chainnigh. Baux de Zouh lidera o conselho, mas o Grão-Conselheiro Jarulle Grande Ancião dá, ainda, a última palavra em todas as questões que passem pelo Salão Ancestral.

Os membros do Conselho de Glendine atraíram nos últimos anos, através de contatos e ofertas de trabalho, vários líderes jovens das aldeias da região para fazerem parte do governo local, concedendo cargos e benefícios. Com títulos de nobreza (como barões ou senhores) ou funções administrativas (como delegados e fiscais), esses jovens se tornam «tiranos prematuros» em suas terras e fortalecem ainda mais a influência de Longfoirt na região. Esses jovens também acabam atraindo seus pares para ingressarem nas forças militares, em troca de soldos muito mais atraentes do que qualquer trabalho que suas aldeias de origem seria capaz de oferecer.

Locais de Destaque de Glendine

Bosque dos Caçadores Assombrados
Campo dos Guerreiros (quartel da Guarda de Glendine)
Castelo do Desbravador (castelo de Glendine)
Estalagem do Estrangeiro Cansado
Favela dos Despreparados
Forte de Glendine (prisão)
Lago dos Espelhos
Mansão dos Pensadores (academia coraliana)
Praça dos Lutadores
Rua dos Sussurros (local de assassinos e contrabandistas)
Salão Ancestral (palácio do Conselho de Glendine)
Taverna Dragão do Deserto
Taverna Grito da Wyvern
Templo da Ordem (templo de Saint Londahar)

A Caravana de Sir Guhemain

Missão Primária
Estágio Heroico

Sir Guhemain, um nobre mercador de Angabar, recebeu um convite de Lorde Byenvin de Drummbar; o lorde tem interesse nos negócios de Sir Guhemain e aguarda sua presença em um baile que será realizado em seu palácio. Sir Guhemain seleciona algumas pessoas para acompanhá-lo, assim como solicita proteção ao Clube dos Ordinários. Os heróis já possuem algum renome e são escolhidos. O que eles não sabem é que Sir Guhemain tem assuntos não resolvidos em Glendine. Ao chegarem em Chill Chainnigh, a caravana é interceptada e seus membros, incluindo os heróis, são presos.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão quando conseguirem salvar Sir Guhemain da morte certa e libertar os outros membros da caravana. É uma missão que pode envolver questões políticas, investigações (Por que Sir Guhemain foi preso? Foi uma prisão justa? O que está por trás desse evento?) e até mesmo um embate físico com a guarda de Glendine.

✦✦✦

Hillings

Aldeia Bronca; População 1.190

Do alto de uma bela colina verdejante os habitantes de Hillings observam as embarcações que descem o Rio das Lágrimas do Dragão cruzarem a região em direção à Torents, mais ao sul, ao mesmo tempo em que hospedam em suas estalegens e recebem em suas tavernas as caravanas de Longfoirt. Hillings é tradicional por suas acomodações de alta qualidade. A aldeia foi fundada por um antigo Barão de Glendine, Vilus Ironcrow, que escolheu essas terras para desfrutar de sua velhice.

Holdings

Aldeia Humana; População 780

Essa aldeia foi fundada há pouco mais de cinco anos por mercadores que desejavam realizar seus negócios sem ter que arcar com os custos de intermediários e impostos caso o fizessem em Glendine. Tornou-se, por isso, uma rota alternativa para aqueles que não desejam pegar o Caminho de Cabháin. Suas terras, entretanto, são perigosas e não menos de uma dúzia de caravanas se perderam por ali desde que a aldeia foi fundada. No início, a presença da aldeia incomodou os nobres de Glendine. Por algum motivo, entretanto, as preocupações foram deixadas de lado e os negócios são realizados livremente. Acredita-se que, de alguma forma, os nobres de Glendine estejam faturando com isso. O líder de Holdings, um velho mercador de Drummbar chamado Jarílio Fernbow, chegou a receber um título de barão fornecido pelo governo de Glendine há um ano, mas Jarílio nunca teria deixado Holdings para viajar a Glendine e receber formalmente a nomeação.

Keatings

Aldeia Bronca; População 800

A pequena aldeia de Keatings é uma das tantas aldeias típicas do território de Chill Chainnigh. Um velho clérigo de Frenn, Frei Kanto de Lyrath, tem conduzido os assuntos da aldeia nos últimos 30 anos. Tudo ia muito bem até o jovem Hagonar retornar de uma campanha de dois anos nas terras broncas ao norte de Chill Chainnigh, acompanhando um destacamento do exército de Longfoirt.

Hagonar trouxe muitas ideias novas, de como enriquecer o povo da aldeia, de como trazer prosperidade e até mesmo a importância de se abandonar a crença em Frenn, um simples deus da colheita, em troca de se abraçar uma devoção a um deus poderoso como Saint Londahar, o deus da justiça.

O guerreiro logo passou a ser seguido, e adorado, por outros jovens, que passaram a garantir sua segurança e pregar sua palavra, com violência inclusive. Em pouco tempo surgiram os primeiros incêndios criminosos, os primeiros espancamentos, até que vieram estupros, assassinatos, e Hagonar perdeu o controle, tendo sido morto por sua própria «gangue».

Um rapaz violento, Tilinton, tomou a liderança que era de Hagonar. Temido pelos habitantes de Keatings, ele criou suas próprias leis, cobra os impostos definidos por ele mesmo, bem como proibiu o culto aos deuses, quaisquer que sejam, em Keatings.

A LIBERTAÇÃO DE KEATINGS

Missão Primária
Estágio Heroico

Está anoitecendo quando os heróis chegam à aldeia de Keatings. O lugar parece ter sido abandonado; na verdade, as pessoas estão aprisionadas em suas próprias casas, com medo de sair a noite, mas eles não sabem disso. Logo eles confrontam o primeiro grupo de marginais violentos liderados por Tilinton. Em algum momento os heróis tomam conhecimento da situação e recebem um pedido de ajuda de Frei Kanto; ele se preocupa com o futuro da aldeia e tem a missão de recuperar a fé das pessoas em Frenn e nas outras divindades benevolentes.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão quando derrotarem Tilinton e eliminarem sua influência sobre as pessoas da cidade, assim como seus seguidores. Dependendo de em que momento da campanha essa missão ocorre, Tilinton pode se tornar um inimigo recorrente. Várias podem ser as razões para ele tomar tais atitudes, como por exemplo a frustração de nunca ter conseguido se tornar membro do famoso exército de Longfoirt (algo que Hagonar fazia questão de ostentar enquanto era vivo).

✦✦✦

Mestars

Aldeia Bronca; População 1.000

Essa antiga aldeia humana hoje é habitada por uma maioria bronca como em quase todos os lugares de Chill Chainnigh. Foi erguida pelos mercadores de Longfoirt que precisavam de um lugar seguro para realizar as pausas em suas viagens em direção à Glendine. Esse local foi escolhido não só pelo rio caudaloso que brota do solo ali, mas pela impressionante vista que se tem do céu estrelado durante a noite.

Northvoice

Vila Humana; População 9.300

O verdadeiro Caminho de Cabháin tem sua rota discutida até os dias de hoje. O povo de Glendine diz que o Caminho se inicia em Prosperous, no Reino de Chill Dára, atravessa a fronteira com Baile Cliáth na cidade de Chatam e alcança Glendine pelas colinas de Chill Mantáin. O povo de Northvoice, entretanto, diz que o Caminho original também nascia em Wicklow, a antiga capital do Império Chiárt, atravessava o reino dos halflings por Summerhill e chegava à Chill Chainnigh através de Northvoice. Com esses argumentos, os mercadores de Northvoice tentam convencer seus clientes e fornecedores do norte e do sul que atravessar a vila (e não Glendine) é a mais segura e barata forma de se transitar entre as Terras Baixas e as Terras do Norte, assim como fazer o caminho inverso. Aparentemente a propaganda tem dado resultado, a ponto de a população de Northvoice ter praticamente dobrado nos últimos 10 anos.

Pleitings

Aldeia Humana; População 130

Pleitings foi fundada pela união de pequenas tribos humanas da região, ameaçadas por predadores das savanas controlados por uma espécie de druida. Pleitings surgiu há aproximadamente 15 anos e possuía cerca de 900 habitantes. A grande maioria abandonou a aldeia quando os representantes de Pleitings foram mortos como animais em Torents, para onde viajaram tentando buscar ajuda.

Roguens

Aldeia Humana; População 1.230

Mais uma das aldeias localizadas no Caminho de Cabháin, Roguens ainda tenta resistir à presença dos broncos na região. As Casas humanas ainda detém o controle sobre a administração e os negócios da aldeia, mas os broncos já se tornaram a maioria dos responsáveis por realizar a proteção das caravanas de mercadores que atravessam a localidade. Os broncos formaram, inclusive, um pequeno grupo militar para patrulhar a região, o Escudo de Roguens. Líder desse grupo, o bronco Leannap Garragal já lançou aos sete ventos sua intenção de tomar o governo da aldeia para si, atraindo a ira de Burlak da Casa Beivens, Barão de Roguens e prefeito da aldeia.

Saltofighs

Aldeia Bronca; População 950

A aldeia de Saltofighs é conhecida principalmente pelos armamentos e outros equipamentos militares vendidos em seu mercado, trazidas pelos broncos de Groodhill. Os nobres da Cidade-Estado buscam também sua cota de influência sobre Chill Chainnigh e os primeiros atritos entre Saltofighs e as aldeias e vilas «controladas» por Longfoirt já são visíveis. A vila de Northvoice, por exemlo, já tem feito seus contatos com as Casas de Saltofighs para se aproveitar dessa relação com Groodhill.

Timeway

Aldeia Humana; População Desconhecida

A aldeia de Timeway parou no tempo. Literalmente. As lendas sobre essa distante localidade apontam para um desastre natural há aproximadamente 500 anos e que teria levado toda a população à morte. As almas dessas pessoas, entretanto, continuariam a viver ali e seria possível interagir com elas, que agem como se nada tivesse acontecido. Um mago de Angabar chamado Garagus Broonghos visitou Timeway vinte anos atrás e lá permeneceu até o ano passado. De lá ele voltou sem ter envelhecido nem mesmo um ano, mas completamente insano e pouco se recordando de sua estadia na mítica aldeia.

Torents

Aldeia Bronca; População 3.000

A aldeia de Torents cresceu absurdamente nos últimos 10 anos com a construção de um porto que passaria a receber os carregamentos mais pesados vindos de Longfóirt via Dragonhead e o Rio das Lágrimas do Dragão. Dali as cargas partiriam em comboios até Glendine e, então, às Terras Baixas e ao Olho das Águas.

Mas os broncos que vieram para Torents não eram aqueles nobres interessados em criar relações políticas e expandir silenciosamente seus domínios sobre a região. Os broncos de Torents vieram de Longfoirt para cá em busca de dinheiro e de distância das duras leis e regras impostas pela Cidade-Estado. Vagabundos, assassinos e capatazes logo se tornaram nobres ricos e renomados em Torents, com seus passados sendo varridos para baixo do tapete enquanto os negócios da aldeia prosperavam.

Com o intuito de preservar sua real natureza, esses novos nobres formaram um conselho para administrar a aldeia e suas riquezas (o que inclui determinar as melhores formas de explorar o trabalho da população local). Eles são conhecidos em grupo como O Capuz. Negócios e barbáries são cometidas em nome d'O Capuz e não há muito a se fazer a respeito. Ninguém sabe, afinal, quem é (ou são) o(s) verdadeiro(s) governante(s) de Torents. Todos os contatos são realizados com a ajuda de mensageiros e intermediários, e os mercadores de Longfóirt e de Glendine não parecem interessados em discutir essa questão.

Missão Primária
Estágio Exemplar

OS ESCRAVOS DO PORTO DE TORENTS

Quando chegam ao porto de Torents (seguindo para Dragonhead ou Longfoirt, ou ainda partindo destes lugares para Glendine), os heróis se deparam com um grupo de trabalhadores em péssimas condições físicas. Numa breve investigação eles descobrirão que grande parte dessas pessoas, em sua maioria membros da etnia humana, são na verdade escravos de propriedade do próprio governo de Torents: O Capuz. Os heróis não terão dificuldade em libertar os escravos e providenciar a fuga dessas pessoas, mas O Capuz também não terá dificuldade em perceber a ação dos heróis nem em identificá-los (já que, a esta altura, os heróis possuem uma certa fama e renome).

Completando a Missão

O Capuz fará de tudo e empregará todos os recursos necessários para capturar e punir os personagens dos jogadores. A influência dos nobres de Torentes se estende à várias aldeias de Chill Chainnigh, bem como a algumas Casas da cidade de Glendine. Para se livrar dessa perseguição os heróis têm algumas possibilidades, como por exemplo se aliar aos inimigos d'O Capuz (que podem estar sediados tanto em Glendine quanto em Longfoirt), escapar rapidamente para uma região que esteja longe do alcance d'O Capuz, ou atacar diretamente o governo de Torents (que pode atrair a atenção indesejada daqueles que se beneficiam da presença d'O Capuz na localidade).

✦✦✦

Wrongview

Aldeia Élfica; População 300

Localizada em uma cratera onde a vida é abundante, como um pequeno bosque de Groenvast encravado nas Drakelands de Chill Chainnigh, a aldeia de Wrongview permaneceu desconhecida há até pouco tempo atrás, quando um grupo de aventureiros chegou ali seguindo os passos de uma antiga lenda. Do fundo da cratera a única visão que se tem do lado externo é a visão dos vulcões do Ninho da Serpente, lançando chamas e colunas de fumaça durante todo o ano.

O Clã dos Olhos Vermelhos, um grupo de famílias élficas que habitam Wrongview, se intitulam responsáveis por impedir que a vista possibilitada pelo lugar venha a atrair a cobiça dos estrangeiros. Em determinadas épocas do ano e sob algumas condições, essa visão permitiria a um ritualista alcançar o conhecimento necessário para abrir um portal para as profundezas flamejantes do Mundo Primordial, lar do temido Espírito do Fogo e de seus servos salamandras.

Yshma

Aldeia Humana; População 210

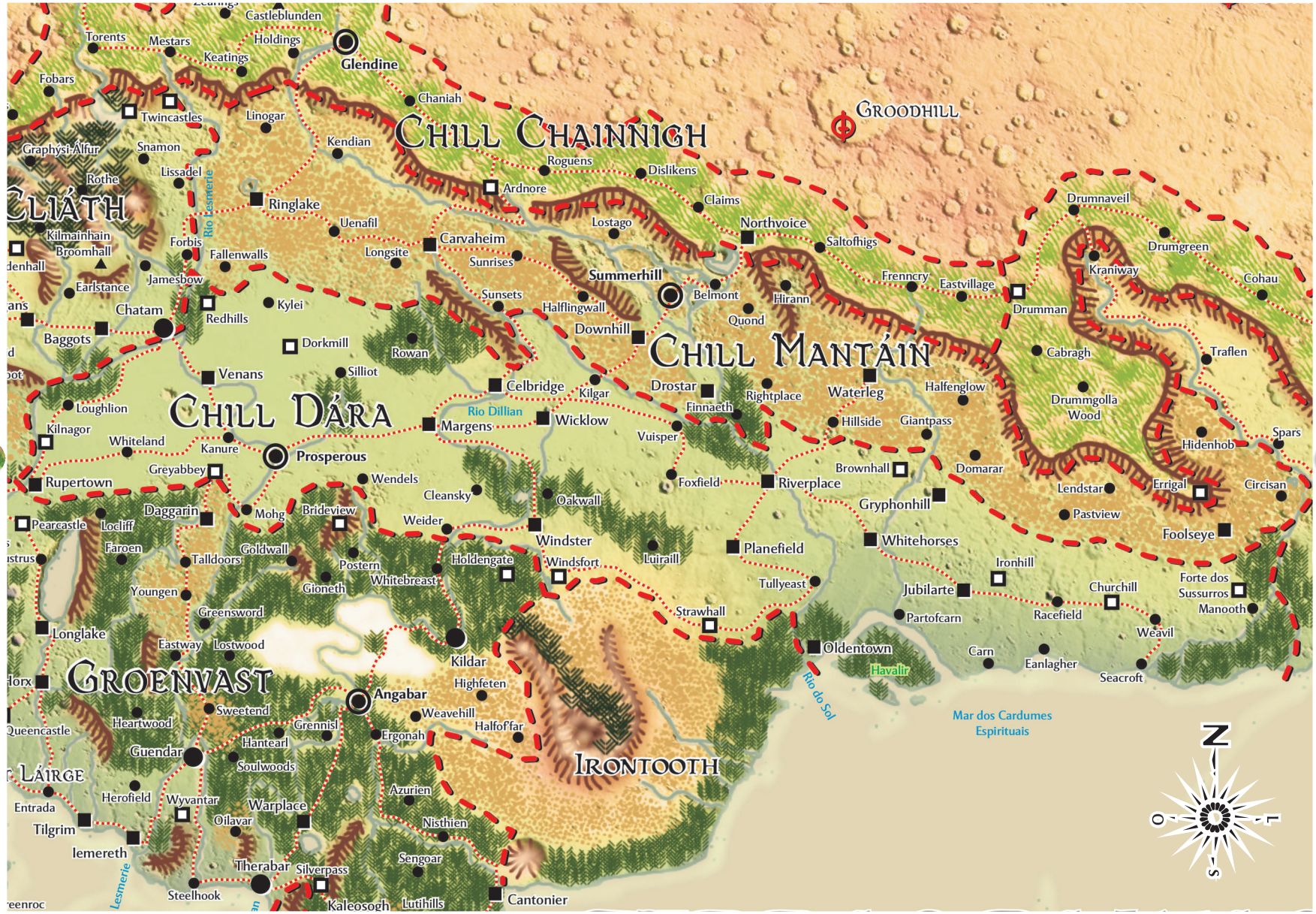
As famílias humanas que vivem em Yshma são conhecidas por adorarem uma entidade que não existe no Mundo Material: Sasquasohuh, o Sol Azul do Mundo Lendário. A lenda do nascimento do primeiro membro da Aldeia diz que ele fora guiado por um cristal que caiu dos céus e fez jorrar água do solo seco, dando forma ao rio nas margens do qual a aldeia foi erguida. Esse cristal seria uma Lágrima de Sasquasohuh, o Deus Sol do mundo feérico que viu em Yshma a esperança de alcançar o mundo de Agrippa ao menos uma vez. Os habitantes de Yshma prestam devoção à Sasquasohuh, através de rituais que incluem a abertura de uma Encruzilhada na aldeia ao menos uma vez por ano, que serve de passagem para os servos de Sasquasohuh alcançarem o Mundo Material.

Zearings

Aldeia Bronca; População 700

A aldeia de Zearings foi fundada por um grupo de nômades broncos que alcançaram o Cinturão da Esperança depois de uma viagem de anos pelo deserto. Dotados de grandes riquezas trazidas de seu lugar de origem, os habitantes de Zearings foram às aldeias e cidades próximas e adquiriram materiais e equipamentos para fortalecer as defesas da aldeia. O processo de construção das muralhas e da transformação de Zearings em um castelo está apenas no início, mas já é sabido que, quando isso acontecer, a divisão de poder e influência na região sofrerá um grande impacto. Afinal, os fundadores de Zearings nem de longe parecem ser aliados de Longfoirt e parecem guardar segredos (e forças) muito mais intimidadoras que qualquer exército.

O Reino de Chill Dára



Chill Dára

Reino de Chill Dára

Braços Verdejantes - Terras Baixas

Chill Dára é um lugar de belas planícies, vilas poderosas e de muitas riquezas. É conhecido por suas fazendas e seus cavalos poderosos, fundamentais à guerra contra os orcs há poucas décadas atrás. Em Chill Dára nasceu o Império Chiárt, que dominou grande parte dos Braços Verdejantes e parte das Terras do Norte. As ruínas de Chiárt podem ser encontradas por todo o território, mas muitas delas permanecem integradas às atuais aldeias e vilas do reino.

O Reino das Planícies é conhecido por sua prosperidade econômica e por suas riquezas naturais. Seu território é quase que totalmente coberto de planícies extremamente férteis, cortadas por rios límpidos, navegáveis e tomados por peixes de água doce de várias espécies diferentes. Berço da civilização das Terras Baixas, suas terras já foram ocupadas por vários reinos e impérios ao longo dos tempos, como Sinfa, o Primeiro Reino, e o Império Chiárt, um dos mais importantes da história conhecida de Agrippa. Hoje, Chill Dára é tida como a representação mais perfeita das ideias que se têm do povo da coragem: são produtivos, firmes, corajosos e criativos.

Chill Dára era uma região formada por vários pequenos feudos, unificados por Vexillum III por volta do ano 5000, assim como outras áreas de domínio dos halflings na região que hoje pertence ao reino de Chill Mantáin. O coração do Império Chiárt permaneceu durante séculos nas planícies de Chill Dára, até que a capital foi transferida de Wickann (hoje Wicklow) para Drum (no hoje reino de Chabáin).

Características Gerais

Capital: Prosperous

Governo: Donyo Wais é Rei de Chill Dára há 50 anos e está longe de demonstrar algum tipo de fragilidade trazida pela idade. É um rei poderoso que caminhou pelo multiverso acompanhando alguns dos maiores heróis de todos os tempos. Ele governa com a ajuda de um Ministério indicado por ele. Além disso, o governo de Chill Dára é descentralizado, com o reino sendo dividido em Ducados, Condados e Marcas. Somente em Groenvast e em Ahn existe uma divisão similar.

Tendência Local Predominante: Leal e Bondosa

Moedas Locais: Brasão (1 PL), Escudo (1 PO), Ferradura (1 PP), Fivela (1 PC)

Idioma Local: Chillian

População: 850.000, em sua maioria humanos e lissos, seguidos por halflings nas Marcas que fazem divisa com o reino de Chill Mantáin. O povo de Chill Dára é um povo trabalhador, divertido e determinado. Passou cerca de 20 anos ameaçado pela ferocidade das tribos órquicas e agora vive 50 anos de relativa tranquilidade, que trouxe prosperidade econômica e segurança, mesmo para as aldeias mais distantes e remotas. As pessoas são organizadas, planejam suas ações com antecedência e se preocupam em, através do trabalho, trazer benfeitorias para o máximo possível de famílias. Eles não são tão rígidos quanto os habitantes de Baile Cliáth, nem tão desregrados como o povo de Groenvast.

O domínio do Império Chiárt permitiu um significativo avanço econômico da região. A necessidade das tropas se movimentarem livremente pelo território levou à construção de diversas estradas (quase todas muito bem pavimentadas), fortalezas, torres de vigílias, fortificações para as cidades, vilas e aldeias mais importantes, redes de aquedutos e tantas outras benfeitorias.

O reino é governado por um rei poderoso, Donyo Wais, um dos guerreiros mais poderosos da história de Chill Dára e de Agrippa. Quando era apenas um garoto, mas com todas as responsabilidades de um príncipe herdeiro, Donyo resolveu fugir de Prosperous, capital do reino, para desbravar o território, fingindo ser apenas um soldado. Durante um combate contra um grupo de orcs muitos de seus companheiros morreram e Donyo precisou fugir, desta vez para sobreviver.

Contam as lendas em torno da história do rei que essa fuga levou o então príncipe a vários lugares do mundo de Agrippa e também a outro mundos. Ele teria participado de batalhas épicas, lutado ao lado de heróis valorosos e até mesmo tido contato com personalidades como Gënnlarioneth, o Vigia, e Kaleo, Rei de Elron, a Cidade Esmeralda.

Quando voltou a Chill Dára, cerca de quinze anos depois, Donyo presenciou o ataque das forças órquicas contra as aldeias e vilas darianas, a chamada Marcha dos Soldados Negros. Ele derrotou os orcs e ogros praticamente sozinho e a inspiração que ele era capaz de provocar nas tropas e nos aldeões foi fundamental para a vitória. Não houve misericórdia: os monstros foram mortos e os poucos sobreviventes fugiram para regiões isoladas. Poucos são os clãs órquicos que se atrevem, hoje, a vagar pelas planícies de Chill Dára sem se importar com as defesas da região.

O poder do Rei é imenso e ele é, acima de tudo um combatente. Sabendo de suas limitações no que diz respeito à diplomacia e à política, Donyo optou por manter grande parte dos conselheiros e ministros que trabalharam com seu pai; os mais idosos, que precisaram abandonar o governo pela idade avançada, foram substituídos por seus principais assistentes - que já conheciam muito da forma como as decisões eram tomadas e já tinham contatos e relacionamentos como os condes e prefeitos.

Diferente de seu pai, que era servo de Jangall, Donyo determinou que o reino não seguiria as decisões divinas e que deixaria ao povo a decisão de qual religião seguir. Isso enfraqueceu, nas áreas agrícolas, a crença nos deuses da Igreja da Espada Celestial, o que permitiu o aumento da influência dos sacerdotes da Igreja da Bênção Sagrada (servos de Ohm, Frenn e Sálvia). Nas vilas e cidades, entretanto, a igreja de Saint Londahar, Jangall e Ananayan tornou-se praticamente dominante.

As Academias também estão presentes nas maiores vilas de Chill Dára, onde é possível encontrar mansões e palácios dedicados à Coragem, à Esperança, à Compaixão e ao Amor. É sabido pelas autoridades que existem centros ocultos dedicados ao lado mais sombrio do Espectro das Emoções, formado pelo Medo, pela Inveja e pelo Ódio, sendo que estas últimas podem servir de fachada para cultistas de divindades malignas.

É importante destacar que Chill Dára recebe durante todo o ano a visita dos membros da organização conhecida como O Clube dos Ordinários. As cidades e vilas estão cheias de nobres e burgueses interessados em contratar aventureiros e mercenários e ninguém melhor que os membros do Clube para realizar essas negociações.

Donyo Wais
Rei de Chill Dára

Humano patriarcal; Cavaleiro Dourado Dariano
Tendência: Leal e Bondoso
Conhecido como: agradável, corajoso, defensor, diplomático, feliz, guerreiro, heroico, jovial, justo, líder, mítico, sensato, severo, tolerante.

Donyo é uma figura muito mais importante em Chill Dára do que seria capaz de se imaginar. Mais do que um rei, mais do que um líder, Donyo Wais é visto como um grande herói pelos darianos. O maior de todos os heróis, eles dizem. De fato, Donyo tem grande importância para a salvação de Chill Dára nas batalhas contra os orcs durante a Marcha dos Soldados Negros. Seu rosto é conhecido por seus traços retos e perfeitos, seus olhos são esverdeados e seus cabelos são castanhos, cacheados e brilhantes. O homem dos sonhos para a maioria das mulheres de Chill Dára. O líder dos sonhos para os homens de Chill Dára. O maior dos pesadelos para todos aqueles que tentam promover o caos e a desordem dentro do reino. Apesar de devoto dos deuses da Ordem, Donyo Weis é conhecido por sua tolerância, deixando a escolha dos caminhos da fé aos próprios darianos.

✦ Locais de Interesse

Brownhall
Fortaleza Humana; População 900

Esse poderoso castelo foi herdado pela Casa Brown há aproximadamente 120 anos. Uma aldeia existia ao redor de Brownhall, mas a população foi praticamente dizimada por uma peste 40 anos atrás. Hoje o castelo defende as fronteiras de Chill Dára, enquanto aguarda patrocínio do governo central para decuperar a região, através da construção de uma possível estrada ligando Brownhall, Gryphonhill e Whitehorses. Mas são apenas planos. Custosos planos, diga-se de passagem.

Carn
Aldeia Humana; População 530

Essa pequena aldeia pesqueira ficou conhecida quando parte de sua produção de peixes-secos passou a ser vendida como uma valorizada iguaria em Jubilarte e depois em Whitehorses, Riverplace e Celbridge. A técnica utilizada é conhecida apenas pelos pescadores da região e guardada a sete chaves. O líder do Conselhos dos Aldeões, o velho pescador Hunnam Guiard, é o último herdeiro direto da família de pescadores que desenvolveu esta técnica há cerca de 200 anos.

Celbridge
Vila Humana; População 15.000

A vila de Celbridge foi erguida a partir de uma pequena aldeia localizada às margens do Rio Dillian, um dos mais importantes rios de Agrippa e que conecta o interior dos Braços Verdejantes a cidades como Angabar e Therabar. A ideia inicial era que Celbridge servisse como um novo porto para que as mercadorias e caravanas de Prosperous pudessem alcançar essas grandes cidades (muito antes da fundação de Margens). Tudo deu tão certo que Crelbridge adquiriu vida própria e se transformou em um importante pólo econômico para a região.

O Conde de Celbridge, Bernard Chevaleer, é uma figura de grande presença política na região, amigo pessoal do Rei de Chill Dára e também Ministro das Relações Comerciais do reino. Foi o principal responsável pelos grandes negócios realizados com Groenvast nos últimos anos e é um dos principais incentivadores do comércio com Cabháin e com Ahn, ambos nas Terras do Norte.

Nativo de Chill Dára — Antecedente

Um personagem nativo de Chill Dára normalmente possui uma ou mais das seguintes características: ambicioso, amigável, astuto, aventureiro, benfeitor, briguento, disposto, encantador, engraçado, extrovertido, heroico, otimista, prevenido, protetor, solidário, trabalhador, valente, vigoroso.

Aparência: Os chilldarianos (ou darianos) possuem o corpo atlético e bronzeado, moldado pelo trabalho sob o sol ou sobre as selas dos cavalos. Possuem cabelos pretos ou castanhos, geralmente volumosos e cacheados presos em tranças. Seus olhos são negros, verdes ou castanhos. Costumam vestir roupas de panos pesados ou de couro, com muitos bolsos e proteções, que devem acima de tudo ser úteis ao trabalho. Os nobres vestem-se com couro de animais exóticos e ostentam uma ou outra jóia mais cara.

Benefícios: Um personagem que escolha o antecedente Nativo de Chill Dára recebe +2 de bônus de antecedente em uma das seguintes perícias: Atletismo, Natureza ou Tolerância. Além disso, ele recebe a característica Vontade Dariana, descrita a seguir. Consulte as regras para antecedentes no D&D 4E *Livro do Jogador 2*.

Vontade Dariana
O personagem recebe um bônus de +1 em todos os testes de resistência contra efeitos provocados por ataques realizados contra sua defesa de Vontade. Caso o efeito seja proveniente de um ataque de Medo, o bônus é de +2 ao invés de +1.

A EMBARCAÇÃO DE KILDAR
Missão Primária
Estágio Heroico

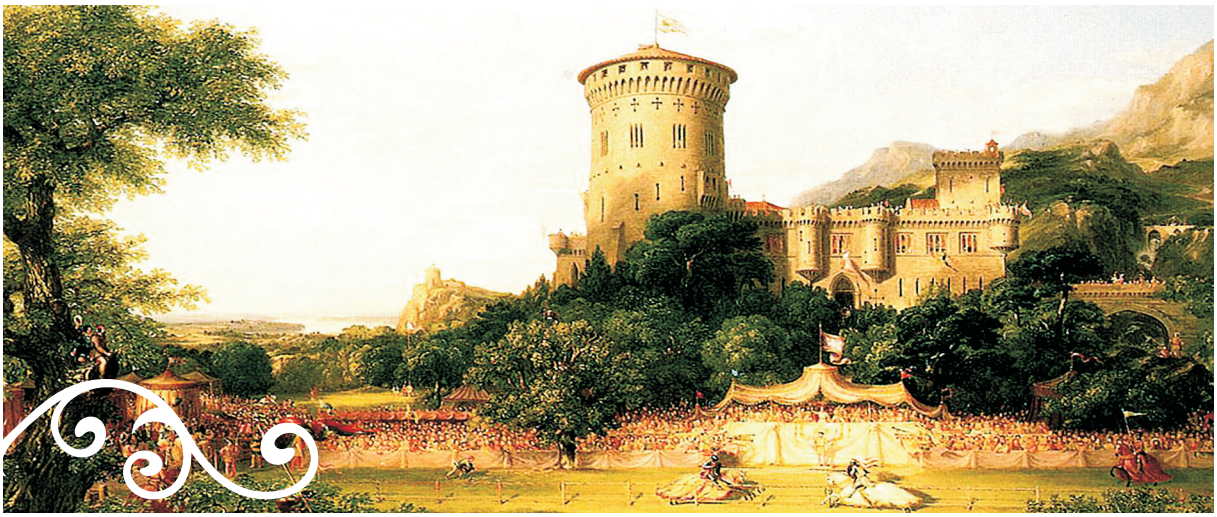
Uma nau vinda de Kildar sofreu um ataque nas proximidades de Celbridge. Obrigados a atracar com a embarcação, os viajantes tiveram a carga roubada por um bando de gnolls, criaturas similares a hienas e que são originárias de um mundo distante e terrível: o Inferno.

Completando a Missão
Os personagens completam a missão ao encontrarem os gnolls e conseguirem recuperar a carga roubada. A tribo de gnolls pode ter sido trazida a Agrippa por alguma força maligna e, agora, tenta sobreviver através dos meios que seus membros melhor conhecem: emboscadas, saques e ataques a estradas e embarcações, sequestros, assassinatos, dentre outras tantas possibilidades. Algumas das criaturas que podem ser encontradas nas proximidades de Celbridge e que podem ser utilizadas pelo Mestre nesta missão são (consulte o D&D 4E *Manual dos Monstros* e D&D 4E *Manual dos Monstros 2*): *ankheg*; *bulette*; *cavalo*; *demônio*; *doppelganger*; *gnoll*; *grifo*; *kobold*; *ogro* e *orc*.

✦✦✦

Churchill
Fortaleza Humana; População 1.700

Como todos os fortes de fronteira, Churchill foi erguido como um templo dedicado à deusa Ananayan. Mas Churchill está há muitos quilômetros da fronteira de Chill Dára, o que leva os historiadores a crer que sua construção data de uma época anterior ao Império Chiárt, em que as terras darianas estavam



divididas entre várias Casas humanas. A fortaleza ganhou importância quando a aldeia litorânea de Seacroft se tornou um porto utilizado em maior escala pelos nobres darianos. A Casa Bivendal é proprietária de Churchill e das terras em seu entorno, ocupadas por cerca de mil aldeões que lavram os férteis campos da região.

Cleansky

Aldeia Humana; População 110

A pequena aldeia de Cleansky é conhecida principalmente por ser um dos raros lugares em que é possível ver as mais brilhantes estrelas do céu de Agrippa durante quase todo o dia. A Casa Starguide governa a pequena aldeia e é responsável por comandar os rituais de adoração às estrelas realizados mensalmente.

Dorkmill

Fortaleza Humana; População 1.100

Os campos que foram propriedade da Casa Dorkhen durante séculos deixaram de produzir. A terra se tornou estéril e sem vida, talvez a paisagem mais desolada de todo o reino. O último ato dos Dorkhen foi construir uma enorme fortaleza onde ficava seu casarão, para se proteger de uma ameaça que não consta nos registros de nenhuma das vilas ou aldeias próximas. Há cerca de dez anos o governo de Chill Dára ordenou a ocupação do local e enviou inicialmente cerca de 600 homens para lá, com o intuito de reestruturar as defesas da porção noroeste do território dariano, já prevendo um possível avanço das forças broncas hoje instaladas em Chill Chainnigh em direção a Chill Mantáin.

Eanlagher

Aldeia Humana; População 2.920

Essa aldeia pesqueira cresceu muito nos últimos anos, com a construção do Porto de Seacroft. Tornou-se um porto alternativo para os mercadores darianos, e também lar para todos aqueles que viram ali um lugar de novas oportunidades. Infelizmente, os pescadores de Eanlagher já não eram muito organizados antes da chegada dos novos aldeões, o que permitiu o ingresso de todo tipo de gente na aldeia, inclusive foragidos da lei dariana. O Barão Blackeye tomou o controle da aldeia para si e é responsável pela proteção dos bandidos que atuam na região. Mas esse homem gordo e de barba negra, farta e imunda, possui muitos contatos na Guarda Dariana e também em Phort Láirge, a poderosa Cidade-Estado localizada na região centro-sul de Groenvast.

Foxfield

Aldeia Humana; População 1.000

A aldeia de Foxfield é apenas uma das típicas aldeias de Chill Dára. Vive principalmente da agricultura, da criação de gado e de outros animais domésticos, sofre com os predadores das planícies e dá grande valor aos costumes familiares. O grande diferencial de Foxfield está em um outro tipo de criação: cavalos. Cavalos fortes e majestosos galopam livres pela região. Os melhores criadores de Chill Dára vivem na aldeia e em seus casarões nas proximidades, experientes na doma desses animais indóceis. Os cavalos de Chill Dára são os melhores de Agrippa, e os de Foxfield são os melhores entre os melhores. É comum serem realizadas feiras nas aldeias e vilas do reino, onde são dadas premiações aos donos dos melhores cavalos, e os criadores de Foxfield estão entre os mais premiados. Uma lenda local diz que os campos de Foxfield são mágicos e que, durante a noite, os cavalos percorrem a região acompanhados de cavalos mágicos vindos do Mundo Lendário. Inclusive, os homens mais velhos contam que já viram, à luz do dia, cavalos galoparem acompanhados de um grande unicórnio, que eles chamam de Espírito Marchador.

O GRANDE ROUBO

Os heróis, de passagem por Foxfield, são contratados com urgência por um barão da região. Seus cavalos foram roubados durante a noite por um grupo de humanóides, mesmo grupo que já havia sido visto nas colinas há algumas semanas.

Completando a Missão

Os personagens completam a missão ao recuperarem os cavalos. Eles podem ter sido roubados por orcs de uma tribo local, por bandidos humanos que estejam atuando na região a pouco tempo, ou mesmo goblinóides que vieram a Agrippa à caça do Espírito Marchador.

Missão Primária
Estágio Heroico

✦✦✦

Greyabbey

Fortaleza Humana; População 1.700

Cerca de trezentos homens da Guarda Dariana vivem na Abadia Cinzenta, um templo de Ananayan que serve de porta de entrada para todos os mercadores que vêm de Groenvast em direção à capital de Chill Dára, Prosperous. Os membros da

guarda são também Paladinos da Espada Celestial e estão subordinados à ordem monástica dos Guardiões dos Mantos Cinzentos. Abigndom Mitrard, ábade de Ananayan, é o atual Prior-ábade de Greyabbey e senhor das terras locais.

Gryphonhill
Vila Humana; População 12.000
A vila de Gryphonhill é conhecida principalmente pela ordem dos Cavaleiros Caçadores, um dos destacamentos de elite da Guarda Dariana, responsáveis pela proteção das marcas nordestinas contra os grifos vindos das colinas de Chill Mantáin. Apesar de não estar localizada em uma importante rota comercial, a vila atrai criadores de cavalos de todos os cantos de Chill Dára, interessados nos espécimes selvagens que galopam pelos campos da região.

Ironhill
Fortaleza Humana; População 70
Essa fortaleza decrépita está quase que totalmente em ruínas. Construída durante o período de domínio do Império Chiárt na região, foi abandonada durante muito tempo. Apenas um pequeno grupo de militares de baixa patente guardam Ironhill, com o intuito de apenas manter bandidos distantes da rota Jubilarte-Racefield.

Jubilarte
Vila Humana; População 17.500
A vila de Jubilarte, para muitos, caminha para se tornar uma cidade, a primeira (que não Prosperous) de Chill Dára. Tudo mudou na pequena aldeia de Artisan quando um aventureiro aposentado vindo de Angabar usou suas riquezas para erguer um grande castelo coberto de esmeraldas, uma Academia Coraliana. Logo aventureiros de várias partes das Terras Baixas vieram até a aldeia, que cresceu em ritmo acelerado. Grandes negócios passaram a ser realizados em sua praça central, ao mesmo tempo em que as pequenas fazendas eram unificadas por tradicionais famílias de fazendeiros e criadores darianos de cavalos. Isso aconteceu há cerca de 30 anos e a agora Vila de Jubilarte já possui vida própria, estando acima dos interesses de uma ou de outra Casa. Aquele velho aventureiro raramente é visto, mas a Academia possui vários membros responsáveis não só por promover a Filosofia Coraliana, como também por administrar e garantir a segurança da vila e de suas áreas de influência.

Kanure
Aldeia Humana; População 980
A aldeia de Kanure fica localizada no entroncamento das estradas que ligam Prosperous à cidade de Chatam, em Baile Cliáth, e à Cidade-Estado de Wexfor. É um lugar de abastecimento para mercadores e viajantes que passam pela estrada que corta a aldeia ou pelo rio Lesmerie, que nasce em Chill Chainnigh, passa por Prosperous e deságua sob as pontes de Ieremeth, em Groenvast.

Kilgar
Aldeia Humana; População 1.210
Localizada na fronteira com Chill Mantáin, a aldeia de Kilgar recebe os viajantes que atravessam a importante estrada chiartiana que liga as Terras Baixas às terras de Chill Chainnigh, Cabháin e Ahn. Os guias halflings são fundamentais para uma travessia segura das colinas até a vila de Downhill.

Kilnagor
Fortaleza Humana; População 3.250
Construída durante o avanço do Império Chiárt em direção às terras de Eblana, hoje Reino de Baile Cliáth, Kilnagor é um ponto estratégico nas defesas darianas. Abandonada durante muito tempo, Kilnagor foi praticamente toda reconstruída quando as primeiras relações comerciais entre os dois reinos foram estabelecidas. As defesas de Kilnagor foram fortalecidas quando Baile Cliáth iniciou os primeiros movimentos de seu exército, que culminou no ataque direto contra o reino de Groenvast e à tomada da cidade de Wexfor. Os soldados de Kilnagor são conhecidos por suas habilidades, seu senso de justiça e sua devoção total e absoluta ao Rei Donyo Wais.

Kylei
Aldeia Halfling; População 760
Chill Dára possui vários pequenos assentamentos não mapeados espalhados por suas planícies, muitos deles habitados por halflings descendentes de famílias de Chill Mantáin. Kylei passou a constar nos mapas há apenas 10 anos, quando o pequenino Burlo Detésque, líder do Clã Holdestaff e líder de Kylei, veio pessoalmente à Prosperous apresentar uma espécie de montaria própria dos campos de Kylei: o pônei-branco, menos robusto que o pônei normal e, portanto, mais veloz.

Loughlion
Aldeia Humana; População 1.000
Essa aldeia tem como principal atividade econômica a extração de madeira nobre da Floresta de Rigan (o famoso pinho-de-rigan). Dizem que essa floresta possuía, há cerca de 30 anos, o dobro de sua extensão atual, graças à exploração desenfreada promovida pelos herdeiros da Casa Gonamir, que vende a madeira para a nobreza de Glendine. Os elfos que habitavam Rigan foram expulsos, mas alguns membros da etnia foram vistos nos últimos meses rondando a aldeia de Loughlion.

Luiraill
Aldeia Élfica; População 360
A aldeia de Luiraill é lar de um dos mais antigos e reclusos clãs élficos das Terras Baixas, os Folhas Negras Caídas. Luiraill costuma ser visitada de tempos em tempos pelo Rei Donyo Wais, que o faz sozinho e movido por questões que nunca foram reveladas.

Manooth
Aldeia Humana; População 200
Manooth é conhecida como o assentamento mais distante de toda a região dos Braços Verdejantes, localizado na fronteira leste do reino de Chill Dára. Seus habitantes vivem alheios aos acontecimentos do mundo. Impérios nasceram e ruíram, e a própria aldeia já foi destruída e mudou de nome umas duas dúzias de vezes.

A vida pacata da aldeia guarda, porém, suas próprias lendas. A floresta próxima de onde é possível ouvir os elfos cantarem e dançarem durante a noite, os predadores que atacam de surpresa os rebanhos, as fazendas que surgem incendiadas pelo menos uma vez por ano... Nada disso é páreo para os sussurros ouvidos com os ventos... Alguns habitantes dizem que esses sussurros são lamentos, enquanto outros dizem se tratar de preces.

Independente do que acreditem, os habitantes de

Manooth concordam em uma coisa: os sussurros vêm de uma fortaleza localizada a alguns quilômetros da aldeia, remanescente do antigo Império Chiárt e que fora abandonada há vários séculos. Por isso o nome dado pelo povo: O Forte dos Sussurros.

Manooth é um lugar distante e que definitivamente não está no roteiro de aventureiros e mercenários das Terras Baixas. Mesmo aqueles que passam pela região, como os que seguem em direção à Baía de Circis, não se interessam em permanecer por ali. Por esse motivo, as lendas de Manooth continuam sendo o que são, lendas, e o Forte dos Sussurros continua intocado, alimentando a imaginação dos aldeões.

Missão Primária
Estágio Heroico

A URNA DE LANGAU

Os heróis são levados a Manooth em busca da Urna de Langau, uma relíquia que guarda os restos mortais do antigo capitão da fortaleza erguida pelo Império Chiárt na região. O interior da urna traria inscrições secretas importantes para uma série de estudos arcanos que vem sendo desenvolvidos na Academia de Artes Mágicas de Prosperous.

Completando a Missão

Os personagens completam a missão ao recuperarem a urna do interior do Forte dos Sussurros. O Mestre pode aproveitar essa missão para lançar os personagens em jornadas das mais diversas. A fortaleza pode ter sido ocupada recentemente por kobolds, orcs ou mesmo goblinóides. O lugar também pode esconder segredos da localização do Caminho de Circis, guardar uma passagem planar ou ter uma série de relíquias perdidas, datadas da época em que a fortaleza ainda estava em uso.

Uma dessas relíquias pode ser a própria arma do capitão da fortaleza, encontrada ao lado de sua urna funerária. Essa é uma das muitas relíquias que não são mágicas, mas que fornecem condições especiais ao seu portador, como bônus em tarefas de Diplomacia, informações secretas criptografadas em sua lâmina ou servir como chave para a libertação do poder mágico de um outro objeto.

✦✦✦

Margens

Vila Humana; População 15.200

A vila de Margens é um dos mais importantes centros comerciais de Chill Dára. Erguida às margens do Rio Dillian, a vila possui um porto movimentado, mas o maior movimento mercante se dá através das estradas que cortam a região, ligando Prosperous, Celbridge, Wicklow e Windster. O governo da vila está nas mãos da Casa Blueshield, formada por famílias abastadas e influentes.

Mohg

Aldeia Humana; População 640

Os mercadores da Casa Brendief, de Prosperous, viram em Mohg uma oportunidade para expandir seus negócios. Ergueram ali um pequeno porto e pavimentaram uma estrada para receber uma maior movimentação de caravanas e mercadorias que passariam, a partir de então, a transitar entre Prosperous e a cidade groeniana de Guendar (que, por sua vez, leva a Therabar e a Angabar).

Oakwall

Aldeia Élfica; População 950

A vila de Oakwall é considerada a guardiã da chamada Floresta do Imperador, que se estende dos bosques de Luiraill até as planícies de Cleansky. Dizem que a floresta era um dos vários locais de férias do imperador de Chiárt. Até hoje os elfos de Oakwall se põem como protetores dessas florestas, e não raramente se envolvem em conflitos com algumas caravanas que atravessam a estrada que corta a floresta.

Oldentown

Vila Élfica; População 10.000

Oldentown é uma das mais impressionantes comunidades élficas de Agrippa. Construída sob a copa das milenares árvores que nascem à Foz do Rio do Sol, tidas pelos élficos como mágicas e abençoadas por Ohm. As folhas dessas árvores seriam capazes de curar qualquer efermidade e seus frutos dariam aos elfos a força de dez ursos-pardos. Os elfos de Oldentown também teriam uma íntima ligação com os mares e teriam pequenas aldeias erguidas em belíssimas e intocadas ilhas no coração do grande oceano que banha o litoral das Terras Baixas.

Partofcarn

Aldeia Humana; População 430

Os habitantes de Partofcarn são conhecidos por serem os únicos conhecedores dos segredos que se ocultam sob a sombra das árvores da Ilha de Havalir. Esses segredos estariam intimamente ligados às águas do Rio Frenncry, que teriam sido formadas a partir das lágrimas do deus da fertilidade.

Planefield

Vila Humana; População 11.400

Essa vila de grande tradição agrícola movimenta um intenso mercado de grãos e também de carnes e gado bovino. As famílias da Casa Bwfan são proprietárias de grande parte das terras de Planefield e têm a palavra final nas reuniões do conselho da vila.

Prosperous

Metrópole (Capital); População 120.000

A vila da prosperidade se tornou capital da província de Chill Dára quando a sede do império foi levada para as Terras do Norte. Wickann (hoje Wicklow) foi deixada para trás pela maioria dos nobres que permaneceram nas Terras Baixas e escolheram habitar a vila de Prosperous, já um importante centro comercial. A presença dos nobres na vila trouxe novos negócios, novas oportunidades e a transformação da vila em capital aconteceu da forma mais natural possível.

Quando Chill Dára se tornou um reino, veio o desenvolvimento (até então limitado pela influência do império) e Prosperous seguiu o caminho que a transformou em uma grande cidade e, então, a metrópole vívida e pulsante da atualidade.

Administrada pelo Barão Fargo Relezar, a metrópole é sede do governo de Chill Dára, do Ministério Real, da Academia de Artes Arcanas, da Guarda Dariana e de tantas outras instituições importantes tanto para a administração pública quanto para a evolução e aprimoramento dos chilldarianos, Prosperous é uma das cidades mais faladas do mundo.

Obviamente existem alguns ressentimentos pelo fato de que existem outras cidades nas Terras Baixas que são consideradas mais importantes (como Angabar, a maior cidade de todas e centro cultural de Agrippa; Wexfor, o centro comercial das Terras Baixas; e Phort Láirge, a maior cidade portuária). Mas o povo de Prosperous e seus governantes não se deixam abater; resta-lhes batalhar para a metrópole alcançar o destaque que lhe é merecido.

Locais de Destaque de Prosperous
Cabeça do Orc (taverna)
Casa da Lua (templo de Kin)
Fortaleza da Guardião (sede da Guarda Dariana)
Mansão dos Relezar (morada oficial do Barão Fargo)
Palácio dos Pilares (Ministério Real)
Pequena Cidade das Portas (mercado)
Repouso dos Aventureiros (estalagem)
Rua das Antiguidades
Taverna do Dançarino
Templo do Equilíbrio (templo de Saint Londahar)
Torre do Sol Esmeralda (Palácio Real)
Torre dos Brilhos Noturnos (academia arcana)

Missão Secundária
Estágio Heroico

A CIDADE DAS PORTAS

Prosperous é dividida em vários pequenos distritos por avenidas largas e muralhas antigas, e cada um deles é chamado de Pequena Cidade. Um desses distritos é o mais movimentado da capital de Chill Dára, a Pequena Cidade das Portas. É o grande mercado, com ruas dedicadas a artigos dos mais variados: existem ruas de armeiros, outras dedicadas a móveis e objetos para as casas e palacetes, ruas com artigos de luxo e, a mais famosa de todas, a Rua das Antiguidades. Os chilldarianos respeitam as tradições e dão muito valor à cultura e as antiguidades, como móveis de palacetes de barões falecidos ou obras de arte recuperadas de sótãos. Nobres e membros da realeza de vários cantos dos Bairros Verdejantes vêm até Chill Dára (ou enviam representantes) em busca desses artigos. Os heróis chegam à Chill Dára e aproveitam para conhecer a cidade, e quem sabe adquirir alguma relíquia na Rua das Antiguidades. Mas nem sempre dinheiro é o suficiente.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão quando forem bem-sucedidos na aquisição de uma relíquia na Rua das Antiguidades. Essas aquisições normalmente envolvem negociações complexas ou mesmo a realização de um ou outro favor para o vendedor. O Mestre pode utilizar diversos métodos para solução, como desafios de perícias (consulte o D&D 4E *Guia do Mestre*). Além disso, a relíquia adquirida pode ser de interesse de alguma organização ou personalidade de Prosperous, como um nobre ou mercador, que colocará seus asseclas no encalço dos heróis.

✦✦✦

Racefield
Aldeia Humana; População 750
A distante aldeia de Racefield, localizada há várias semanas de viagem de Prosperous, é conhecida por ser a sede de um dos mais importantes eventos nacionais, a Grande Exposição Eqüina de Chill Dára. Os campos de Racefield estão entre os melhores locais para a criação de cavalos das mais variadas raças e nada mais justo que fosse realizado ali tal evento. A Grande Exposição é realizada anualmente durante a primavera e é patrocinada pela Casa Runfour, fundadora da aldeia. Em Racefield são realizados, também, os negócios de exportação de cavalos para as Terras Baixas, aproveitando-se a estrutura do porto de Seacroft.

Redhills
Fortaleza Humana; População 320
Esta é mais uma das antigas fortalezas chiartianas que podem ser encontradas em Chill Dára. Localizada na tríplice fronteira entre Chill Dára, Baile Cliáth e Chill Mantáin, ficou conhecida por ter sido atacada recentemente por um grande contingente de orcs e ogros que foram prontamente repelidos pelos soldados que guardam a construção.

Riverplace
Vila Humana; População 13.900
Em Chill Dára, a prosperidade de uma aldeia ou de uma vila invariavelmente leva ao crescimento das outras vilas e aldeias com as quais se relaciona. Com Riverplace não foi diferente. Entretanto, a vila hoje sofre com a disputa aberta pelo governo local, protagonizada pela Casa Blackeagle, que detém a presidência do conselho local, e pela Casa Wyvern, que se tornou recentemente a proprietária da maior parte das áreas de plantio e de criação da região. As línguas mais afiadas dizem que a Casa Wyvern está sendo patrocinada por broncos da distante cidade de Glendine, em Chill Chainnigh.

Rowan
Aldeia Élfica; População 120
Os elfos de Rowan são conhecidos por sua poderosa ligação com a magia do Mundo Lendário e foram fundamentais na vitória das forças de Chill Dára contra os orcs durante a Marcha dos Soldados Negros. Iwak, o Deus dos Elfos, já foi visto caminhando pelos bosques de Rowan mais de uma vez; numa delas, ele conversava com o mago Gënnlarioneth, conhecido em todos os Sete Mundos como o arquimago mais poderoso do multiverso. Por algum motivo desconhecido, os habitantes da pequena aldeia élfica possuem alguma função especial para a cosmologia de Ohmtar. Acredita-se que possa existir uma importante Encruzilhada na região ocupada pelos elfos, ou que eles guardem em suas terras algum poderoso artefato.

Rupertown
Vila Humana; População 16.700
A poderosa vila de Rupertown cresceu a partir dos negócios realizados com a Cidade-Estado de Wexfor. Daqui partem todas as caravanas em direção à metrópole, e por aqui chegam os mercadores vindos de Wexfor e também de Phort Láirge. Cercada por uma poderosa muralha, um novo anel de rocha e metal está sendo erguido em torno da vila como parte de um projeto de desenvolvimento urbano que promete transformar Rupertown numa poderosa e influente cidade. A Casa Governante de Rupertown, os Ravennar, investiu grande parte de seu próprio tesouro no projeto, mas recebeu o apoio de outras Casas, inclusive de outras vilas, que se interessam em lucrar com a transformação da vila. O governo de Prosperous, entretanto, está atento a todos os movimentos políticos e econômicos de Rupertown e mais de uma vez ministros de Chill Dára foram vistos na vila. Dizem que a preocupação do Ministério está ligada à possibilidade de a Casa Ravennar repassar os custos do projeto para os habitantes e para os mercadores que ali atuam.

Seacroft
Aldeia Humana; População 1.920
Originalmente uma aldeia de pescadores, Seacroft recebeu investimentos massivos de mercadores interessados em escoar seus produtos para o Reino de Groenvast pelo mar, uma alternativa muito mais interessante que atravessar estradas repletas de bandidos ou ter que se submeter a guildas e intermediários, fazendo com que os produtos cheguem ao seu destino custando quatro ou cinco vezes o seu preço original. O Comendador Ugoh Nistrir, herdeiro de uma rica família de mercadores, comprou as terras da região, investiu na construção de um porto e de defesas (como muralhas e torres de vigília) e contratou os próprios pescadores (e seus familiares) para trabalharem ali.

Silliot
Aldeia Humana; População 160
Essa pequena aldeia auto-suficiente é apenas mais uma dentre muitas aldeias esquecidas pelo governo de Chill Dára e que sofre constantemente com a ameaça de criaturas das planícies e das florestas. Silliot chamou a atenção da Guarda Dariana há alguns meses, quando chegaram à Prosperous relatos de que orcs teriam saqueado e destruído a aldeia, o que não aconteceu.

Strawhall
Fortaleza Humana; População 70
Algumas dúzias de soldados protegem essa pequena fortaleza habitada pela família do Conde de Waistfield, proprietário da localidade. Construída em madeira, palha e uma ou outra estrutura de metal mais resistente, dizem que Strawhall é a mais simples e barata fortificação de todo o reino de Chill Dára, construída pelo Conde apenas para que ele pudesse ostentar sua pseudo-riqueza. Para os aldeões do pequeno condado de Waistfield, realmente Strawhall é uma construção imponente, mas apenas para eles.

Tullyeast
Aldeia Humana; População 870
Essa aldeia foi fundada há 80 anos por membros da Casa Tully, de Rupertown. Mas apenas há 20 anos os Tully conseguiram alcançar a riqueza que procuravam, quando da construção de uma estrada ligando Planefield à vila de Winster, hoje uma importante rota de escoamento de produtos agrícolas.

Venans
Vila Humana; População 11.000
Governada pela Casa Cenders, a vila de Venans está estrategicamente posicionada entre a metrópole de Prosperous e a rica cidade de Chatams, em Baile Cliáth. É conhecida também por uma importante jazida de ferro que movimenta a economia local.

Vuisper
Aldeia Humana; População 1.080
Localizada na fronteira com Chill Mantáin, Vuisper possui um pequeno porto de propriedade da família Bangall que movimenta o comércio entre os pequenos produtores e artesãos da região e a porção central do reino de Chill Mantáin, onde encontram-se a vila de Drostar e a capital mantainiana, Summerhill.

Weavil
Aldeia Humana; População 730
A pequena aldeia fundada pelos fazendeiros da família Sôlanus está localizada há alguns dias do porto de Seacroft e é também ponto de partida para os aventureiros que desejam alcançar Manooth e até mesmo a Baía de Circis. É conhecida por seus grandes armazéns utilizados pelos produtores locais para estocar seus produtos.

Weider
Aldeia Humana; População 2.730
Weider é porta de entrada para todos os mercadores e viajantes que chegam à Chill Dára vindos de Angabar, Kildar e Therabar, tanto pela Estrada do Rei quanto pelo Rio Dillian. O Barão Virgon de Weider é descendente de nobres groenianos, o que facilita as relações diplomáticas e comerciais na região.

Wendels
Aldeia Humana; População 320
Essa aldeia poderia ser a perfeita ligação entre Weider e a capital de Chill Dára, Prosperous, se não estivesse localizada numa das áreas mais hostis de todo o território dariano. Além dos ankhegs e bulettes que disputam o subterrâneo dessas terras, é comum que gigantes das colinas e trolls das florestas ataquem as fazendas e criações locais.

Whitehorses
Vila Humana; População 11.000
A vila de Whitehorses é conhecida pelos campos à sua volta, tomados por lírios brancos e por flores dentes-de-leão. As lendas locais apontam a presença de uma ligação destes campos com os campos do Mundo Lendário, o que explicaria encontrarmos pégasos, unicórnios e corcéis celestiais nas terras de Whitehorses, principalmente na primavera.

Whiteland
Aldeia Humana; População 870
A aldeia de Whiteland, localizada na rota comercial entre Prosperous e Wexfor, é conhecida por seus montes de pedra-branca, um material de construção muito valorizado por toda a nobreza das Terras Baixas e que é encontrado em grandes quantidades somente ali. A família Reaperstone controla a exploração e o comércio de pedra-branca na região.

Wicklow
Vila Humana; População 18.000
Wicklow já teve outro nome, Wickann, quando era capital do Império Chiárt. Quando a capital do Império foi transferida para Drum, na província de Cabháin, a metrópole, então habitada por quase 100.000 pessoas, foi abandonada pelas autoridades. Grande parte da população migrou para Prosperous junto com os nobres, enquanto outros tantos seguiram a família imperial. Durante muito tempo Wickann existiu como uma terra de ninguém, uma gigantesca metrópole fortificada, mas praticamente vazia, e se tornou lar para bandidos, seitas malignas e foragidos de outros planos. A posição de Wickann, entretanto, sempre foi muito favorável aos negócios: seus campos são férteis, seus pastos são fartos, as estradas que cortam a região são planas e de fácil manutenção, sem contarmos que fica localizada no centro do reino (enquanto Prosperous fica mais a oeste).

Há cerca de 40 anos, um grupo de nobres de Prosperous recebeu a autorização do Rei de Chill Dára à época para retomar a cidade de Wickann. Grupos de mercenários e aventureiros foram enviados para afastar os bandidos e eliminar as seitas de entidades malignas, com sucesso. Aos poucos a cidade foi sendo retomada e alguns nobres retornaram à região. Então veio a Marcha dos Soldados Negros e Wickann foi arrasada.

Uma nova tentativa de recuperação da cidade foi feita, refundada como Vila de Wicklow pelo Barão de Wildhorses, hoje Conde de Wicklow. Por mais que a vila tenha uma população considerável e um mercado bastante ativo, ela guarda bairros inteiros vazios, castelos abandonados e ruínas, como um retrato descuidado de um passado glorioso. Ao atravessar as muralhas, as caravanas seguem pela avenida principal até a Praça do Mercado, de onde também é possível alcançar o Castelo de Wicklow (antiga sede do governo imperial). Ninguém em sã consciência se atreve a abandonar esse trajeto.

O Templo das Sombras da Morte

Missão Primária
Estágio Exemplar

Os distritos abandonados de Wicklow, também chamados de Cantos Silenciosos, guardam toda sorte de malfeitores. São gangues, guildas de ladrões e assassinos que atuam no condado e além, círculos de devoção a demônios, e seitas dedicadas a divindades malignas. A Guarda de Wicklow sabe que seria loucura adentrar os Cantos e o governo, por sua vez, prefere não arriscar. Bem... Preferia, até o Conde de Wicklow receber uma ameaça vinda de uma seita maligna ligada a Artangul, o Deus da Morte. A guarda local não tem capacidade de enfrentar uma ameaça desse porte, e o Conde está disposto a fazer o que for necessário para reequilibrar as forças da vila.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão ao eliminar o líder da seita de Artangul ou levá-lo à justiça. Para isso, eles precisarão enfrentar os cultistas em seu esconderijo, uma antiga igreja abandonada que hoje é conhecida simplesmente como o Templo das Sombras da Morte.

✦✦✦

A Cripta de Kulgennarr

Missão Primária
Estágio Épico

O Templo das Sombras da Morte, anteriormente uma igreja de Saint Londahar, se tornou local de culto de servos de Artangul, o Deus da Morte. Criaturas sombrias vagam pelas ruelas escuras nos arredores do templo, e muitas já foram vistas a noite em um cemitério próximo. Mas não são criaturas demoníacas, anjos, tieflings ou nada disso. São criaturas sombrias, meio-mortas, meio-vivas, como corpos e almas presos entre os mundos, abandonados pelos deuses a sua própria sorte. Amaldiçoadas com a vida eterna.

Completando a Missão

O Templo das Sombras da Morte guarda nos subterrâneos a cripta de uma antiga senhora de Wickann, Lady Linnden Kulgennarr. Uma figura muito importante na antiga metrópole, recebeu um lugar próprio para seu descanso. Mas Lady Kulgennarr tinha suas próprias ambições. Renegando o chamado dos anjos, a senhora foi alcançada por uma criatura das trevas que prometeu o que ela tanto sonhou enquanto era viva: ter Wickann só para si. Para isso, ela precisaria se entregar a uma jornada de escuridão, de onde retornaria com poder suficiente para tomar de volta o que deixou para trás.

A presença de forças diabólicas no templo podem ou não ser percebidas pelos servos de Artangul, que não conhecem a verdadeira natureza dos mortos-vivos que tem se tornado cada vez mais comuns naquele Canto Silencioso. Alguns deles acreditam que as criaturas mortas-vivas são representações do poder do Deus da Morte, mas não têm ideia do quanto estão enganados...

✦✦✦

Algumas das criaturas que podem ser encontradas nos Cantões Silenciosos de Wicklow, incluindo o templo, as criptas e o cemitério são (consulte o D&D 4E *Manual dos Monstros*): *anjo*; *aparição*; *cambionte*; *carniçal*; *cavaleiro da morte*; *demônio*; *devorador*; *diabo*; *esqueleto*; *fantasma*; *funesto*; *garra óssea*; *inumano*; *lich*; *tiefling*; *vampiro*; e *zumbi*.

Windsfort

Fortaleza Humana; População 330

Localizada no alto de uma colina, diante da estrada que liga a vila de Windster à vila de Planefield, a fortaleza de Windsfort data do período imperial, quando foi construída pelo governo chiartiano para proteger as planícies dos dragões das terras selvagens de Irontooth. Mas apesar dos dragões que sobrevoam a região, a maior preocupação dos soldados de Windsfort sempre foi a incrível quantidade de orcs que se ocultam nos subterrâneos daquelas terras, descendentes e sobreviventes da guerra de cinquenta anos atrás. Orm Fewhall, Cavaleiro da Guarda Dariana e Barão de Windsfort, comanda os duzentos e cinquenta militares responsáveis pela proteção daquela área. Combatente experiente e dono de uma grande genialidade, foi o responsável por desenvolver algumas poderosas armas de guerra que passaram a ser utilizadas nos últimos anos contra os perigos da região.

Windster

Vila Humana; População 13.400

A vila de Windster é o primeiro grande centro comercial encontrado pelos mercadores que vêm de Groenvast, principalmente da gloriosa metrópole de Angabar. Os criadores de cavalos de Windster são conhecidos por deter os espécimes das mais velozes raças equinas conhecidas, descendentes dos cavalos selvagens que habitam as montanhas e colinas de Irontooth. O Barão Jess Greysnake é o proprietário das terras de Windster.

O Reino de Chill Mantáin

Chill Mantáin

Reino de Chill Mantáin

Braços Verdejantes - Terras Baixas

Chill Mantáin é conhecido como o Reino das Colinas, terra da grande maioria dos halflings de todo o mundo de Agrippa. É um lugar de terras férteis e de grandes belezas naturais, porta de saída para os mercadores que pegam o Caminho de Cabháin em direção às Terras do Norte, e porta de entrada para a nobreza bronca que tenta a todo custo expandir sua influência para as aldeias e vilas das Terras Baixas.

Tomado por belíssimas colinas e paisagens monumentais, muitas delas tendo as gigantescas escarpas das Muralhas da Segregação ao fundo, o reino de Chill Mantáin é conhecido também como A Terra dos Halflings. Com seus campos férteis, bosques ricos em caça, córregos navegáveis (ao menos para as pequenas balsas dos halflings) e lagos repletos de peixes, Chill Mantáin é uma das terras mais ricas de Agrippa. Ali os pequeninos criam animais de pequeno porte, plantam frutos, produzem fumo e tantos outros bens de consumo de luxo, como perfumes e bebidas exóticas.

Tida como a joia do Império Chiárt, a província de Chill Mantáin serviu durante todo período imperial como terra de cultivo e produção. Os halflings que já habitavam a região não resistiram, pois a presença dos chiartianos (com suas torres e fortalezas) pouco interferiram em suas pacatas vidas. No mais, a região de colinas era tão vasta que um enfrentamento militar entre os halflings e os humanos dificilmente resultaria em vitória de algum dos lados. Um dos poucos conflitos de que se tem registro envolve um destacamento chiartiano que foi facilmente derrotado pelos aldeões de um pequeno vilarejo halfling, que tiveram a seu favor a topografia de seu território.

O reino nasceu quando da queda do Império Chiárt. As terras se mostraram vulneráveis a invasões hostis (inclusive de dissidentes do próprio império) e eram tantas as famílias halflings interessadas em organizar o território, todas com seus próprios negócios e vontades, que apenas um ponto permitiu a unificação desses interesses em torno de um bem comum: a Fé.

Os halflings acreditam no poder de diversas entidades, deuses menores e espíritos ligados aos aspectos da vida mundana dos pacatos pequeninos. Um deus maior, entretanto, se interessou por esses indivíduos e resolveu acompanhá-los de perto: Frenn, o deus das colheitas e da fertilidade.

Hoje, Chill Mantáin é uma teocracia. Os halflings são devotos de Frenn (através do Panteão Halfling, que funciona como um «bolsão» de aspectos secundários do deus maior) e seguem as orientações dadas pelo sumo-sacerdote de Frenn e seus seguidores. Enquanto o sumo-sacerdote direciona as políticas gerais e conduz o território, os clérigos locais orientam as aldeias e vilas dos halflings, solucionam problemas de ordem política, financiam a produção, firmam contatos com outras regiões, dentre outras ações que os colocam como verdadeiros líderes.

Essa posição de liderança dos clérigos de Frenn também trouxe muitas oportunidades para o comércio da região, com os clérigos firmando acordos com mercadores das aldeias halflings e aqueles sediados em cidades onde a Igreja da Bênção Sagrada têm grande abertura ou influência.

A formação e manutenção do reino de Chill Mantáin, entretanto, levou ao desenvolvimento de um exército poderoso de pequeninos. Desde o Império o militarismo acabou se tornando uma tradição na região, mas as ameaças que vieram com a queda e tantas outras que apontaram acima das escarpas (como os broncos) mudaram bastante a perspectiva utilizada pela etnia halfling para acompanhar as mudanças ao seu redor.

O grande fluxo comercial obrigou os clérigos de Frenn a ocuparem os antigos fortes e torres chiartianas e a formarem patrulhas para proteger as estradas e o território de ameaças internas (como kobolds, gigantes das colinas, trolls e orcs) e externas.

A principal ameaça para os halflings está na movimentação dos broncos ao norte da Muralha da Segregação, o paredão de quilômetros de altura que separa as Terras Baixas das Terras do Norte. Todos sabem que os broncos sempre estiveram em guerra, mas a influência da poderosa cidade de Longfoirt já tem sido percebida. Em algumas pequenas aldeias, por exemplo, o clérigo local tem perdido importância nas decisões, que passaram a ser tomadas pelos mercadores e chefes de família com a ajuda de militares graduados ou membros da nobreza de Longfoirt ou de Chill Chainnigh, território vizinho a Chill Mantáin.

Alguns viajantes contam que já houve conflitos na fronteira entre os dois reinos, iniciados pela presença não autorizada de militares broncos dentro do território de Chill Mantáin. O medo de uma invasão em larga escala não preocupa os halflings, muito confiantes de seu posicionamento estratégico (as colinas) e de suas habilidades, mas reinos como Chill Dára e Baile Cliáth não estão tão convencidos.

Características Gerais

Capital: Summerhill

Governo: Chill Mantáin é uma teocracia, governada pelo sumo-sacerdote do Grande Fazendeiro (um dos vários aspectos do deus Frenn), o Frei-maior Julius dos Avengartios. Ele é responsável pelo apoio espiritual aos halflings e a conexão dos pequeninos com os deuses do Panteão Halfling. As aldeias e vilas são governadas pelos Freis e Pastores (ou Freis-menores), que além de conduzir as cerimônias religiosas são também responsáveis por orientar os negócios, o plantio e os trabalhos na colheita.

Tendência Local Predominante: Bondosa

Moedas Locais: Inteiro (1 PP), Trocado (1 PC)

Idioma Local: Chillian

População: 300.000, halflings em sua quase totalidade, seguidos de lissos e alguns poucos humanos. O povo de Chill Mantáin é exatamente como o estereótipo conhecido dos halflings de Agrippa. Os indivíduos mais velhos costumam ser bonachões que curtem a vida ao máximo, enquanto os mais jovens são espertos, curiosos e interessados, limitados apenas pelos limites impostos por sua vontade e sua própria índole. Os halflings de Chill Mantáin não são nômades, mas eles não pensarão duas vezes em mudar uma aldeia de lugar ou erguer uma nova aldeia em outro ponto do reino por algum motivo simplório, geralmente ligado a alguma crendice, como as mudanças nos ventos ou a quantidade de peixes em um rio. Muitas vezes essas mudanças acontecem em função de casamentos; é costume do povo da coragem que a família do noivo se mude para a aldeia ou vila onde está a família da noiva, dando origem a uma nova Casa - para os halflings, toda a aldeia é, muitas vezes, considerada sua família, fazendo com que os pequeninos levem esse costume muitas vezes ao extremo.

Frei-maior Julius dos Avengatios
Rei de Chill Mantáin

Halfling adulto; Sumo-sacerdote de Frenn
Tendência: Bondoso
Conhecido como (por): articulado, caridoso, compaixão, generoso, jovial, sereno, simpático, observador,

O sumo-sacerdote de Frenn, deus da fertilidade, da agricultura e das colheitas, é um halfling de pouco mais de 30 anos. Gordo, mesmo para os padrões dos bonachões halflings, possui a pele escurecida pelo sol da lavoura, uma característica muito valorizada pelos pequeninos. Sua simpatia é conhecida em todos os lugares de Chill Mantáin, assim como suas palavras serenas e sua disposição permanente para ajudar os outros em todas as questões: no trabalho, na espiritualidade, ou mesmo na solução de problemas pessoais e familiares. Os halflings amam o sumo-sacerdote e rezam para que Frenn mantenha Julius como seu emissário pelo máximo de tempo possível.

✦ Locais de Interesse

Belmont
Aldeia Halfling; População 1.280

A maioria dos viajantes que atravessam a região de Chill Mantáin, sejam eles mercadores, aventureiros ou simples andarilhos, faz um esforço, qualquer que seja, para passar pela aldeia de Belmont.

Construída na base de uma pequena colina, rodeada por córregos e campos floridos (que movimentam a produção de perfumes da região), a aldeia é um dos lugares mais prazerosos para se visitar e conseguir uma folga para descansar e apreciar a paisagem. Menestréis de todos os cantos das Terras Baixas vêm até aqui de tempos em tempos para entoar seus cânticos e se vangloriarem de suas jornadas, ao mesmo tempo em que se deliciam com os licores feitos das flores da região.

Missão Primária
Estágio Épico

O Monolito de Belmont

Dizem as lendas que nas proximidades de Belmont existe um monolito de rocha púrpura, cheio de inscrições mágicas que seriam capazes de levar um indivíduo que fosse capaz de traduzí-las a qualquer lugar do multiverso. Para tanto, seria necessário localizar as Palavras Perdidas, runas que completam as inscrições do monolito e que teriam sido guardadas pelos chiartianos no interior das fortalezas do Círculo.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão ao ativarem com sucesso o monolito (através da execução de um ritual, por exemplo). Essa ativação pode ser necessária aos heróis em uma jornada maior, que exige uma viagem precisa a algum lugar de Ohmtar. Os heróis podem ter chegado a Belmont em busca do monolito ou mesmo já sabendo de sua localização e tendo, inclusive, a posse de uma das Palavras Perdidas.

✦✦✦

Uma meia dúzia de fortes do Império Chiárt, abandonados há séculos, podem ser encontrados num raio de não mais de 10 quilômetros de Belmont, atraindo mercenários, aventureiros e caçadores de relíquias de cidades importantes como Angabar e Wexfor.

Esses fortes teriam formado o que os chiartianos chamavam de Círculo do Escudo, uma área de defesa de suma importância para os interesses do Império. Os motivos para a existência do Círculo é alvo de muitas especulações entre os

Nativo de Chill Mantáin — Antecedente

Um personagem nativo de Chill Mantáin normalmente possui uma ou mais das seguintes características: ativo, aventureiro, confiante, curioso, destemido, errante, imaturo, impulsivo, irritante, jovial, persistente, simples, sonhador, teimoso.

Aparência: Os mantainianos possuem a pele morena, em tons que variam dos mais claros aos mais escuros, com cabelos negros ou castanhos sempre muito lisos. A cor de seus olhos variam em tons de verde e de castanho. Costumam vestir roupas largas, folgadas e coloridas, presas com cintos, fivelas ou fitas. Essas vestimentas geralmente são feitas para permitir se carregar (ou ocultar) a maior quantidade de coisas possível.

Benefícios: Um personagem que escolha o antecedente Nativo de Chill Mantáin recebe +2 de bônus de antecedente em uma das seguintes perícias: Acrobacia, Atletismo, Blefe, Intuição ou Religião. Além disso, ele recebe a característica Andarilho das Colinas, descrita a seguir. Consulte as regras para antecedentes no D&D 4E *Livro do Jogador 2*.

Andarilho das Colinas

Ao realizar uma viagem a pé, o personagem se desloca diariamente uma distância uma vez e meia maior que aquela calculada em função de seu deslocamento básico. Além disso, durante uma viagem a pé, o personagem só precisa de 3 horas de descanso prolongado entre um dia de jornada e outro (desde que não tenha se envolvido em nenhum encontro durante o dia que se passou).

✦✦✦

halflings. Alguns deles dizem que ali teria existido uma cidade cheia de riquezas que teria sido sugada pela terra. Outros dizem que o lugar está repleto de minas de pedras preciosas, mas que os subterrâneos cavernosos estaria cheios de monstros famintos. Têm ainda os que dizem que os fortes possuem milhares de câmaras subterrâneas e masmorras ainda intocadas.

Na verdade, as fortalezas erguidas pelos chiartianos tinham como objetivo atrair alianças em outros mundos para expandir o Império Chiárt a terras além de Agrippa. Não se tem registros a respeito da concretização dessas alianças, mas os poucos aventureiros que adentraram essas fortalezas citam a presença de escrituras mágicas, portais e até mesmo a presença de criaturas de outros mundos. Um grupo de aventureiros de Cabháin relatou ter destruído uma seita de draconatos servos de Tiamat, enquanto um herói solitário contou ter derrotado sozinho um bando de criaturas de fogo e gelo.

Gënnlarioneth, o Grande Arquimago, já fora visto na região um punhado de vezes nos últimos cem anos, e alguns moradores mais velhos de Belmont contam que ouviram do próprio alto-elfo que as fortalezas são perigosas, ligadas a outras mundos e que um curioso destemperado seria capaz de trazer grandes males ao mundo de Agrippa sem perceber a tolice que estaria cometendo.

Caminho dos Halflings
Estrada Mágica Secreta

Durante muito tempo os halflings foram nômades. As colinas estavam tomadas por monstros, gigantes e outras criaturas que impediam que os pequeninos ficassem pouco mais de alguns meses em um mesmo lugar. Aos poucos eles foram aprendendo

sobre a região e conseguiram tomar o controle de seus territórios. Surgiram então os primeiros povoados, que logo se tornaram aldeias e vilas.

Alguns halflings, entretanto, buscaram guardar algumas tradições dos nômades, criando um grupo de viajantes que atravessa todo o reino ao longo do ano, fazendo o caminho de volta no ano seguinte. Esses halflings, os Pequenos-pés-leves, utilizam o mesmo caminho em sua jornada, uma estrada que ficou conhecida como «O Caminho dos Halflings».

A estrada corta os campos e as colinas, acompanha os riachos e atravessa pequenos bosques. Se alguém, que não fosse parte do grupo, resolvesse percorrer essa estrada, estaria certo de que é o caminho mais fácil e agradável de se cruzar o reino de Chill Mantáin. Mas a estrada não atravessa centros comerciais ou aldeias movimentadas; seu uso faz parte da cultura de um grupo muito pequeno de halflings e a cada ano, menor sua quantidade de membros.

Alguns nobres perceberam a importância do Caminho dos Halflings e o quão interessante (e lucrativa) seria sua utilização como rota comercial. Infelizmente (ou felizmente?) eles não conseguiram angariar apoio suficiente para tirar seus projetos do papel.

Missão Secundária
Estágio Heroico

DESCOBRINDO O CAMINHO DOS HALFLINGS

Poucos são aqueles que conhecem a história do Caminho dos Halflings, normalmente os indivíduos mais velhos das aldeias mais remotas, que um dia foram pés-leves e hoje descansam de suas jornadas. Os personagens precisam localizar um complexo de ruínas chiartianas. Cientes de que as ruínas estão em algum lugar do Caminho dos Halflings (que atravessa o reino de Chill Mantáin de ponta a ponta), os heróis precisarão primeiro identificar a mais obscura das informações: por onde passa a famosa estrada dos pés-leves?

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão ao descobrirem a rota do Caminho dos Halflings, seja através de um antigo mapa perdido, seja conseguindo a informação da boca de um ancião halfling.

✦✦✦

Carvaheim

Vila Halfling; População 9.000

Chill Mantáin está repleta de mercadores espertos e amigáveis, fazendeiros competentes e halflings dispostos a curtir a vida tanto quanto for possível. Localizado na fronteira com as Terras do Norte, o reino tem se beneficiado nos últimos anos das rotas comerciais que ligam O Olho das Águas a reinos como Chill Dára e Groenvast. Esse intenso movimento comercial permite que muitas pessoas consigam riquezas consideráveis nas pequenas aldeias que se espalham pelo território. Os mais ricos tornam-se prefeitos de suas aldeias (com autoridade inferior a dos clérigos de Frenn) e esses prefeitos se organizam em Ligas para se beneficiarem em alguns negócios.

Carvaheim, um dos maiores povoados de Chill Mantáin, é uma aldeia típica que cresceu graças ao comércio e atraiu nobres de outras regiões, que trouxeram investimentos e fizeram o povoado crescer. Durante algum tempo a aldeia foi

O Mito de Allonsus

Um antigo mito halfling diz que o herói Allonsus foi o responsável por pacificar as colinas que hoje fazem parte do reino de Chill Mantáin. Esse herói (um halfling, fazendo jus à raça que criou, ou multiplicou, o mito) teria alcançado um templo sagrado na lendária cidade de Circis e lá teria recebido dos deuses grandes poderes. Em troca, ele deveria percorrer as colinas e cumprir uma missão em nome das divindades.

Allonsus, então, atravessou o território durante dois anos, cumprindo a missão e retornando a Circis. Em troca, os deuses mandaram seus anjos às colinas e eliminaram os monstros que lá residiam para que os halflings pudessem erguer seus povoados.

Muitos mantainianos acreditam que Allonsus está enterrado em algum lugar da região da Baía de Circis. De tempos em tempos alguns grupos de aventureiros iniciam uma busca pelos restos de Allonsus, mas nunca obtiveram sucesso. Pelo contrário: a região de Circis é traiçoeira, como se os deuses dessem proteção ao lugar pessoalmente.

Outras lendas, derivadas do mito de Allonsus, contam que uma vez a cada 500 anos as colinas são tomadas por uma força maligna e que os deuses, amantes da região, lançam seus poderes para pacificar a região e eliminar a ameaça. Esses poderes viriam através de um herói lendário, que teria de fazer a mesma jornada feita por Allonsus para, então, concluir sua missão.

Os Pequenos-pés-leves apontam que o Caminho dos Halflings é exatamente o caminho feito por Allonsus em sua jornada. Por esse motivo a estrada é sagrada e sua real localização é guardada a sete chaves.

controlada por bandidos que cobravam impostos astronômicos, até um grupo de nobres contratarem 50 broncos para eliminarem os bandidos.

Esses broncos eram soldados de elite da tropa de Longfoirt, de onde viera um desses nobres, Barão Hulgan de Drochenar. Hoje, eles são mais de 200 e são responsáveis pela proteção tanto de Carvaheim quanto das aldeias vizinhas.

Missão Primária
Estágio Heroico

OS GUARDIÕES NEGROS

O povo das aldeias próximas a Carvaheim tem sofrido com as ações constantes de um grupo de soldados broncos que se auto-intitulam «Os Guardiões Negros». Dizem eles que foram nomeados pelo governo de Carvaheim para proteger, a qualquer custo, as aldeias da região contra a ameaça de invasores. Infelizmente, o que eles entendem por ameaça está longe de possuir um significado único. Mercadores estrangeiros são obrigados a pagar pesados tributos, enquanto aventureiros são simplesmente expulsos dali, muitas vezes violentamente. O povo de Carvaheim já viu isso acontecer no passado, e está desconfortável com a repetição de muitos acontecimentos. A novidade talvez esteja no fato de que um bando de orcs está a serviço dos Guardiões Negros, mas sem sua supervisão, o que é extremamente perigoso.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão ao eliminarem a ameaça dos Guardiões Negros e dos orcs na região. O sucesso dessa missão pode levar os personagens a um conflito direto com o governo de Carvaheim (se eles estiverem realmente trabalhando para as lideranças da vila.)

✦✦✦

Circisan
Aldeia Halfling; População 80

Conhecida como a aldeia mais oriental de Chill Mantáin, Circisan costuma atrair aventureiros interessados em desvendar os segredos do Caminho dos Halflings ou mesmo buscar uma rota alternativa para a mítica cidade de Circis. O Conselho de Patriarcas de Circisan, entretanto, não é muito receptivo à presença de aventureiros em suas terras, principalmente se forem membros de outras etnias.

Domarar
Aldeia Halfling; População 1.000

A aldeia de Domarar é conhecida pelo cultivo de fumo, um dos mais saborosos das Terras Baixas. Domarar é passagem obrigatória para a maioria dos halflings que cruzam o reino, mesmo que a viagem se torne duas ou três vezes mais demorada. Longo Sweetsmoke não é o maior fazendeiro de Domarar, mas é o mais querido e o mais conhecido. Ele possui uma dúzia de salas de fumo e lojas espalhadas pelas cidades de Angabar, Kildar, Phort Láirge, Summerhill, Therabar e Wexfor, administradas por parentes próximos, como filhos, irmãos, primos, tios e sobrinhos.

Downhill
Vila Halfling; População 15.300

Essa vila construída na face escarpada de uma imponente colina é um dos principais centros comerciais de Chill Mantáin. Em Downhill se cruzam as estradas que levam para a parte oeste do reino (que, por sua vez, conectam as Terras Baixas à Glendine e Ardnore, em Chill Chainnigh) e o Caminho de Cabháin que cruza, inclusive, a capital Summerhill. O Frei Talus de Downhill é o governante local; é uma figura influente tanto na própria vila quanto nas vilas e aldeias próximas.

Drostar
Vila Humana; População 9.760

Drostar é a única vila de Chill Mantáin habitada quase que exclusivamente por humanos e lissos. Erguida em uma bela planície, protegida por colinas e por uma densa floresta, Drostar tem sido utilizada como rota alternativa para os humanos que desejam alcançar algumas áreas de Chill Mantáin sem atravessar as estradas da região, o que inclui tanto mercenários e aventureiros quanto caravanas de nobres que, por motivos de segurança, não desejam alardear sua presença. A Guarda Dariana possui um destacamento cuidando das defesas da vila, mas o comando de Drostar está nas mãos de um clérigo de Frenn, Frei Melven.

Fallenwalls
Aldeia Halfling; População 230

Essa aldeia era, na verdade, uma fortaleza chiartiana que, em algum momento depois da queda do Império, ruiu, provavelmente devido a uma forte chuva que teria levado o solo da região a ceder alguns metros. As ruínas da fortaleza foram encontradas por um grupo de halflings há aproximadamente 70 anos. Eles viram o lugar como um sinal e ergueram ali uma aldeia, atraindo outros halflings. Uma vez por ano, os halflings das Fallenwalls contratam aventureiros para desbravarem as galerias arruinadas, quando são realizados festejos e cerimônias sacras.

Finnaeth
Aldeia Élfica; População 370

Os elfos de Finnaeth são conhecidos por reagir violentamente à passagem de não-elfos por suas florestas, que ocupam uma vasta região que vai de Riverplace e Vuisper, em Chill Dára, à aldeia halfling de Rightplace, em Chill Mantáin. Apesar de inúmeras tentativas de ambos os reinos em criar algum tipo de relação diplomática com os elfos, não houve sucesso e ainda não se sabe o real motivo por trás dessa hostilidade.

Foolseye
Vila Halfling; População 8.900

Essa vila cresceu durante o último século graças a uma mina de ouro que atraiu halflings de vários cantos do reino e também humanos e broncos vindos de outras terras. O tempo passou e já não há mais tanto ouro a ser extraído, mas os habitantes de Foolseye viram a possibilidade de manter a atividade extrativista na mina após encontrarem grandes reservas de cristais, muitas delas em áreas inundadas por um lençol freático.

Giantpass
Aldeia Halfling; População 160

A localização da aldeia de Giantpass é extremamente interessante para os halflings. Eles possuem um importante e vívido rio há alguns quilômetros de distância além de vários córregos e riachos repletos de peixes; a terra do local é fértil e quase não existem predadores. O único problema para a aldeia é que, de tempos em tempos, o lugar fica no caminho de famílias de gigantes das colinas que, em processo de migração, fazem do pequeno vale seu lugar de descanso por alguns dias. Nesse tempo, os halflings precisam se esconder, mas sempre existe um ou outro pequenino mais afoito (ou tolo) e que acaba trazendo problemas para o resto da aldeia.

Halfenglow
Aldeia Halfling; População 130
Os halflings de Halfenglow habitam um dos lugares mais quentes das Terras Baixas. A temperatura média durante o ano é de 35ºC, chegando a 55º nos dias mais quentes de verão. Os halflings teimam em viver ali por já estarem acostumados; várias gerações de halflings habitaram aquela localidade e tantas outras virão em seguida às que lá estão, os membros do chamado Clã Firefoot.

Halflingwall
Aldeia Halfling; População 1.200
Construída no alto de uma escarpa de quilômetros de altura, Halflingwall está localizada na rota comercial que liga as vilas de Carvaheim e de Downhill. É um lugar frio e seco, assolado por ventos fortes durante os dias mais quentes e por tempestades de neve mortais durante o inverno. Mas nada é capaz de obscurecer a belíssima visão que se tem de Summerhill a partir de Halflingwall. A localização da aldeia também permitiu aos halflings desenvolver técnicas para o adestramento e criação de grifos, que servem inclusive de montaria para os patrulheiros da região.

Hidenhob
Aldeia Halfling; População 70
A distante Hidenhob guarda um segredo, descoberto por um grupo de aventureiros recentemente e que não alcançou sucesso entre os bardos de Chill Mantáin, ainda: a aldeia é habitada por pelo menos uma dúzia de gnomos, pequeninos exóticos nativos do último dos mundos de Ohmtar, o Além.

Hillside
Aldeia Halfling; População 1.100
Esta aldeia está localizada na rota comercial entre a vila de Waterleg e a vila dariana de Riverplace. É uma típica aldeia halfling, que acabou crescendo, favorecida pelo comércio. Esse crescimento ainda não acabou, considerando os projetos em andamento na vila de Waterleg, que inclui o prolongamento da estrada até a distante Frenncry, em Chill Chainnigh.

Hirann
Aldeia Halfling; População 230
Os halflings de Hirann são conhecidos como «pequenos bárbaros», por sua forte ligação com as forças da natureza, principalmente com os espíritos ligados ao inverno e às montanhas. Esses halflings vivem espalhados por uma vasta área de terrenos íngremes, onde caçam cervos, alces e búfalos-cinzentos. Talvez seja o único assentamento halfling de Chill Mantáin que não tenha um clérigo de Frenn como líder, posição que fica nas mãos de uma velha xamã de nome Martre Twistedtree.

Kendian
Aldeia Bronca; População 410
Kendian foi fundada há poucos anos por broncos de Glendine, párias de Longfoirt em sua maioria. Da aldeia eles começaram a firmar laços com mercadores que atravessam a estrada próxima e também com os halflings da região. Muitos halflings começaram a trabalhar para esses broncos, como ladrões em grande parte dos casos, seja por dinheiro ou pela oportunidade de conhecer lugares e coisas diferentes. Lendas da região dizem que o líder dos broncos tem escravizado vários pequeninos.

Lendstar
Aldeia Halfling; População 1.260
Mais uma típica aldeia halfling, Lendstar é conhecida por seus perfumes, vendidos nas vilas e cidades das Terras Baixas (principalmente para as donzelas mais humildes). Os campos multicoloridos se estendem por vários quilômetros ao redor da aldeia e empregam várias famílias de pequeninos. Cada família costuma se especializar na produção de perfumes a partir de um tipo de flor e é comum que essas famílias criem rivalidade umas com as outras.

Linogar
Aldeia Halfling; População 190
Os halflings de Linogar têm um comportamento selvagem, muito similar àquele tido pelos elfos mais reclusos e hostis das Terras Baixas. Vivem da caça e da pesca e raramente abandonam sua aldeia. Dizem que os jovens de Linogar precisam caçar um grande felino para serem aceitos entre os adultos; para isso, é comum que façam uma perigosa viagem até as Terras do Norte para cumprir sua jornada. Uma velha xamã da Pequena Prenha, deusa menor da fertilidade dos halflings, é a líder espiritual da tribo (e considerada uma Sóror, ou Freira, de Frenn pelos clérigos do deus maior).

Longsite
Aldeia Halfling; População 230
A aldeia de Longsite é conhecida por sua estrutura peculiar. Seus pouco mais de 200 habitantes vivem em pseudo-aldeias que chegam a ficar 10 ou 20 quilômetros de distância umas das outras. Dizem que é ordem dos espíritos dos antepassados, que foram mortos pelo ataque de um gigante. «Separados estamos seguros» é o lema por ali. Talvez este seja o motivo para não se realizarem festejos em Longsite, exceto um único por ano, durante o outono, dedicado a Frenn.

Lostago
Aldeia Halfling; População 750
Os halflings de Lostago são auto-suficientes. Eles plantam, caçam e produzem tudo o que precisam para sobreviver. Broncos vindos do norte já tentaram tomar a aldeia, sem sucesso. Os pequeninos dessa aldeia diminuta sabem, e como, se defender. Apesar da proximidade de Summerhill, os halflings de Lostago preferem se manter isolados e não se envolver com os assuntos dos outros halflings, mas tratarão com o mínimo de cortesia os viajantes bem intencionados que passem pela aldeia.

Pastview
Aldeia Halfling; População 1.200
Localizada entre Waterleg, Foolseye e Lendstar, a aldeia de Pastview se tornou um importante ponto de encontro dos mercadores dessas três conhecidas localidades de Chill Mantáin. O Barão Jyulo Cartful, um velho e rico mercador halfling, tem estabelecido um bom relacionamento com os mercadores do reino, na tentativa de conseguir unir esforços para a construção de uma estrada na região.

Quond
Aldeia Halfling; População 1.400
A aldeia de Quond fica encravada em um vale profundo e atraiu halflings de vários lugares interessados em trabalhar nas minas de cobre ali descobertas. São três minas ao todo e cada uma é

propriedade de uma família diferente: Greencoin, Penny e Tent-of-silver. Apesar da rivalidade das famílias, eles uniram suas riquezas para construir um portal mágico na aldeia ligado à Summerhill, de forma que os carregamentos de cobre não precisem atravessar trilhas ou estradas pelas colinas.

Rightplace

Aldeia Halfling; População 460

Os clãs halflings que habitam a aldeia de Rightplace a consideram o lugar perfeito para se viver, com seus riachos e árvores frutíferas. Os pequeninos dali vivem principalmente dos negócios derivados do trânsito de mercadores e viajantes pela aldeia, localizada entre Summerhill e Waterleg. A aldeia está, também, numa rota alternativa que liga Chill Dára à Chill Mantáin pelos campos que circundam a floresta dos Finnaeth.

Ringlake

Vila Halfling; População 16.100

A rica vila de Ringlake foi construída às margens de um gigantesco lago em forma de anel. É possível ver no centro do lago uma enorme montanha de rocha escura. Essa montanha, que deve ter uns 600 metros de altura, é conhecida como o Chifre do Elmo do Cavaleiro, e guarda em seu interior uma imensa mina de ferro. Essa mina é explorada pelos halflings, que ergueram um porto no lago para exclusivamente escoar a produção da mina e garantir o transporte de trabalhadores e de suprimentos. Recentemente, entretanto, um lagarto alado, aparentemente ferido, atacou uma embarcação e mergulhou no lago, tomando-o como seu novo covil. Os halflings ainda não conseguiram identificar o que é aquela criatura, se é um dragão ou alguma outra espécie de monstro, mas estão apreensivos. Barões de Chatam, em Baile Cliáth, e de Glendine, em Chill Mantáin, estão interessados em enviar ajuda aos halflings, que até o momento rejeitaram todas as propostas, com medo de ter um aumento desagradável da influência de humanos e broncos na região.

Summerhill

Cidade Halfling (Capital); População 26.000

Considerada a «única cidade halfling» de Chill Mantáin (visto que a maioria dos povoados da região não são maiores que vilas de aproximadamente 10.000 habitantes), Summerhill é muito diferente do que humanos e broncos, por exemplo, entendem como sendo uma cidade de verdade. Não existem muralhas ou grandes avenidas, prédios administrativos nem grandes bairros residenciais.

Summerhill é, na verdade, uma ampla região formada por incontáveis aldeias, todas muito próximas umas das outras. Tão próximas que seria possível acreditar que se trata de uma única mancha urbana. Essas aldeias possuem seus próprios guardas, seus conselhos de família, seus clérigos. A grande diferença está no fato de que em Summerhill está a Fazenda Paraíso, o grande templo de Frenn.

Centenas de hectares de girassóis cobrem a fazenda, mas eles não podem ser colhidos. A presença deles é tida como mágica e sobrenatural, um presente dos deuses para os halflings por sua devoção. Em troca, os deuses garantem a fartura e a fertilidade daquelas terras.

A Fazenda Paraíso circunda as aldeias de Summerhill, que ficam num ponto mais elevado. Um viajante, ao chegar à cidade, precisa atravessar os campos de girassóis para alcançar as aldeias que ficam no alto das colinas da região. Dezenas de pequenos templos podem ser encontrados no coração desses campos, ao mesmo tempo em que pequenas torres de vigília auxiliam na segurança.

O Frei-maior Julius dos Avengartios é o atual sumo-sacerdote do deus Frenn, sendo portanto a autoridade máxima em Chill Mantáin. De tempos em tempos ele reúne nos campos da Fazenda Paraíso os clérigos que conduzem os governos das aldeias e vilas do reino, para transmitir-lhes sua mensagem e designar as orientações enviadas por seu deus.

A presença do sumo-sacerdote em Summerhill levou à interpretação de que a área é a capital do Reino de Chill Mantáin, o que nunca fora confirmado ou desmentido. Os clérigos costumam dizer apenas que «Chill Mantáin é um reino sagrado e os campos de Summerhill são seu coração.»

A região de Summerhill sofre com algumas ameaças preocupantes. A presença de orcs e trolls na região tem sido mais comuns do que as torres de vigília serão capazes de suportar num futuro próximo. Além disso, a cidade está localizada numa área onde a presença de grupos nômades de broncos já foi constatada algumas vezes nos últimos meses, o que pode sugerir a presença de uma nova rota para quem vem do Norte ou uma movimentação militar iminente.

Aldeias de Destaque de Summerhill

Gáliza (localizada no topo da colina mais alta de Summerhill, guarda uma antiga fortaleza chiartiana, onde funciona o maior mercado de Chill Mantáin)

Lintien (uma aldeia portuária, de onde partem as embarcações maiores capazes de atravessar os rios que levam à Chill Dára)

Zamaran (uma pequena aldeia localizada no interior de um pequeno vale, onde são realizados os principais festejos de Summerhill, incluindo a Feira de Jogos Halflings)

Locais de Destaque de Summerhill

Atracadouros de Lintien
Bosque dos Carvalhos Perdidos
Casa dos Ostgoods (local de parto de muitos halflings zamaranos)
Cervejaria dos Amster
Fábrica de Queijo de Hoff Kaese
Fazenda Paraíso (campo de girassóis)
Fazenda dos Avengartios (morada do Frei-maior Julius)
Galpão da Fazenda Kalliwart (salão de audiências públicas)
Mercado de Gáliza
Moinho e Padaria de Dottery Dale
Toca do Xerife Baldorf (prisão)
Vinhedos de Quitheria Tucktucks

O Ataque dos Anjos de Frenn

Missão Primária
Estágio Exemplar

Uma tropa de soldados broncos avançou por Chill Mantáin, destruindo uma série de aldeias dos halflings no caminho, e alcançaram Summerhill. Durante a invasão, os broncos destruíram parte dos campos de girassóis da Fazenda Paraíso,sofrendo em seguida com a fúria de Frenn e seus anjos da vingança. Os anjos agora iniciaram um levante, invocando novos anjos para a região e incitando a população halfling a iniciar uma jornada para destruir os broncos que ousaram invadir Chill Mantáin. Os heróis sabem do risco que os halflings estão correndo.

Completando a Missão

Os personagens completam a missão ao encontrarem uma solução para o problema acima. Muitos halflings podem morrer, o que tornaria Chill Mantáin ainda mais frágil a uma possível invasão bronca. Os heróis têm influência, poder e sabem que os clérigos de Frenn, apesar de não concordarem com um revide, não são capazes de ignorar uma ordem vinda dos anjos enviados por seu deus.

✦✦✦

Sunrises e Sunsets

Aldeias Halflings; População 1.000 (cada)

As aldeias gêmeas de Sunrises e Sunsets foram fundadas por duas irmãs halflings em homenagem aos seus respectivos maridos, mortos em batalha. Sunrises foi fundada pela mais alegre e otimista das irmãs, erguida no alto de uma bela e verdejante colina; a aldeia hoje é fundamental para a prosperidade dos negócios realizados entre Carvaheim e Downhill. Sunsets, por sua vez, foi fundada pela mais triste e solitária irmã, quase como um mausoléu dedicado ao seu marido. Fica localizada numa área pantanosa e escura, formada pelo encontro das águas do Rio Dillian (o mais importante e conhecido rio das Terras Baixas) e o Rio do Sol (que delimita parte da fronteira entre Chill Mantáin e Chill Dára), quase todo o dia coberta pelas bucólicas sombras das montanhas.

Uenafil

Aldeia Halfling; População 2.100

Essa movimentada aldeia halfling gerou várias famílias que hoje formam os mais importantes clãs de Carvaheim e de Ringlake. A demanda vinda destas duas vilas, principalmente por frutos, legumes, temperos e fumo, levou ao surgimento de grandes fazendas na região e acabou trazendo uma certa autonomia à economia local.

Waterleg

Vila Halfling; População 10.000

A vila de Waterleg se beneficia por sua ligação fluvial com a rica vila de Whitehorses, em Chill Dára, e por sua ligação terrestre com Riverplace, também naquele reino. Grande produtora de fumo, de perfumes e de artesanato (que inclui enfeites para as casas e até mesmo jogos de cartas, dados e tabuleiros), a vila de Waterleg está entre as mais ricas e urbanizadas localidades de Chill Mantáin. Possui muralhas firmes, uma rede de abastecimento de água e de coleta de esgoto eficiente, e um sistema de irrigação de causar inveja a muitas fazendas humanas. O Barão de Waterleg, o halfling Burly Bricklayer, é um indivíduo ambicioso e determinado. Seu próximo objetivo é construir uma estrada entre Waterleg e a aldeia de Frenncry, em Chill Chainnigh, o que favoreceria e muito o comércio da vila e também de suas parceiras de Chill Dára com os povoados de Cabháin e de Ahn, nas Terras do Norte.

RESGATE AOS ENGENHEIROS PERDIDOS

Missão Primária
Estágio Heroico

Um grupo de engenheiros halflings estudou durante anos na Universidade de Angabar, financiados pelo próprio Barão de Waterleg. De volta à sua vila natal, eles foram incumbidos de estudar o terreno entre Waterleg e Frenncry para determinar como a estrada deveria ser construída. Acompanhados por trabalhadores e mercenários, eles lançaram-se em sua viagem e não retornaram. Já se passaram duas semanas da data prevista para o retorno dos engenheiros.

Completando a Missão

Os personagens completam a missão ao localizar, vivos ou não, os halflings perdidos. As terras da região são perigosas, repletas de monstros e animais selvagens e muitos deles têm seus covis nas gigantescas escarpas ao norte de Waterleg. Habitantes de aldeias não mapeadas podem ajudar os heróis a identificarem os perigos da região e indicar o possível paradeiros dos engenheiros. O investimento feito por Burly Bricklayer foi bastante alto, e ele será extremamente grato caso os heróis consigam trazer os especialistas halflings com vida.

✦✦✦

O Reino de Chorc

Chorc

Reino de Chorc

Vale dos Charcos - Terras do Norte

A paisagem de Chorc é marcada pelos pântanos que tomam o Vale dos Charcos e dividem o território com grandes áreas de fazendas e de criação de gado. Mas Chorc é um lugar marcado pela batalha mais violenta da história recente de Agrippa, promovida por Limerik contra Droichead Átha e que levou à morte ao menos 35.000 pessoas. Essas duas cidades estão localizadas no território de Chorc, sendo que Limerik é uma Cidade-Estado e Droichead Átha uma cidade governada por autoridades militares limerikianas.

Enquanto a região dos Braços Verdejantes, nas Terras Baixas, passava por constantes mudanças em milênios anteriores, com pequenos reinos e territórios dando lugar ao poderoso Império Chiárt, a região do Vale dos Charcos já ostentava um poder ancestral, o milenar Império Wantromag, que se estendia das Pequenas Tundras, no extremo norte de Agrippa, atravessava os pântanos de Chorc e alcançavam as estepes orientais.

A história conta que, no passado, o Império Wantromag surgiu e se fortaleceu através da expansão urbana e mercantilista, sustentada pelo comércio de produtos agrícolas. Viajantes do Olho das Águas, do Círculo de Fogo e da região das Selvas Vertentes negociavam diretamente com as cidades de Wantromag.

De acordo com os registros que sobreviveram à passagem do tempo, a região que hoje conhecemos como o Vale dos Charcos era tão rica quanto o Olho das Águas, a noroeste dos Braços Verdejantes. Existiam amplas áreas de cultivo em torno de um mar interior profundo e navegável. Aparentemente, o mar começou a ter seu nível reduzido há cerca de 1000 anos, levando o Império Wantromag ao declínio por volta do ano de 5700.

Hoje, toda a região é tomada por pântanos e o mar interno não passa de um grande alagado com no máximo três dezenas de metros de profundidade, tomado por uma vegetação submersa que impede a navegação de grandes embarcações.

Quando uma revolta na cidade de Limerik, então capital de Wantromag, levou o império à dissolução, a cidade de Droichead Átha, uma metrópole poderosa da região, tomou o mesmo caminho. Sem a centralização do governo na região, as estradas deixaram de sofrer manutenção e as rotas comerciais foram abandonadas. Logo surgiram monstros reivindicando seus territórios de volta, ao mesmo tempo em que os pântanos e manguezais avançavam sobre os povoados, como se os espíritos da natureza estivessem expulsando os humanos de suas terras.

Para se ter uma ideia, atualmente, durante a primavera, as chuvas são constantes e as águas do mar interior sobem rapidamente, tomando os pântanos que demoram praticamente o ano inteiro para retornar ao seu nível normal, apenas para serem alagados novamente no ano seguinte. Quando isso acontece, o transporte de pessoas, animais e mercadorias só pode ser feito, em grande parte do território, com a ajuda de animais de carga e embarcações. Muitas propriedades rurais e aldeias localizadas em áreas mais baixas ficam isoladas das aldeias maiores e vilas e o acesso a elas, muitas vezes, só pode ser feito através de barco.

Os habitantes da região, entretanto, não desistiram. Conhecendo as particularidades do ambiente local como ninguém, eles resolveram mudar a estrutura de seus povoados e a economia da região para que pudessem sobreviver através do relacionamento entre as pequenas aldeias que resistiram de pé, cortando os laços que ainda existiam com as metrópoles.

A extração de ouro e de pedras preciosas, que abastecia o Império, foi abandonada, assim como as grandes plantações de grãos que cobriam as terras férteis. Ao invés disso, os fazendeiros passaram a fazer culturas de subsistência e os maiores descampados (que não são tantos) passaram a ser ocupados principalmente por criações de gado.

Nas áreas mais alagadas, repletas de rios, lagos, córregos e pântanos, a atividade pesqueira é fundamental, assim como a caça e a produção de itens de matéria vegetal, de cestos a embarcações.

Os grandes criadores de gado se tornaram os governantes da região, seguidos por outros fazendeiros abastados. Há cerca de 100 anos, eles se reuniram em um conselho e delimitaram as fronteiras de suas terras em conjunto, estabelecendo o Reino de Chorc e lançando um comunicado às cidades de Droichead Átha e Limerik (que, aos poucos, reestabeleciam negócios com esses fazendeiros).

Mas nos últimos 50 anos o Reino de Chorc tem passado por grande instabilidade. A metrópole de Limerik, agora uma Cidade-Estado, passou a exercer grande influência sobre as aldeias e vilas chorchianas mais próximas. Devemos nos lembrar ainda da invasão promovida por Limerik à Droichead Átha, uma guerra sangrenta que arrasou a cidade vizinha e que levou consigo todas as pequenas aldeias de Chorc que estavam no caminho.

Como Chorc não possui um exército, apenas grupos de defesa localizados nas maiores vilas, existe um clima de incerteza quanto aos próximos passos a serem tomados por Limerik na região.

Características Gerais

Capital: Munster

Cidades Independentes de Chorc: Droichead Átha e Limerik

Governo: Harty Ditanân é o Grande Ministro de Chorc, governante do reino. Está na posição por indicação do Conselho Dourado, formado pelos membros da nobreza do Vale dos Charcos, que nada mais são que os patriarcas das Casas mais abastadas de Chorc, como fazendeiros, criadores de gado. O sistema político de Chorc é análogo a um sitema feudal, em que os senhores das terras governam suas propriedades e exigem servidão de grande parte dos aldeões.

Tendência Local Predominante: Indiferente

Moedas Locais: Saca (1 PP), Punhado (1 PC)

Idioma Local: Chorchian

População: 200.000, em sua maioria humanos e broncos, além de elfos selvagens em algumas regiões mais remotas. O povo de Chorc é um povo sofrido, submisso ao trabalho servil e triste pela falta de esperança em alcançar uma posição melhor. Os títulos vêm apenas aos mais corajosos, aqueles ousados o suficiente para conseguir atrair a atenção dos Senhores e serem recompensados pelo destino por isso. A Igreja da Espada Celestial, com destaque para Saint Londahar, é a principal instituição religiosa em Chorc, mas a devoção aos deuses da bondade - Frenn, Ohm e Sálvia - tem se tornado cada vez mais comum (algo que tem atraído a atenção tanto dos sacerdotes quanto da nobreza chorchiana).

Ar Quilminn I
Rei da Cidade-Estado de Limerik

Humano idoso; Possuído pelo Demônio Raskanorar
Tendência: Caótico e Maligno
Conhecido como (por): autoritário, covarde, cruel, devasso, impulsivo, intolerante, maquinador, orgulhoso, paranóico, sádico, severo, vaidoso

Temido rei da Cidade-Estado de Limerik, Ar Quilminn I personifica todos os temores dos habitantes tanto de Limerik quanto da cidade de Droichead Átha e do reino de Chorc. Filho de Lûr Quiminn II, Ar Quilminn I se tornou rei com a morte de seu pai durante um levante civil contra seu governo. Dizem as lendas que Ar Quilminn I teria feito um pacto com uma divindade maligna para conseguir poder suficiente e, de posse dele, trazer riqueza e prosperidade ao povo de Limerik.

Essa grande ambição de Ar Quilminn I levou à conhecida Guerra do Charco, quando forças infernais, lideradas pelo próprio rei, devastaram a cidade de Droichead Átha e levaram à morte ao menos 35.000 pessoas. A partir de então, ao invés de uma Cidade-Estado sofrendo com pobreza, fome e doenças, o Vale dos Charcos passaria a ter duas cidades nessas condições. E, de lá para cá, as coisas só pioraram.

✦ Locais de Interesse

Abiannat
Aldeia Humana; População 75

Um grupo de membros da Tradição Abiana fundou uma aldeia nas proximidades das ruínas de Kilrateera. Dali eles partem para buscas periódicas nas profundezas das ruínas, na tentativa de encontrar algum sinal do antigo poder rubro que movia a outrora Cidade-de-Nação.

Athoy
Aldeia Humana; População 940

Essa pequena aldeia de pescadores é conhecida principalmente pela produção de balsas, fundamentais na região durante as épocas de alagamento. Muitas casas são erguidas sobre essas balsas para não serem invadidas pelas águas no período de cheias.

Athurk
Aldeia Humana; População 300

Athurk é mais uma vila pesqueira do Vale dos Charcos, cujo acesso é dificultado pela grande presença de pântanos, manguezais e alagados. Com a região coberta por água durante quase todo o ano, muitas casas de Athurk foram construídas nas copas das árvores, como fazem os elfos, ligadas por pontes de cordas e madeira. Uma boa maneira de sobreviver aos crocodilos que, paradoxalmente, servem como base para a alimentação local e para a confecção de vestimentas e utensílios domésticos (muito vendidos em Nellian).

Bullsfield
Aldeia Humana; População 1.190

Localizada nas planícies a nordeste dos grandes charcos, Bullsfield é uma região de um único dono, o Barão Sangal da Casa Hunors, um grande criador de búfalos e de gado leiteiro. O senhor dessas terras conta com um poderoso grupo de indivíduos treinados em combate, responsáveis pela proteção das fazendas.

Nativo de Chorc — Antecedente

Um personagem nativo de Chorc normalmente possui uma ou mais das seguintes características: agressivo, ambicioso, conformado, desanimado, indiferente, inflexível, inseguro, mesquinho, pessimista, preconceituoso, preguiçoso, prudente, servil, sofrido, trabalhador, teimoso, triste.

Aparência: Os chorchianos (ou chorquianos) possuem a pele clara, cabelos cheios e cacheados, negros, castanhos ou loiros, e olhos geralmente azuis. Seus trajes são geralmente feito de couro bovino, mas também de couro de répteis como crocodilos e cobras, animais muito comuns na região.

Benefícios: Um personagem que escolha o antecedente Nativo de Chorc recebe +2 de bônus de antecedente em uma das seguintes perícias: Atletismo, Intimidação, Natureza ou Tolerância. Além disso, ele recebe uma das seguintes características: Sangue de Droichead Átha ou Sangue de Limerik, descritas a seguir. Consulte as regras para antecedentes no D&D 4E *Livro do Jogador 2*.

Sangue de Droichead Átha
Sempre que falhar em um teste de Furtividade ou de Socorro, o personagem pode realizar novamente o teste, uma única vez. Ele deve, obrigatoriamente, escolher o novo resultado, mesmo que tenha sido inferior ao primeiro.

Sangue de Limerik
Sempre que falhar em um teste de Blefe ou de Intimidação, o personagem pode realizar novamente o teste, uma única vez. Ele deve, obrigatoriamente, escolher o novo resultado, mesmo que tenha sido inferior ao primeiro.

Cartron
Aldeia Humana; População 800

Essa pequena aldeia localizada no coração das áreas pantanosas de Chorc é mais conhecida por suas lendas do que por alguma particularidade geográfica ou beleza natural. Cartron é uma aldeia típica de Chorc, formada por ruas cruzadas em meio a um descampado artificial, onde construções erguem-se como que combatendo dia a dia contra as forças da natureza que avançam e recuam, numa dança sem fim. Riachos, lagoas e pântanos cercam a aldeia, permitindo alcançar de barco as pequenas fazendas que existem mata a dentro. Nessas fazendas os aldeões e suas criações dividem o terreno com crocodilos e outras feras dos pântanos, seja durante o dia, quando os raios de sol alcançam com dificuldade o solo úmido, seja durante a noite, quando os vaga-lumes iluminam o caminho das bestas que vagam pela região.

Todos esses riachos, pântanos e fazendas contam suas próprias histórias, que pode ser através de uma árvore conhecida como A Mãe Perdida, que tem a aparência de uma mulher grávida de quinze metros de altura, ou pelos cânticos dos peixes-cantores, lindos animais multicoloridos que emitem sons diversos enquanto nadam e, dizem os habitantes, são capazes de prever o futuro. Cada habitante de Cartron tem uma história diferente para contar a respeito da região, lendas que sempre envolvem aspectos da natureza hostil e igualmente bela que cerca a aldeia.

Algumas das criaturas que podem ser encontradas nos pântanos de Chorc e principalmente nas proximidades de Cartron são (consulte o D&D 4E *Manual dos Monstros*): *abolete*;

aranha; *arbusto trôpego*; *balranote*; *basilisco*; *chull*; *jibóia constritora* (cobra); *crocodilo mandíbula tenaz* (crocodilo); *dragão negro* (dragão); *drider*; *drow*; *duergar*; *elfo*; *estirge*; *ettercap*; *hidra*; *horror de vinhas*; *javali*; *kobold*; *povo-lagarto*; e *troll*.

Missão Primária
Estágio Exemplar

OS PESADELOS DA PEQUENA LISANDRA

Uma menina humana de aproximadamente 6 anos tem tido pesadelos terríveis todas as noites nos últimos meses. Sua saúde está debilitada e seus pais, agricultores muito humildes, têm dedicado todo o seu tempo para cuidar da menina. Lisandra vê as imagens de homens se arrastando pelos pântanos, de onde emergem durante a noite e raptam os aldeões, arrastando-os de suas camas enquanto dormem. Ela também vê um grande peixe com muitos olhos e tentáculos; a criatura conversa com ela, se diz aprisionada, e implora por sua ajuda. Seus pais acreditam que existe algum espírito maligno amaldiçoando Lisandra, mas a descrição precisa que a menina dá sobre a criatura que vê em seus pesadelos pode mostrar que a situação é muito mais complicada do que parece...

Completando a Missão

Os personagens completam a missão ao libertarem Lisandra de seus pesadelos, uma maldição imposta por uma criatura alienígena, um Abolete aprisionado em algum lugar do Submundo. Um Desfiladeiro está aberto na região, permitindo que a criatura envie seus servos para os pântanos de Cartron ao mesmo tempo em que tenta se libertar.

✦✦✦

Charcfield

Aldeia Humana; População 310

Essa aldeia isolada é habitada por humanos de pele escura, tremendamente hostis à presença de estrangeiros. Dizem as lendas que são adoradores do Grande Crocodilo, uma entidade milenar que habitaria os pântanos da região.

Chorc Keep

Fortaleza Humana; População 850

A fortaleza conhecida como Chorc Keep foi erguida por nobres de Droichead Átha há muito tempo atrás com o objetivo de proteger o Mercado do Horizonte das forças hostis dos desertos do Norte. Os Caveleiros de Beemotes patrulham a região montados em feras reptilianas poderosas e são conhecidos por sua enorme habilidade e resistência às mazelas trazidas pelo deserto. Muitos mercadores de Ahn vêm à Chorc Keep ao menos uma vez por ano atrás de matéria-prima extraordinária adquirida pelos Cavaleiros em suas patrulhas, como dentes de vermes-púrpuras e couro de dragões do deserto.

Dishill

Aldeia Humana; População 1.300

Durante muito tempo a fronteira do Reino de Chorc esteve localizada há alguns quilômetros de Falcon's Nest. Há cerca de cinquenta anos, entretanto, um grupo de famílias entituladas Casa de Dishill fundou uma aldeia à noroeste do reino, em uma área distante de estepes férteis. A Casa era governada por um poderoso mago, um arcanista que estudou durante cerca de dez anos na Universidade de Angabar. Após fundar a aldeia, o mago passou o restante de sua vida tentando desenvolver uma forma de criar um portal entre Dishill e as Terras Baixas. E conseguiu, seu último feito em vida. Hoje, os filhos do Mago de Dishill governam a aldeia e atraem para essa região distante trabalhadores das Terras Baixas que buscam novas oportunidades e horizontes.

Droichead Átha

Cidade Humana; População 15.000

O Império Wantromag dominou a região do Vale dos Charcos e grande parte do cinturão de estepes e savanas mais ao sul durante muito tempo. Duas majestosas cidades se destacavam em Wantromag, os Dois Lados da Moeda, como diziam seus habitantes: Droichead Átha e Limerik, cidades irmãs e capitais do Império. Enquanto Limerik era a sede administrativa do Império, onde estavam o comando da Guarda Imperial, o Palácio dos Nobres, e onde se realizavam os grandes negócios do Império, a cidade de Droichead Átha era o «coração» de Wantromag, onde eram realizados todos os festivais das estações, onde estavam os grandes artistas e estudiosos do Império e, principalmente, era a morada do Imperador.

Há quase 300 anos iniciou-se uma revolta em Limerik, tendo como pano de fundo batalhas pelo poder local que trouxeram pobreza à grande parte da população. O marco da revolta, entretanto, foi a morte do Imperador nas mãos de um bando de assassinos experientes e contratados exclusivamente para isso.

O general da Guarda Imperial declarou a independência de Limerik. Os nobres de Droichead Átha, temerosos do futuro que os aguardava, declararam, então, a transformação da metrópole em uma Cidade-Estado, lançando a última pá de terra sobre o Império Wantromag.

Durante 250 anos, aproximadamente, os governantes de Droichead Átha batalharam para reestabelecer as relações diplomáticas e comerciais com os fazendeiros e com os prefeitos das aldeias e cidades do Vale dos Charcos, um trabalho árduo e que demorou a trazer resultados concretos.

Durante o primeiro século a antiga metrópole viu sua população empobrecer, ao mesmo tempo em que os estudiosos tentavam compreender o que acontecia com o ciclo das águas na região. As aldeias mais próximas foram abandonadas e seus habitantes acabaram buscando refúgio no interior das muralhas da Cidade-Estado, provocando um aumento populacional desproporcional à quantidade de recursos disponíveis.

No ano de 5603, o então Rei de Droichead Átha, Hylongûr Strassvann, implorou aos sacerdotes das divindades benevolentes por uma bênção que libertasse seu povo da miséria e das doenças. Strassvann era um guerreiro frustrado, um general sem exército, uma lenda marcial incapaz de combater um inimigo que não podia ver. Jangall, o deus da guerra justa, apiedou-se do rei e lançou uma bênção sobre a cidade; a partir de então Droichead Átha teria a bênção dos deuses do Paraíso, mas todas as gerações que sucedessem Strassvann no trono da Cidade-Estado deveriam ser leais à divindade.

E assim se deu. Droichead Átha se tornou uma cidade poderosa, com fortes relações comerciais e culturais não só com as pequenas vilas da região, mas também com reinos e metrópoles de outros cantos de Agrippa, como Ahn, no Olho das Águas, e o exótico reino de Loch Garman, na região das Selvas Vertentes.

Até que em 5950 a Cidade-Estado de Limerik lançou uma poderosa investida contra sua rica irmã. Droichead Átha foi devastada e Jangall, então, reclamou a alma de seu rei, Calanus Krann.

Hoje Droichead Átha é uma cidade sob o controle de Limerik. Ela não possui riquezas, não produz manufatura, nem é o lar de artistas e estudiosos renomados como outrora. É uma cidade fantasma, habitada por bandidos, mercenários e fugitivos, além de militares ociosos aguardando uma nova guerra ou uma batalha em outras terras.

A cada 10 anos o Rei de Limerik indica um de seus generais para comandar a cidade de Droichead Átha, coletar impostos das pessoas de bem que ainda resistem e continuam a residir ali, e manter a tropa local devidamente ocupada (o que se resume a saques realizados nas aldeias mais próximas e jornadas sem volta aos desertos das Terras do Norte).

A maior preocupação dos governantes de Limerik em Droichead Átha, entretanto, está na figura de Casta Krann, filha de Calanus Krann e, portanto, princesa de Droichead Átha. Casta, que teria fugido com sua irmã para Loch Garman e fundado a cidade de Dun Gall, tem sido vista com frequência na cidade, acompanhada de aventureiros de outras terras e também de soldados graduados que eram leais ao seu pai. Ela parece estar decidida a tomar Droichead Átha de volta, e estaria realizando seus movimentos para tal.

Locais de Destaque de Droichead Átha

Bosque dos Entes Guardiões (usado durante a fuga noturna das princesas de Droichead Átha)
Castelo Negro (antigo castelo da família Krann)
Cidadela do Escudo (antigo quartel da Guarda Droicheana)
Lobo dos Olhos Vermelhos (estalagem)
Praça de Cyan (local de um dos maiores massacres ocorridos durante o ataque à cidade)
Solo Profanado (antigo templo de Ohm)
Torre dos Sortilégios (propriedade particular de um mago local)

O Castelo Negro

Construído pela Casa Krann num passado distante, quando da fortificação da antiga vila de Droichead Átha, o Castelo Krann era uma das mais exuberantes construções que Agrippa já viu. Construído para ser um castelo dentro de um castelo, com estruturas poderosas planejadas para retardar eventuais invasores e proteger a família real, o castelo parece não ter servido a seu propósito.

Quando Droichead Átha foi atacada e praticamente destruída pelas forças de Limerik, o Grande Castelo dos Krann logo se tornou uma grande pira funerária, com corpos em chamas se jogando das torres e das muralhas à medida que as catapultas inimigas lançavam suas rochas fumegantes. As Princesas Gêmeas já haviam fugido há mais de duas semanas e o próprio Rei, Calanus Krann, já havia sido assassinado e velado quando o ataque final aconteceu.

No momento em que Droichead Átha se tornou um território limerikiano, parte do castelo foi reconstruída, mas apenas o suficiente para abrigar os novos governantes da cidade. As torres destruídas e as muralhas destroçadas permaneceram como quando o ataque cessou, uma memória tenebrosa do que pode ser chamado simplesmente de «massacre».

Hoje o Castelo dos Krann é chamado de O Castelo Negro e é lar do Príncipe Bastardo, herdeiro ilegítimo do trono de Limerik: Grongan, o Tolo, um dos comandantes do Exército de Limerik. O castelo também é habitado pelos membros mais graduados da Nova Guarda e pelos Ministros, além de uma grande quantidade de serviçais e escravos, muitos deles trazidos durante os ataques da guarda local às aldeias vizinhas e aos distritos mais pobres da cidade. Grongan já está em seu décimo ano de governo em Droichead Átha. Tudo indica que o Rei apontará um sucessor em breve e os interessados, tanto na Administração da cidade quanto no Exército, já fazem seus movimentos pelo antigo trono dos Krann.

O Prisioneiro de Droichead Átha

Missão Primária
Estágio Exemplar

O Castelo Negro de Droichead Átha guarda sob suas paredes arruinadas um emaranhado de passagens e câmaras secretas, provavelmente usados pelas Princesas Gêmeas para fugir durante o ataque de Limerik. Em algum lugar além dessas passagens estão as lendárias Masmorras de Droichead Átha, uma fortaleza subterrânea construída em quatro níveis para aprisionar os antigos inimigos da família Krann até o momento de suas mortes. Elas permaneceram esquecidas, visto que os invasores nunca descobriram seu paradeiro, até que um dos heróis recebe um inusitado pedido mágico de ajuda vindo de um velho prisioneiro.

Completando a Missão

Os personagens completam a missão ao resgatar o prisioneiro das profundezas das Masmorras de Droichead Átha. Diversos podem ser os motivos para libertá-lo; afinal, há um motivo para o fato de ele ter sobrevivido durante as duas décadas. Quem o ajudou durante todo esse tempo? E por que não foi libertado? Existem outros prisioneiros ainda vivos, como ele? As Masmorras de Droichead Átha são divididas em quatro níveis, sendo que os níveis mais profundos eram reservados aos prisioneiros mais perigosos. Lendas apontam para uma seita maligna capaz de invocar demônios que por pouco não destronou os Krann; seu líder, e talvez algum demônio, teriam sido aprisionados na cela mais profunda e guardados pela elite do Exército Krann.

✦✦✦

A Retomada de Droichead Átha

Missão Primária
Estágio Épico

Casta Krann, princesa de Droichead Átha, formou um poderoso exército com a ajuda de sua irmã, Calima, que trouxe aventureiros e heróis de todos os cantos do mundo para ajudar no ataque às forças de Limerik que hoje comandam a antiga cidade da família Krann. Mas esse exército precisa dos maiores heróis de Agrippa para liderá-lo nesse ataque praticamente suicida, os personagens dos jogadores.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão ao derrotarem as forças de Limerik em Droichead Átha e devolverem o trono da Cidade-Estado às princesas gêmeas. Os deuses estarão atentos aos movimentos desta batalha e poderão interceder a favor de um lado ou de outro, diretamente ou através de suas Igrejas.

✦✦✦

Duchmill

Aldeia Humana; População 1.150

Duchmill é uma das várias aldeias sob a temida influência de Limerik, apesar de oficialmente fazer parte do Reino de Chorc. Essa submissão gera conflitos constantes entre os nobres de Munster e o Barão de Duchmill. A importância da aldeia reside no fato de que é a principal fornecedora de suprimentos para a fortaleza de Limgates, um posto avançado das defesas limerikianas.

Eagle's Nest

Fortaleza em Ruínas

Durante muito tempo a fortaleza do Repouso da Águia foi a principal responsável pelas defesas da fronteira noroeste do Vale dos Charcos contra as criaturas do deserto. O Barão da Casa Eagle, entretanto, estava em Droichead Átha quando a cidade foi atacada pelas forças de Limerik. Sem notícias de seu governante, os soldados da fortaleza logo começaram a retornar às suas aldeias e vilas de origem, levando a população civil de Eagle's Nest consigo. Hoje Eagle's Nest é tomada por bandidos foragidos de Chorc, Limerik e Droichead Átha, que tentam defender seu território contra os nômades broncos e predadores do deserto.

Falcon's Nest

Fortaleza Humana; População 5.000

A fortaleza do Repouso do Falcão foi erguida há muito tempo atrás por um clã de guerreiros coralianos, devotos da Tradição de Coralia. Esses guerreiros eram também estudiosos da Filosofia e dedicavam suas vidas à proteger a região do Vale dos Charcos contra um eventual despertar das forças abianas das ruínas de Kilrateera. Quando a aldeia de Dishill abriu um portal mágico conectado às principais cidades e vilas das Terras Baixas, vários membros da Tradição Coraliana vieram à Falcon's Nest, arrastando suas famílias consigo. Hoje a fortaleza é habitada por indivíduos principalmente de Baile Cliáth, Chill Dára e Groenvast, muitos deles formados na Universidade de Angabar e nos Templos de Jangall e de Saint Londahar.

Fargoes

Vila Humana; População 10.300

Fargoes é um importante polo econômico do Reino de Chorc. Por essa vila passam as principais mercadorias trazidas pelos fazendeiros e criadores de gado dos campos de Bullsfield e Lordsmill, como carnes salgadas, chifres, couro cru e artigos de couro, queijos, ervas e grãos diversos. O senhor das terras de Fargoes é um velho lisso de nome King Yanktorp, patriarca de uma conhecida família de Chorc.

Farmenn
Aldeia Humana; População 900
Farmenn é uma aldeia cuja economia local se sustenta principalmente da produção de grãos. O Barão de Farmenn ganhou destaque recentemente por empregar suas riquezas na construção de uma grande fortaleza no topo do Escudo Rochoso chamada Gloscastle. O Barão está praticamente falido, mas acredita que os investimentos feitos em Gloscastle logo trarão frutos.

Fugelake
Aldeia Humana; População 650
A aldeia de Fugelake foi erguida por foragidos de Droichead Átha há cerca de dez anos. Na última década os habitantes da aldeia têm ajudado outros foragidos a alcançarem a distante Princessrest, o que tornou o lugar alvo constante dos guardas limerikianos que atuam em Droichead Átha. Muitos jovens, descendentes dos fundadores de Dun Gall, estão retornando para Fugelake para ajudar na defesa da cidade, formando um pequeno exército local comandado pelo experiente Minos Eyetower, um dos antigos comandantes da Guarda Droicheana e, também, um dos responsáveis pela fuga das princesas.

Gall
Aldeia Humana; População 200
A pequena aldeia pesqueira de Gall ficou conhecida por ter em seus córregos alguns dos mais raros peixes de água doce de todo o mundo de Agrippa, os atuns-alaranjados, um peixe gorduroso e saboroso, muito similar ao salmão cliathiano, mas que chega a alcançar 150 quilos, o que os faz encalhar nos córregos em tempos de vazante. Infelizmente, os atuns-alaranjados são o alimento preferido dos filhotes de trolls-das-selvas.

Gloscastle
Fortaleza Humana; População 3.600
Quando o Barão de Farmenn ordenou a construção de Gloscastle há alguns anos, todos acharam que ele havia enlouquecido ou que tinha alcançado tamanha fortuna que não sabia mais como gastá-la. Quando ele contratou milhares de soldados experientes vindos de várias partes de Agrippa, entretanto, a população passou a acreditar que, realmente, o Barão tinha grandes planos. De Gloscastle os soldados partem em patrulhas pelo deserto das Terras do Norte, incursões muito bem planejadas a dois pontos principais: um gigantesco oásis recém descoberto, uma área selvagem repleta de ruínas antigas que está sendo minuciosamente mapeada; e uma rede de cavernas de cristais a duas centenas de quilômetros dos limites da região conhecida como Cantões Vulcânicos, uma grande cordilheira fumegante que contorna a porção noroeste do Ninho da Serpente. A quntidade de riquezas que já foram obtidas nessas incursões ainda não foi mensurada, mas estima-se que não demorará muito tempo até que o Barão consiga comprar para si um título de Conde ou mesmo de Duque em algum reino das Terras Baixas.

Gortavehy
Aldeia Humana; População 5
Uma pequena família habita esse canto do Vale dos Charcos. Nada de especial, não fosse o fato de que a matriarca da família teria cerca de 780 anos e que seus filhos carregariam em seu sangue o poder de Logan, o Espírito das Florestas, e que seriam quase tão poderosos quanto seu pai.

Hazell
Vila Humana; População 19.000
A vila de Hazell está prestes a se tornar uma cidade. A economia local é alimentada por um par de minas de diamantes que atrai trabalhadores do eixo que vai da Cidade-Estado de Limerik à vila de Mountchorc, a oeste. Hazell possui, inclusive, um grande portal utilizado para negociar as pedras preciosas com outras cidades de Agrippa.

Horizonte
Aldeia Humana; População 300
A aldeia do Horizonte foi fundada por mercadores de Ahn que descobriram uma rota através dos desertos das Terras do Norte e alcançaram o Vale dos Charcos.

Javral
Aldeia Humana; População 690
A aldeia agrícola de Javral é uma das principais responsáveis pelo suprimento de grãos e hortaliças da CidadeEstado de Limerik. O Barão de Javral seria, segundo as histórias locais, um membro da nobreza daquela cidade.

Karalel
Fortaleza Humana; População 800
O Forte Karalel manteve-se abandonado durante séculos, até que os nobres de Munster ordenaram a reativação de suas defesas.

Keeps
Aldeia Humana; População 1.200
Essa aldeia governada pela Casa Militar Limerikiana dos Lobos do Pântano é habitada principalmente por trabalhadores da Cidade-Estado que conseguiram um lugar alternativo às favelas da cidade para erguerem suas casas.

Kilrateera
Ruínas da Décima Segunda Era
Quando eu, Gënnlarioneth, descobri a existência de Kilrateera, entrei em choque. Mesmo para mim, que caminho por estas terras há mais tempo que a maioria dos deuses, fiquei pasmado com a existência dessas ruínas que tanto representam para a história de Agrippa.

Durante a Décima Segunda Era, apenas alguns meses antes da batalha final contra a entidade conhecida como Kromagnom e da Última Crise, o mundo de Agrippa foi palco da batalha entre três nações intergaláticas. A nação da Coragem, com seus exércitos sediados na Cidade-de-Nação Elron, entrou em feroz combate contra as forças do Medo e do Ódio, ao mesmo tempo em que os Matadores de Dragões tentavam trazer ordem ao mundo e impedir que Kromagnom despertasse sua forma verdadeira.

Coragem e Medo possuíam cidades no mundo de Agrippa, mas uma trama complexa foi necessária para que a Semente do Ódio tocasse este mundo e uma cidade da nação rubra fosse erguida. Enquanto os exércitos combatiam pelo mundo, os Matadores de Dragões derrotaram o general do Medo, Kolnir, e avançaram contra a cidade que a nação do ódio estava erguendo em Agrippa: Kilrateera.

Pode parecer confuso para você que não vivenciou como eu esta batalha, mas as Cidades-Nação (ou Cidades de Nação), com suas torres altas como montanhas e brilhantes como o próprio sol, eram tão poderosas que uma fagulha de seu

poder seria suficiente para satisfazer todas as necessidades de todos os povos que hoje caminham por Ohmtar.

Kilrateera permaneceu incompleta, foi abandonada quando as tropas do Ódio abandonaram Agrippa e ficou esquecida no tempo. Até hoje, até aquela visão... Vi torres de rubi erguerem-se em meio aos pântanos de Chorc, criaturas primordiais caminharem por suas pontes de vidro avermelhado e suas fornalhas mágicas apagarem-se, enquanto servos da Tradição do Ódio, Ábia, tentam resgatar o poder da emoção rubra.

Não há tempo para planos. Essa visão não é do futuro, é do presente. As forças elementais clamam pela libertação da Semente do Ódio, aprisionada no coração do Mundo Primordial, acorrentada ao corpo de um dos maiores vilões da Antigüidade, Gaiden, o Matador de Deuses.

Missão Primária
Estágio Épico

O DESPERTAR RUBRO

Os monges do Limiar entram em contato com os heróis. A ordem do cosmos está em jogo e antes que os Agentes do Destino precisem intervir, uma primeira investida se faz necessária contra as forças do ódio que emergem nas ruínas de Kilrateera. Kaleo observa os movimentos dos heróis de sua torre, em Elron, ao mesmo tempo em que posiciona as forças de sua cidade utópica para uma eventual guerra. Ryltar analisa as variáveis que implicariam na utilização da Semente do Medo e uma provável abertura dos Portões do Inferno. Gënnlarioneth observa outras forças no momento, ao mesmo tempo em que Logan caminha em sua jornada heroica desconhecida. Ohm, o Deus Sol, possui uma posição crítica na ordem do cosmos e, em caso do despertar das forças do ódio e da libertação de Gaiden, será o último a agir. Teoricamente.

Completando a Missão

Os personagens completam a missão ao derrotarem os membros da ordem abiana que tentam libertar Gaiden, o Agente do Ódio, e resgatar o poder da Semente do Ódio. Os heróis são convocados por sua experiência e poder, ao mesmo tempo em que os Agentes do Destino, cientes do perigo, realizam suas próprias ações para conter a ameaça e impedir maiores prejuízos caso eles tenham que agir diretamente.

A Ordem dos Servos da Luz Esmeralda

Num passado não tão distante, membros da Tradição de Corália, dedicada à luz verde, da Coragem, atuavam silenciosamente na região que hoje é o Reino de Chorc. Místicos de vários arquétipos, como monges e portadores, estudavam relíquias do antigo Império das Sete Nações ao mesmo tempo em que buscavam elevar-se ao poder da Luz e das ideias.

A posição da Ordem era estratégica. Ocultos no coração dos pântanos, eles permaneceram intocados no interior do Mosteiro de Munster, até que chegaram os nobres de Limerik interessados em colonizar a região. O líder dos místicos à época, Hyang Perganás, acreditou que a presença de uma vila ao redor do mosteiro pudesse trazer um pouco de espiritualidade às pessoas comuns. Mas não foi o que aconteceu.

Ao invés disso, os nobres se interessaram pelos tesouros dos monges e atacaram o mosteiro, fazendo a população acreditar que os místicos eram adoradores dos demônios. Um único monge sobreviveu e caminhou durante séculos até alcançar o Limiar.

Os monges de Munster sabiam da presença de Kilrateera na região, e trabalhavam para que as forças do ódio nunca retornassem àquele lugar. Quando a Ordem caiu, o ódio avançou sobre a região sem piedade.

As areias do tempo não haviam me revelado nada sobre este assunto, até que o monge sobrevivente alcançou minha Torre de Vidro. O conhecimento tomou minha mente mais uma vez, e todas as verdades se tornaram claras como a luz de Ohm.

Hoje as relíquias da Ordem dos Servos da Luz Esmeralda estão em posse de nobres de Limerik ou mesmo foram vendidas a mercadores obscuros de Agrippa e de outros mundos, como o Mundo Lendário e o Submundo. Eu - Gënnlarioneth - avisei pessoalmente aos Agentes do Destino sobre a ameaça, tanto de Kilrateera quanto da presença de relíquias da Décima Segunda Era em mãos mortais.

Kaleo, Regente de Elron e Emissário da Luz Esmeralda, já lançou suas tropas silenciosamente sobre o mundo em busca tanto das relíquias roubadas da Ordem quanto outras relíquias movidas pelo tempo, muitas delas originárias da própria cidade de Elron.

Limerik

Cidade-Estado Humana; População 96.000

Limerik é uma das mais poderosas cidades de todo o mundo de Agrippa, mas conhecida por sua face negra e pelas sombras que cobrem seus castelos, suas torres e os becos de suas favelas imundas. Os nobres de Limerik dizem que a Cidade-Estado está a frente de seu tempo; os nobres de outras vilas e cidades mais pessimistas quanto ao futuro do povo da coragem tomam essas palavras como verdadeiras.

A história de Limerik foi marcada pela chamada Guerra dos Charcos. A cidade sofria uma crise econômica e social muito forte e seus habitantes haviam iniciado um levante contra seus governantes. Isso foi há cerca de trinta anos, quando em busca de novas oportunidades e da recuperação da prosperidade de outrora, o rei de Limerik firmou um pacto com as divindades malignas Ha, deus da guerra sangrenta, e Cyan, deus dos massacres. Manipulado pelos deuses (e, dizem, possuído por um poderoso demônio), o rei de Limerik ordenou

um ataque destruidor contra a cidade-irmã Droichead Átha. Nesse conhecido ataque, 35.000 droicheanos morream, civis em sua maioria. A cidade foi saqueada e seus distritos foram partilhados entre os militares graduados de Limerik.

A prosperidade tão desejada pelo rei não veio, mas ele pareceu não se importar. Pelo contrário. A impressão que se tem é que Ar Quilminn I, Rei de Liobmerik, está cada vez mais satisfeito com o poder conquistado por ele, às custas da opressão, da escravidão e do sofrimento das populações mais humildes do Vale dos Charcos.

A Sociedade de Limerik

Ar Quilminn I é o Rei de Limerik e proprietário de todas as terras, reclamando para si, inclusive, as terras que vão de Javral, a nordeste da Cidade-Estado, a Mountchorc e a Slavecastle. A adminstração das propriedades (o que inclui toda a área urbana de Limerik) fica a cargo dos membros mais graduados do Exército de Limerik, que acumulam títulos de nobreza.

Os Condes e Barões Limerikianos são os administradores das propriedades do rei, enquanto os Comendadores se encarregam de administrar as pequenas aldeias e áreas de algum Distrito em troca de poder de comando sobre um pequeno destacamento militar e, claro, dinheiro. Enquanto Condes e Barões são tidos como reis em «suas» terras (e Ar Quilminn I visto como um deus), os Comendadores são apenas um pouco mais ricos que os camponeses, mas de índole suficientemente duvidosa para se submeter aos comandos do Rei em troca de benefícios. A política de nomeação de Comendadores subordinados aos Condes e Barões tem por objetivo manter o controle do estado o mais próximo possível das pessoas comuns, sufocando rapidamente qualquer tentativa de insurgência.

Os Caveleiros de Limerik, por sua vez, são militares sem poder de comando, mas respeitados (e influentes) o suficiente para conseguirem a subordinação das pessoas comuns e mesmo de outros nobres sem a necessidade de uma ordem superior. Dizem que os Cavaleiros recebem poderes infernais do próprio Rei.

Os camponeses habitam os Subúrbios, áreas rurais ao redor das muralhas de Limerik, e as aldeias sob influência da Cidade-Estado. Eles vivem como servos da nobreza e trabalham para produzir e alimentar as Casas Militares. Mercadores e artesãos, por sua vez, são alvo de pouco respeito por parte da nobreza. Habitantes dos grandes e degradados bairros residenciais de Limerik, eles são obrigados a pagar altos impostos, taxas de proteção e, ainda, submeter suas lojas, barracas e oficinas a vistorias constantes.

Os habitantes de Limerik não acreditam na liberdade, na igualdade, na fraternidade ou no individualismo. Para todos, a subordinação ao poder do Rei é obra do destino, e não há como fugir dessa submissão sem correr o risco de ser humilhado e ter o corpo partido em dezenas de pedaços em praça pública.

Resta, a esses indivíduos, adorar as divindades da Igreja da Lança Vermelha: Cyan, deus dos massacres, Ha, deus dos conflitos, e Todoth, deus das pragas e da escuridão. Essa adoração se dá de forma praticamente fanática, instigada por sacerdotes malignos que usam o medo e a submissão das pessoas para fortalecer o poder da chamada Tríade do Caos. As pessoas são levadas a acreditarem que sua devoção é responsável por apaziguar as divindades e satisfazer suas vaidades, quando na verdade suas ações só fortalecem as vontades divinas de promover o caos e a destruição.

Apesar de Cyan e Ha terem uma importância histórica em Limerik, Todoth tem se tornado a divindade mais importante na Cidade-Estado. Isso graças à incrível quantidade de mortos em decorrência de pestes e outras doenças originadas na insalubridade de Limerik. E, quanto a isso, nem mesmo a nobreza pode lutar. A peste não escolhe vítimas.

Locais de Destaque de Limerik

Os **Distritos Urbanos**, seções da área urbana de Limerik (aquela localizada no interior de suas muralhas externas):

- *Os Portões de Ha* (o que inclui as muralhas e torres de vigília e os quartéis da Guarda de Limerik);
- A *Praça de Sangue* (onde está o Templo da Lança Vermelha e onde são realizados os sacrifícios aos deuses do caos e as execuções promovidas pela guarda local);
- O *Castelo de Limerik* (que inclui o castelo propriamente dito, habitado por Ar Quilminn I e seus servos, e os palácios que servem de lar para a nobreza de Limerik);
- O *Mercado Central* (onde os camponeses são obrigados a entregar sua produção aos nobres da Cidade-Estado);
- O *Distrito dos Brasões* (habitados pelos membros localizados nos postos mais baixos das hierarquias militar e nobiliárquica de Limerik);
- As *Vilas dos Renegados* (onde a maioria da população vive em favelas e cortiços imundos); e
- O *Porto do Demônio* (área portuária de Limerik, uma área abandonada pelas autoridades de Limerik e ocupada por bandidos e vagabundos de todas as estirpes);

Os **Subúrbios**, formados pela área rural ao redor de Limerik e de propriedade do Rei, um lugar habitado principalmente por camponeses e permanentemente patrulhado pela Guarda de Limerik; e,

As **Aldeias**, vilas e aldeias sob a influência direta (ou indireta) da nobreza de Limerik, como por exemplo as aldeias de Javral, Keeps, Nellian e Athurk, as vilas de Hazell e Mountchorc, e a cidade de Droichead Átha, dentre outras.

A CARAVANA DO CLÉRIGO RUBRO

Missão Primária
Estágio Exemplar

Um influente clérigo de Cyan está de mudança. Com sua caravana, viaja para assumir, como Barão, o governo de uma aldeia distante. A caravana, entretanto, é atacada ao atravessar os Subúrbios de Limerik, o clérigo é morto e suas posses são saqueadas. Ao mesmo tempo, a Guarda de Limerik resolve adiantar a cobrança dos impostos e prende o líder de uma dessas comunidades, exatamente por onde o clérigo passava no momento do ataque, prometendo libertá-lo se os suburbanos entregarem o que foi roubado da caravana. Mas não foram eles os culpados.

Completando a Missão

Um grupo de bandidos está atuando na região dos Subúrbios de Limerik, contratados como mercenários pela própria Guarda de Limerik para intimidar os moradores dali. O clérigo de Cyan estava sendo enviado para longe por algum motivo, provavelmente uma forma de punição (exílio, por exemplo). Antes de abandonar Limerik, entretanto, ele teria roubado um item importante do Templo da Lança Vermelha. A própria Guarda de Limerik ordenou o ataque ao clérigo, na esperança de conseguir o item de volta, o que não aconteceu.

Várias missões podem se originar desse evento. Os heróis podem se envolver diretamente no resgate do líder comunitário, na tentativa de capturar os verdadeiros bandidos, descobrir o que de importante há na relíquia roubada, revelar publicamente a atuação da Guarda de Limerik no evento do ataque à caravana, ou todas as opções citadas aqui.

✦✦✦

A QUEDA DO REI-DEMÔNIO

Missão Primária
Estágio Épico

Mergulhados na missão de libertar Droichead Átha das garras do Rei de Limerik, os heróis, aliados às gêmeas Krann, resolvem eliminar o problema diretamente em sua fonte: derrubar Ar Quilminn I do alto de seu trono. Essa não será uma missão fácil. Os heróis sabem que precisarão confrontar mais do que um nobre, e sim uma entidade poderosa, um demônio em corpo mortal capaz de invocar legiões de anjos infernais com um gesto.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão ao derrotarem Ar Quilminn I e libertarem seu corpo da influência do demônio Raskranorar. Ainda assim, só matar o rei não será suficiente. Os heróis deverão organizar uma estratégia para derrubar as peças que sustentam o governo de Limerik, o que inclui Barões, Condes, Cavaleiros e tudo o mais que for necessário.

Em caso de sucesso, os resultados demorarão a ser sentidos. Resistências inflamadas pelos nobres de Limerik surgirão tanto na Cidade-Estado quanto nos subúrbios e aldeias. Droichead Átha e Dun Gall serão fundamentais na estratégia para derrubar o governo de Limerik, mas ainda mais importantes para trazer a paz e a ordem mais uma vez à região.

Obviamente, os deuses do caos não ficarão satisfeitos com a ofensiva promovida pelos heróis, e revidarão na primeira oportunidade. Essa é uma excelente oportunidade para o mestre do jogo conduzir a campanha rumo ao seu clímax e levar os heróis ao encontro de suas Missões Finais rumo à Imortalidade.

✦✦✦

Limgates

Fortaleza Humana; População 650

Limgates é uma antiga fortaleza de Wantromag que foi reconstruída recentemente pelo governo de Limerik, passando a ser utilizada como um posto avançado de seu exército. Do alto de suas torres, especialistas no uso de lentes e espelhos conseguem observar o que acontece em praticamente toda a região do Vale dos Charcos. Dizem as lendas locais que o exército pretende criar uma grande e poderosa arma em Limgates para derrotar o Reino de Chorc e tomar todo o vale para si.

Lordsmill

Aldeia Humana; População 750

Essa aldeia fica encravada no meio de uma grande área de pastos que pertencem à Casa Vollanus. É um lugar, também, de grandes fazendas de grãos, mas que têm dificuldade em produzir grandes volumes por conta da qualidade da terra, que não é tão fértil.

Lorehag

Aldeia Halfling; População 210

Essa pequena aldeia halfling fica localizada na parte alta de Chorc, a oeste do Vale dos Charcos. É um lugar muito procurado por viajantes que pretendem alcançar a aldeia de Horizonte ou ainda a fortaleza de Eagle's Nest. A liderança dessa aldeia está nas mãos de uma bruxa anciã, a Velha Lorelai.

Loughal

Aldeia Élfica; População Desconhecida

Essa distante aldeia élfica fica localizada em uma área praticamente inacessível do Vale dos Charcos, um vale chamado de Queda-da-estrela. É um lugar pantanoso, mas sem períodos de vazante como acontece em outras áreas dos Charcos. Loughal foi descoberta por desbravadores humanos há bastante tempo, mas ainda não existem informações concretas a respeito da quantidade de indivíduos na região, nem mesmo da estrutura social adotada por esses elfos.

Mountchorc

Vila Humana; População 8.000

A vila de Mountchorc fica encravada em uma região de planícies e escarpas à noroeste da cidade de Droichead Átha. Cercada por áreas de plantio e pastoreio, possui um dos mercados mais movimentados do Reino de Chorc. Mas a maior peculiaridade de Mountchorc está fora dos seus limites: são os *montagnards*, membros de dezenas de pequenas tribos que habitam a região e que vão todas as semanas ao mercado de Mountchorc vender frutas, verduras e artesanato e saber das novidades. São, aproximadamente, 30 grupos familiares que vivem em remotas aldeias nas encostas das escarpas e nos vales mais profundos da região.

Os mais conhecidos desses grupos são os Hmong, humanos de pele negra como a noite que teriam chegado à região há centenas de anos, vindos das terras do Círculo de Fogo, e os Daong, elfos de pele avermelhada e olhos amendoados, originários das áreas selvagens das Terras Baixas que foram dominadas pelo Império Wantromag séculos atrás.

Esses dois grupos negociam principalmente búfalos-do-pântano, criaturas típicas do Vale dos Charcos e que, por serem extremamente adaptadas às inconstâncias da região, são excelentes para a criação descompromissada (enquanto os grandes fazendeiros optam por criar gado comum).

OS BÚFALOS DE KIM DAONG

Missão Primária
Estágio Heroico

Um grupo de bandidos roubou cerca de 20 búfalos-do-pântano das terras dos Daong. O patriarca élfico, Kim Daong (Rei dos Daong em seu dialeto), ordenou aos seus patrulheiros que avançassem sobre os pastos vizinhos para localizar seus búfalos e trazê-los de volta, utilizando a força se necessário. Infelizmente, os patrulheiros - enfurecidos pela afronta contra sua tribo - resolveram exterminar o gado dos criadores da região, sem localizar os búfalos, entretanto.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão ao localizarem os verdadeiros responsáveis pelo roubo dos búfalos, levando-os à justiça e acalmando a ira dos patrulheiros élficos. Essa é uma oportunidade para o desenvolvimento de um estudo aprofundado da cultura dos Daong, que é muito diferente da cultura élfica padrão e é representada por pouco mais de 50 indivíduos, somente.

✦✦✦

Munster

Vila Humana (Capital); População 12.000

A vila de Munster foi fundada há cerca de 400 anos, quando o Império Wantromag ainda dominava a região. Na localidade existia um antigo monastério, ocupado pelos membros da Ordem dos Servos da Luz Esmeralda. Muitos nobres de Limerik eram membros desta ordem e os monges que habitavam o Mosteiro de Munster realizavam muitos serviços para esses nobres: estudos e pesquisas, busca de relíquias antigas e rituais, além da documentação de históricos contábeis.

Do mosteiro os nobres e os monges comandaram a fundação da vila, através da abertura de ruas, construção de muralhas, aquedutos, esgotos, praças e prédios públicos. A principal obra, entretanto, foi o Porto de Munster, criado para se tornar um centro comercial de suma importância para o escoamento da produção do cantão nordeste do Mar Interior.

Em nenhum lugar o encanto e a história do antigo Império Wantromag se conservaram mais do que esta antiga vila portuária. Como que por milagre, a vila e seus mais de 50 edifícios históricos passaram incólumes pelas mudanças ambientais e pelo abandono das antigas famílias que ali habitaram. Hoje a população tem um compreensível orgulho dessa herança arquitetônica. Em estados diversos de preservação, os templos, residências, fontes, praças, pontes e o próprio mercado da cidade ainda são utilizados normalmente.

O Grande Ministro do Reino de Chorc, Hoyan Ditanân, é o patriarca de uma poderosa família de pecuaristas. A maioria das terras de pasto nas proximidades de Munster pertencem a essa família. Hoyan é um homem duro, de valores fortes e ideias mais justos do que benevolentes. Pregar a justiça é muito comum à nobreza da região, de forma que a população não se sente propriamente abandonada ou sendo explorada - mesmo que realmente esteja.

O filho do Grande Ministro, Harty Ditanân, conhecido como O Rapaz de Hoyan, tem causado alguns problemas ao seu pai. É de conhecimento público que o jovem (que deve ter seus vinte e poucos anos) tem gastado a fortuna do seu pai ajudando os membros mais pobres de Munster e das aldeias vizinhas, muitas delas isoladas quase durante todo o ano pelas cheias do Mar Interior.

As ações benevolentes do jovem têm trazido boatos de que Ohm, o Deus Sol, tenha direcionado seus raios de luz ao povo de Munster. Um fio de esperança que está muito longe dos interesses e das crenças da nobreza chorchiana.

Locais de Destaque de Munster

Arcaria das Águas (aqueduto)
Bosque do Monsenhor
Casa dos Punhais (taverna)
Castelo do Saber (biblioteca)
Colina do Sol (templo de Ohm)
Descanso dos Sábios (cemitério)
jardins das Estrelas (local de festejos e apresentações artísticas)
Palácio de Alfamar (residência oficial do Grande Ministro)
Pavilhões de Munster (armazéns portuários)
Praça do Comércio (mercado)
Porto de Munster
Refúgio do Andarilho (estalagem)
Salão dos Acadêmicos (monastério)

O PRIMEIRO TEMPLO DE OHM EM MUNSTER

Missão Primária
Estágio Heroico

Com a ajuda de aldeões, o Rapaz de Hoyan ergueu um pequeno templo dedicado ao deus Ohm em um descampado onde existia um círculo de totens de pedra, a algumas horas de caminhada partindo do centro de Munster. Este círculo teria servido de lugar de devoção às entidades da natureza num passado recente. Semanalmente os aldeões se reúnem no novo templo para orar. A cada missa realizada, novos membros se juntam ao culto, incluindo membros de famílias importantes da vila de Munster. Quando o clérigo de Ohm, um jovem de pouco mais de 16 anos, é dado como desaparecido, os heróis são convocados para realizar a busca e descobrir os culpados.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão ao resgatarem o clérigo. Ele pode estar vivo ou morto, conforme os interesses do Mestre ao desenvolver sua narrativa. Os motivos para o desaparecimento podem ser os mais diversos, envolvendo diretamente ou não o claro repúdio dos nobres da vila de Munster ao culto do deus Ohm.

✦✦✦

Mushera

Aldeia Humana; População 160

A aldeia de Mushera foi fundada por um antigo mago que, tendo descoberto a localização de uma poderosa relíquia, contratou trabalhadores e mercenários para ajudá-lo com os trabalhos de escavação e busca. Esses trabalhadores trouxeram suas famílias para Mushera, seguindo as promessas do mago. O Mago de Mushera, porém, foi soterrado durante os trabalhos de busca à relíquia. Isso aconteceu há muitos anos, mas muitos dos trabalhadores levados à Mushera permaneceram ali, tentando dar continuidade ao trabalho e localizar a relíquia perdida, na esperança de um dia fazer todo o sacrifício ter valido a pena.

Natreghu

Aldeia Humana; População 1.300

Essa grande aldeia pesqueira, localizada na Cauda do Crocodilo, possui um pequeno estaleiro que produz embarcações de qualidade utilizadas por pescadores e mercadores para cruzar o Vale dos Charcos. Essas embarcações resistentes estão entre as poucas capazes de superar áreas onde a água é lamacenta e cheia de sargaços-doces, também chamados de Natreghus (que dão nome à aldeia).

Natrush

Aldeia Humana; População Desconhecida

Essa seria apenas uma das várias aldeias que ocupam a região pantanosa de Chorc, não fosse o fato de que o lugar simplesmente desapareceu das vistas de todos os viajantes, caçadores e desbravadores da região. Uma lenda diz que nas proximidades de onde deveria estar Natrush existe uma espécie de portal para o Mundo Lendário - uma Encruzilhada - protegido por uma criatura ancestral. Era um lugar conhecido e movimentado, que sumiu em meio aos pântanos levando consigo sua população de quase mil pessoas, que viviam em uma área de vários quilômetros quadrados.

Nellian

Aldeia Humana; População 2.700

Essa importante aldeia do Vale dos Charcos é governada pelo Barão Druchemim, de Limerik, o principal responsável por financiar a construção de um porto que hoje serve como quartel para a Divisão Embarcada do exército da Cidade-Estado. A partir de Nellian as forças militares de Limerik passaram a intimidar e subjugar todas as aldeias costeiras do Vale dos Charcos, mesmo aquelas sob o governo do Reino de Chorc.

Portlim

Aldeia Humana; População 4.500

Essa aldeia é quase que uma extensão direta de Limerik, tamanha a influência da Cidade-Estado sobre o lugar. O prefeito de Portlim é nomeado entre os nobres de Limerik, assim como seus serviçais; a guarda de Portlim, por exemplo, é formada por indivíduos vindos de Limerik, muitos deles de procedência duvidosa. É um lugar em ascensão, muito mais pela falta de espaço dentro das muralhas da Cidade-Estado do que pelas oportunidades trazidas pela aldeia. E por mais que o governo local tente negar ou ignorar, Portlim caminha para se tornar um lugar imundo, pobre e decadente como as áreas mais pobres de Limerik. Doenças têm sido cada vez mais comuns, assim como os casos de violência (roubos, assassinatos e estupros, em sua maioria).

Princessrest
Aldeia Élfica; População 250
A vários dias de viagem em direção ao sul os fugitivos de Limerik (e das aldeias e vilas sob o controle da Cidade-Estado) se deparam com uma belíssima aldeia erguida às margens de um grande lago de águas cristalinas: Princessrest.

Esse lugar foi durante muito tempo apenas o lar dos chamados elfos-do-lago, criaturas míticas intimamente ligadas ao Mundo Lendário (ou, como eles mesmo dizem, Mundo das Fadas), até que aconteceu a Guerra dos Charcos. Durante a fuga de Droichead Átha os humanos sobreviventes receberam a ajuda dos elfos e entre esses sobreviventes estavam as gêmeas da Casa Krann, as princesas de Droichead Átha.

Hoje todos aqueles que secretamente fogem das forças de Limerik e tentam repetir os passos das princesas, na esperança de alcançar Dun Gall passam por Princessrest e recebem a ajuda dos elfos. Dizem que uma única vez os guardas de Limerik tentaram atacar Princessrest, mas foram expulsos por criaturas mágicas que nenhum deles foi capaz de descrever, tamanha a insanidade que tomou suas mentes.

Ruon
Aldeia Humana; População 560
Essa pequena aldeia do Reino de Chorc é habitada por pescadores que desenvolveram uma interessante técnica para capturar os peixes durante o período de vazante das águas do vale, com viveiros que ficam abarrotados e que trazem um bom lucro aos habitantes da região. O lugar era governado pelo Barão Postcion, que foi morto há cerca de dois anos quando Ruon foi atacada por trolls. Seu filho herdou seu título, tornando-se o Barão Postcion II, mas os trolls ainda são uma ameaça na região. Segundo os próprios pescadores, os trolls foram atraídos exatamente pela enorme quantidade de peixes que a aldeia consegue produzir, mas são poderosos demais para serem confrontados pela guarda local.

Shozan
Aldeia Humana; População 420
A aldeia de Shozan for erguida em uma área de estepes a leste de Limgates. É um lar de pessoas duras, que nunca sorriem, e que cavalgam uma espécie única de pôneis, os chamados pôneis-de-shozan, que são fortes e resistentes como cavalos de guerra, mas precisam de uma quantidade muito menor de água e de comida.

A localização de Shozan não é fixa. Com a população local vivendo em grandes tendas, ao menos uma vez por estação os habitantes de Shozan levantam seu acampamento e se mudam, seguindo a variação das fontes de água e a própria migração dos animais ao longo do ano.

Shozan é governada por um conselho de patriarcas, os Senhores dos Cavalos dos Charcos. Eles são proprietários da maioria dos pôneis da região e também exímios líderes militares, uma tradição cuja origem se perdeu no tempo e que gera grande curiosidade nos historiadores, já que as estepes ocupadas pelos shozanianos sempre foram, teoricamente, pacíficas.

Silvan
Aldeia Élfica; População 1.700
Silvan é a maior aldeia élfica conhecida em todo o território do Vale dos Charcos. Governados pelo Clã Smyrsl, os elfos aceitam pacificamente ser parte de um reino humano (Chorc). Isso porque os elfos de Silvan já sofreram ataques das forças de Limerik e sabem que uma aliança com os humanos de Munster e Vazant é fundamental para a sobrevivência da aldeia. O Clã Smyrsl guarda segredos ancestrais sobre a natureza do Vale dos Charcos, um conhecimento que, entretanto, eles ainda não compartilharam com os humanos.

Slavecastle
Fortaleza Humana; População 10.000
O gigantesco castelo fortificado de Slavecastle foi construído durante a Guerra dos Charcos. Quando Droichead Átha foi derrotada, o castelo passou a abrigar um grande contingente militar que tinha (e tem, até hoje) o objetivo de impedir a fuga em massa de habitantes da cidade conquistada, como também servir de defesa imediata contra eventuais retaliações vindas do sul (algumas lendas dizem que o Rei de Limerik recebera de profetas as informações a respeito da fuga das princesas de Droichead Átha e a posterior fundação de Dun Gall, mas não agiu para impedi-las).

Uctug
Aldeia Humana; População 320
Uctug é uma das várias aldeias pesqueiras da costa norte do Vale dos Charcos. Seus habitantes contam que durante as noites de odinat a aldeia é coberta por uma espessa névoa fétida, e que essa névoa viria acompanhada da alma de elfos em profunda lamentação.

Vazant
Vila Humana; População 17.200
Essa poderosa vila é a primeira defesa do Reino de Chorc contra as forças militares de Limerik. Há mais de trinta anos, antes da Guerra dos Charcos, Vazant caminhava para se tornar uma importante cidade da região, mas a situação política mudou, a cidade sofreu com a instabilidade da região e, hoje, passa por um processo de revitalização, principalmente do ponto de vista comercial.

Venkin
Aldeia Humana; População 170
Essa aldeia guarda uma antiga mina de sal. Essa mina fora desativada anos atrás após se tornar um covil de um jovem dragão branco. Mas os anos se passaram e um nobre de origem desconhecida fez sua morada em Venkin, assumindo a propriedade da mina e comprando as terras da região. Esse nobre, que os aldeões se acostumaram a chamar de Lorde Gazner (sem nem saberem se esse é seu verdadeiro nome), tem utilizado não só mão de obra local para trabalhar na mina como tem remunerado o trabalho muito bem.

Dizem as lendas locais que as áreas mais profundas da mina ainda servem de morada para o dragão branco, mas que seus veios de sal tem sido explorados por escravos trazidos por Lorde Gazner. De tempos em tempos o nobre ofereceria uma relíquia ou alguns escravos para garantir a satisfação do dragão. As mesmas lendas dizem que esses escravos são capturados em terras distantes, e quando qualquer habitante de Venkin fala sobre isso deixa claro, mesmo sem palavras, que não está nem um pouco preocupado com isso. Ninguém está.

Há cerca de dois meses um grupo de aventureiros interessados em desvendar essa história foi visto adentrando no grande casarão que serve de morada para Lorde Gazner, em uma colina a poucos quilômetros da praça da aldeia. Desde então não se ouviram mais notícias a respeito daqueles jovens.

As Cidades Broncas do Círculo de Fogo

Cidades Broncas

Cidades-Estados Independentes

Círculo de Fogo - Terras do Norte

As Cidades-Estado dos broncos dominam a região conhecida como O Círculo de Fogo, um lugar praticamente estéril e dominado por predadores criaturas vorazes. Essas metrópoles fortificadas estão abarrotadas de broncos violentos, que vivem principalmente da guerra, da extração de minério e dos saques promovidos na região. Longfoirt é a mais importante e poderosa cidade da região, mas sua atenção está voltada nos últimos anos para o avanço em direção a terras mais ricas e férteis: as Terras Baixas.

As Terras do Norte são conhecidas por sua severidade. Desertos rochosos, dunas arenosas do tamanho de montanhas, o calor capaz de derreter nossos corpos até os ossos, além de inúmeros predadores ocultos sob o solo à espera de viajantes cansados e desprevenidos. O Olho das Águas, o Vale dos Charcos, as estepes do Círculo da Esperança... Todas essas regiões cheias de vida estão longe de representar tudo o que as Terras do Norte de fato são. E os broncos, principais habitantes desta área de Agrippa, sabem muito bem disso.

As cidades dos broncos espalham-se pelas terras secas do Círculo de Fogo que cobrem a maior parte da porção norte do Continente, em Agrippa. Os membros da etnia formaram assentamentos na vastidão do norte quando esta região ainda era um lugar agradável de se viver, com florestas, bosques e cursos d'água volumosos.

Algumas lendas contam que a água foi se esvaindo das Terras do Norte, sugada pelo solo à medida que os broncos expandiam a extração de minérios e ampliavam a fortificação de suas cidades. Em outras, o culpado pela destruição das Terras do Norte é o mago Lagash, que teria lançado uma chuva de meteoros sobre Agrippa durante a Guerra das Legiões dos Três Mundos.

Depois desta guerra, os broncos se recolheram às poucas crateras que guardaram em seu interior um pouco das florestas, pântanos e lagos de outrora; pequenos oásis em uma terra fadada à desolação. Mas na medida em que os recursos das crateras foram sendo consumidos, os broncos iniciaram as batalhas contra as outras cidades da região em busca por novos recursos.

Guerras foram travadas, alianças foram forjadas, sem que houvessem vencedores de fato. Para conseguir mais recursos para financiar suas batalhas (e alimentar a população das cidades), os broncos passaram a negociar com os humanos das Terras Baixas e também com etnias de outros mundos, como os minotauros do Mundo Lendário e anões-cinzentos do Submundo.

A negociação silenciosa com os minotauros trouxe aos broncos relíquias e habilidades mágicas que só pioraram as guerras. Até hoje, nenhum líder bronco foi capaz de argumentar contra o uso indiscriminado da magia, um dos motivos pelo qual a região sofreu tanto no passado. Enquanto isso não acontece, os broncos batalham, ao mesmo tempo em que tentam sobreviver às foças do deserto e às bestas que vagam além das muralhas de suas cidades.

As chamadas Cidades Broncas são 16 poderosas Cidades-Estado, todas com 27.000 habitantes ou mais. São metrópoles amplamente fortificadas, que vivem principalmente da guerra, dos saques e da extração de minérios vendidos para as Terras Baixas. Muitos broncos vivem como nômades no deserto, formando acampamentos temporários nos pequenos oásis que ainda não foram descobertos pelas forças militares das poderosas cidades da região.

As Cidades Broncas são também grandes produtoras de armas e armaduras. Esses objetos são produzidos em grande escala, não possuem o refinamento de uma arma anã ou élfica, por exemplo, mas são em sua maioria tão eficazes quanto os equipamentos humanos.

Há quase 400 anos as Cidades Broncas estão em guerra; um movimento mais amplo do que as pequenas batalhas por território e pelos oásis recém-descobertos. É a chamada Guerra do Círculo de Fogo, orquestrada pelos servos de Kranitar, a deusa dos segredos, e que levou os broncos a lutarem por uma Terra Próspera que, talvez, tenha existido um dia, mas que hoje não passa de mais uma região estéril.

Kranitar, entretanto, não é muito cultuada entre os broncos (não que se saiba), mas as divindades malignas têm seu lugar cativo no coração das cidades fortificadas, como Artangul e Tiamat, entre os nobres e governantes, e Ha e Cyan, entre os militares. Muitas vezes esses deuses não são vistos sob aspectos malignos, dado o contexto em que se inserem. Para os broncos, a batalha, o massacre, a morte, a tirania, a traição, os segredos, são aspectos que fazem parte da natureza dos membros de sua raça, em maior ou menor escala. A exceção é Todoth, deus das pestes e das trevas, temido a ponto de seu culto ser proibido mesmo no Círculo de Fogo.

Ohm é uma entidade reverenciada pelos nômades, mas de forma muito diferente. Os povos do Círculo de Fogo acreditam que Ohm é a força destrutiva que queima suas peles e mantém o deserto seco e sem vida. Uma divindade que é afugentada pela bilhante Lua durante a noite, mas que é poderosa o suficiente para retornar no dia seguinte (e muitas lendas e cânticos dos nômades idolatram a figura feminina de Kin, a Deusa Lua de Agrippa).

Características Gerais

Governo: Cada Cidade-Estado bronca é governada pelo patriarca de sua Casa mais poderosa. Em algumas cidades, essa Casa é aquela que detém a maior quantidade de soldados, enquanto em outras, por exemplo, é aquela que é proprietária da grande mina que abastece a cidade, que detém a principal fonte de água potável, ou que é comandada por um clérigo em alta posição na hierarquia da Igreja dominante. As Casas Broncas são formadas por poucas famílias, todas dispostas a tomar o poder da Casa para si, o que gera instabilidade permanentemente nos governos locais.

Tendência Local Predominante: Variável (Indiferente, Maligna ou Caótica e Maligna)

Moedas Locais: Cada cidade possui sua própria moeda, sendo a que a base das economias locais giram, geralmente, em torno do equivalente a 1 PP.

Idioma Local: Fhorian

População: 1.220.000 em sua maioria broncos, seguidos por humanos de índole duvidosa que vieram às Terras do Norte em busca de oportunidades. Os habitantes das Cidades Broncas são hostis em sua maioria, dispostos a passar por cima de todas as dificuldades e de todas as pessoas, mesmo aliados e familiares, para conseguir status, influência, riquezas e poder. São em sua maioria servos das divindades malignas de Ohmtar, que variam conforme a tendência predominante das Cidades e as crenças das Casas dominantes.

Kerkonungur Risástor
Rei da Cidade-Estado de Longfoirt

Bronco de Meia-idade; General do Exército de Longfoirt
Tendência: Maligno
Conhecido como (por): articulado, autoritário, cauteloso, determinado, estrategista, gênio, líder, maquinador, mito, observador, poderoso, vingativo

Dizem as lendas que o lendário guerreiro Kerkonungur se tornou o indivíduo poderoso que é após ser alvo de um antigo ritual, que imbuiu em seu corpo o sangue da raça dos ogros. Esse bronco de quase três metros de altura, musculoso como um búfalo, é um indivíduo determinado e extremamente inteligente. Conduz pessoalmente as estratégias de sua Cidade-Estado e mantém totalmente sob controle as divergências internas entre seus familiares e agregados nos conflitos internos que assolam a Casas Risástor como acontece com qualquer Casa Bronca em posição governante. É um indivíduo temido e respeitado, inclusive nas Cidades Broncas mais próximas de Longfoirt, que reconhecem seu poderio estratégico e militar.

Os objetivos de Kerkonungur Risástor são muito claros para os broncos de Longfoirt: avançar sobre as Terras Baixas e, um dia, tornar-se Imperador de todas as terras civilizadas conhecidas. Mas essas ideias aparentemente insanas e megalomaníacas não passam dos limites do território de Chill Chainnigh, e para o Rei Risástor, quanto mais discrição melhor.

✦ Estrutura das Cidades Broncas

As cidades erguidas pelos broncos nas Terras do Norte seguem um padrão arquitetônico que deixou de lado a beleza das construções dos antigos reinos da região em troca de construções sólidas e impenetráveis, capazes de resistir às ameaças do deserto e às invasões promovidas pelas cidades rivais. Todas essas cidades foram construídas no interior ou na borda das crateras-oásis que pontilham de verde o deserto seco e rochoso que forma grande parte das Terras do Norte. As Cidades Broncas possuem uma estrutura muito similar, que pode ser dividida em seis grupos: As Muralhas, As Fundações, As Minas, As Fortalezas, Os Becos e Os Jardins.

As Muralhas
As fortificações que envolvem as cidades broncas são poderosas, formadas por várias camadas de muros separadas por fossos e protegidas por torres permanentemente ocupadas por guardas. Os portões das cidades estarão fechados durante grande parte do tempo, sendo normalmente abertos em períodos de grande fluxo de mercadores, quando geralmente ocorrem, também, as tentativas de invasão.

As Fundações
Redes de esgoto, masmorras e fortalezas subterrâneas formam as chamadas *fundações* das cidades broncas. Depósitos de mantimentos e produtos, arsenais e tesouros normalmente possuem um local dedicado a eles nas fundações da cidade, longo do alcance de qualquer invasor e protegidos por militares, armadilhas, guardiões monstruosos e magia. Entre as estruturas que formam as fundações das cidades broncas encontra-se, também, a rede de defesas e corredores que conectam os principais palácios, quartéis e torres de vigília da cidade. Essa rede é estabelecida tanto para permitir a fuga de membros da nobreza durante um ataque quanto para a mobilização das tropas para pontos estratégicos da metrópole.

Nativo das Cidades Broncas
Antecedente

Um personagem nativo de uma cidade bronca normalmente possui uma ou mais das seguintes características: autoritário, bravo, cabeça quente, destemido, grosseiro, imprudente, impulsivo, insensível, malicioso, mentiroso, opositor, orgulhoso, paranoico, rude, sarcástico, severo, tagarela, vingativo, violento.

Aparência: Os broncos são a grande maioria da população na cidades do Círculo de Fogo, mas mesmo os indivíduos de outras raças possuem um aspecto que, de alguma forma, se relaciona com o dos meio-orcs. Eles tendem a ser mais fortes que o padrão de sua raça, têm a pele mais escura e trabalham suas vestimentas e adornos de forma a demonstrar superioridade física (usando ossos presos a tranças do cabelo, tatuagens pelo corpo e tendo a mostra sempre alguma arma, além de raramente vestirem algo mais leve que um corselete de couro).
Benefícios: Um personagem que escolha o antecedente Nativo das Cidades Broncas recebe +2 de bônus de antecedente em uma das seguintes perícias: Atletismo, Blefe, Exploração, Intimidação ou Tolerância. Além disso, ele recebe a característica Guerreiro do Deserto, descrita a seguir. Consulte as regras para antecedentes no D&D 4E *Livro do Jogador 2*.

Guerreiro do Deserto
O personagem recebe +1 de bônus em todas as suas jogadas de ataque, dano e testes de resistência em combates realizados sob as condições de calor e calor extremo. Além disso, sempre que falhar em um teste de Tolerância para resistir a essas condições, fora de combate, o personagem pode realizar novamente o teste, uma única vez. Ele deve, obrigatoriamente, escolher o novo resultado, mesmo que tenha sido inferior ao primeiro.

As Minas
Todas as Cidades Broncas extraem grandes riquezas minerais do solo infértil, como cobre, ferro, pedras preciosas, ouro e outros metais nobres. Essas minas são alcançadas através de caminhos praticamente secretos, ocultos nas fundações da cidade, que incluem grandes salões onde trabalham os armeiros e ferreiros (que também vivem nos subterrâneos). Nas minas estão, também, as passagens secretas que se conectam a outras localidades fora dos limites da cidade. Geralmente o trabalho de mineração é realizado por soldados escravizados, capturados durante batalhas contra tropas inimigas no deserto.

As Fortalezas
Essas construções imponentes são erguidas no interior das cidades broncas e servem de habitação para os líderes locais e suas famílias. Como castelos, as fortalezas são divididas em alas, cada uma ocupada por uma família que sustenta o governo da cidade, havendo também uma ala dedicada exclusivamente às tropas e ao seu treinamento.

Os Becos
Grande parte da superfície das cidades broncas é ocupada por emaranhados labirínticos de ruas e becos habitados pelos paupérrimos moradores dessas cidades. Muitas dessas ruas funcionam como mercados a céu aberto durante todo o ano, atraindo mascates e nômades de vários cantos do deserto. Mas várias dessas ruas escuras e úmidas guardam o local de trabalho de contrabandistas, assassinos, guildas clandestinas e outros tipos de criminosos. Muitos cultistas de divindades malignas ocultam-se entre os habitantes dos becos, aproveitando-se do fato de que a guarda das cidades broncas raramente adentram esses locais.

As Arenas
As disputas físicas estão presentes em quase todos os momentos da vida dos habitantes das cidades broncas. Desafios e dívidas costumam ser cumpridos e pagos com sangue e suor. As principais formas de entretenimento, por exemplo, são aquelas ligadas a lutas físicas entre dois ou mais indivíduos. Elas podem ocorrer clandestinamente em becos da cidade, ou nas grandes arenas construídas pelos tiranos broncos. Essas arenas comportam dezenas de milhares de espectadores e são utilizadas para a luta entre militares renomados em busca de prêmios e graduações, ou mesmo entre escravos e criaturas do deserto.

Os Jardins (ou Oásis)
Protegidos por tropas dedicadas, as áreas de oásis são respeitadas e preservadas fora das muralhas da cidade, cuidadas com um imenso e inesperado zelo. Esses locais verdejantes, ricos em água e vida, são o coração de toda cidade bronca. Algumas lendas dizem que os broncos estavam cientes, quando da fundação de suas cidades, que poderiam contaminar os oásis que os alimentaria e, portanto, optaram por manter essas áreas protegidas (quase como locais sagrados). A forma como os broncos lidam com os jardins é muito similar ao tratamento que os povos das Terras Baixas dão aos belos bosques de suas vilas e cidades. Dizem as lendas que a maioria dos oásis do Círculo de Fogo possui fortes ligações com o Mundo Lendário e seria através deles, por exemplo, que os broncos teriam conseguido contato com a mítica raça dos minotauros.

✦ As Cidades Broncas

Annahag
Cidade-Estado Bronca; População 67.500
Annahag é detentora de uma das mais sólidas estruturas fortificadas de todo o Círculo do Fogo. Essa poderosa cidade bronca é conhecida como A Máscara de Longfoirt. Isso porque, apesar de ser uma Cidade-Estado independente, as Casas Maiores de Longfoirt exercem grande influência sobre Annahag, tornando-a a primeira linha de defesa de Longfoirt contra as temidas forças militares de Muinecháin. Os ataques a Annahag são constantes há pelo menos três anos, e a Cidade-Estado tem resistido bravamente, retaliando sempre que possível. O atual governante de Annahag, Rei Jeronime Langster, é casado com a princesa Jamile Risástor, de Longfoirt. Esse casamento, selado há 20 anos, firmou definitivamente as alianças comerciais e militares entre as duas cidades.

Ardsall
Cidade-Estado Bronca; População 48.000
Encravada em um vale desértico e arenoso, Ardsall é mais uma das Cidades Broncas sob influência de Longfoirt. O Rei de Ardsall, Megor Browndragon, é tio do Rei Risástor de Longfoirt. Passou grande parte de sua vida como membro do exército de Longfoirt, onde alcançou o posto de Cavaleiro-Conselheiro, retornando à Ardsall quando da morte de seu irmão e assumindo sua coroa. A influência de Longfoirt em Ardsall, entretanto, é meramente política, ao menos por enquanto. A cidade é detentora de grandes recursos minerais, mas sua localização torna a exportação desses materiais praticamente inviável financeiramente. Além disso, Ardsall está localizada em um território sabidamente ocupado por dragões poderosos e atentos a todos os movimentos militares da região.

Balhurst
Cidade-Estado Bronca; População 33.800
É dito que as Cidades Broncas são cidades em guerra permanente, mas nada como Balhurst. Tomada por uma guerra civil promovida pelas Casas Maiores que lutam pela sucessão do trono local após a morte do Rei Eltwulf, o Largo (que não deixou herdeiros), Balhurst é um grande castelo em ruínas, uma cidadela dividida em distritos, dominados por forças

militares compostas principalmente de mercenários e cidadãos obrigados a servir aos nobres em batalha. As Casas Maiores de Balhurst que disputam o trono são: a Casa Eltwulf, detentora do sangue real; a Casa Cynegils, que pretende instaurar uma nova ordem religiosa centrada no culto a Ha; a Casa Aescwyne, detentora de 80% das minas de pedras preciosas sob as torres de Balhurst; e a Casa Seaxburh, aliada da Casa Risástor de Longfoirt.

Brackloon

Cidade-Estado Bronca; População 46.000

Brackloon é uma distante Cidade Bronca, mas repleta de peculiaridades. Os broncos de Brackloon são tão diferentes dos outros que parecem uma etnia distinta. São muito brancos, têm poucos pelos no corpo, em sua maioria ruivos ou loiros, e são ligeiramente mais fortes, ágeis e perceptivos. Por outro lado, a expectativa de vida dos broncos de Brackloon é cerca de dez anos mais baixa que a do restante do povo da coragem. Dizem as lendas em Longfoirt que Brackloon é uma cidade amaldiçoada, com minas de ferro e fontes de água contaminadas por um mineral exótico e que pode ser mortal a longo prazo.

Missão Primária
Estágio Exemplar

A Rocha Verde de Brackloon

Os heróis recorrem a um poderoso alquimista em busca de uma fórmula que salvará a vida do Rei. Para concluir os trabalhos, entretanto, o alquimista precisa de uma amostra da temida Rocha de Brackloon, um mineral verde brilhante que, em seu estado mais bruto, é capaz de derreter metal e causar mutações nas espécies animais e vegetais que venham a ter algum tipo de contato com ele.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão ao sair com vida da fonte de Rocha de Brackloon com a amostra necessária ao alquimista.

✦✦✦

Coonagh

Cidade-Estado Bronca; População 89.100

Coonagh é uma das mais violentas cidades do Círculo de Fogo. Apesar de não exercer influência sobre nenhuma outra cidade ou povoado, Coonagh considera seus domínios todo o território desértico e selvagem no quadrilátero que a separa de Nilard, Mountmelik e Groodhill. As tropas de Coonagh atuam nas principais rotas utilizadas pelos nômades, realizando saques, assassinatos e sequestros, escravizando os mais fortes. Dizem as lendas que essas nunca foram as ordens de Seaxannah, Rainha de Coonagh, sendo na verdade uma deturpação da vontade dos líderes militares após anos de duro serviço no deserto.

Gortroe

Cidade-Estado Bronca; População 45.000

Gortroe é a cidade mais próxima de Ozanmor e, portanto, a mais vulnerável aos ataques dessa poderosa metrópole bronca. Governada por uma família de mercadores (os Gunlavar), a cidade se sustenta de incontáveis formas, todas sob o comando da Grande Família. Todas as importações (como as de alimentos) e exportações (armas e armaduras) estão sob controle do governo local. Os rendimentos trazidos pelo comércio são tão amplos que sobra dinheiro suficiente para o governo ser capaz de sustentar grande parte da população e provê-la com o que é mais básico (alimentação e segurança). Sem a tensão de trabalhar para sobreviver, os habitantes de Gortroe podem se dedicar às artes e à criação. Muitos habitantes são artesãos de talento, produzindo artigos comprados tanto pelos membros da plebe quanto pelos barões das famílias dominantes. Alguns desses trabalhos são exportados pelos Gunlavar, com a ajuda dos mercadores que vêm à Gortroe durante todo o ano.

As armas e armaduras de Gortroe são, também, as mais valorizadas dentre aquelas produzidas pelas Cidades Broncas. Os armeiros possuem um cuidado especial com seus trabalhos, produzindo verdadeiras obras-primas do combate marcial.

O grande problema para Gortroe está nas invasões recorrentes das forças de Ozanmor. As tropas da cidade vizinha vêm e vão com uma velocidade impressionante, roubando principalmente alimentos e outros artigos mundanos. Dessa forma, acredita-se, Ozanmor impede a formação de uma elite de artesãos e de mercadores dentro de suas muralhas, já que os saques são a principal forma de sustento da cidade (e da manutenção dos militares no poder).

Lady Jewel dos Carnmor, filha do falecido Lorde Furbogh Carnmor, Major das tropas de Gortroe, tomou o título de seu pai para si após a sua morte. É de conhecimento público que ela tem reunido os melhores mercenários das Cidades Broncas para lançar uma investida final contra Ozanmor.

Missão Primária
Estágio Exemplar

O Rapto de Lady Jewel

Quando começou a organizar um ataque à cidade de Ozanmor, Lady Jewel, jovem e inexperiente, não sabia a que ponto chegaria a influência de seus inimigos. Ela acabou contratando um grupo de mercenários da cidade de Uibifaihli que, na verdade, trabalhavam para os governantes de Ozanmor. Agora, Lady Jewel foi capturada e os mercenários tentam negociar sua libertação. Os Gunlavar, entretanto, não estão dispostos a pagar o preço pedido por eles.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão ao libertarem Lady Jewel dos Carnmor com vida. Eles conseguirão, também, informações valiosas sobre as defesas e práticas militares da cidade de Ozanmor.

✦✦✦

Groodhill

Cidade-Estado Bronca; População 52.000

A Cidade Bronca de Groodhill tem surgido como uma ameaça à tão desejada hegemonia de Longfoirt sobre o território de Chill Chainnigh, no Cinturão de Esperança. Hoje a Cidade-Estado fornece minérios, equipamentos, armas e armaduras para as aldeias e vilas do leste de Chill Chainnigh, atraindo a ira dos nobres longfoirtianos que tentaram, sem sucesso, realizar transações comerciais na região.

Ao que tudo indica as Casas de Groodhill deixaram a luta constante pelo poder de lado, focando-se em um objetivo comum: ampliar os domínios da Cidade-Estado e sua influência sobre Chill Chainnigh para, então, repartir o espólio de suas conquistas. O plano foi traçado pelo próprio Rei de Groodhill, Midgals da Casa Powys, o jovem sucessor do temido Sessenlaw, o Terrível, mostrando que parece ser uma tendência que as novas gerações de governantes das Cidades Broncas venham buscar outros caminhos de prosperidade como alternativa às infrutíferas batalhas travadas na região.

Cada uma das Casas Maiores da Cidade-Estado mantém ao menos um membro na chamada Cavalaria Groodiana, um grupo militar de servos de Jangall, o deus benevolente da guerra. A simples existência da Cavalaria motivou as Casas Menores e indivíduos compromissados a lutarem pela manutenção da ordem e pela preservação da vida e das propriedades públicas e privadas. O crime em Groodhill,

assim, tornou-se incomum, e aventureiros acabam sendo vistos como causadores de desordem e discórdia dentro das muralhas que cercam a cidade.

Longfoirt

Cidade-Estado Bronca; População 278.000

A temida cidade de Longfoirt é um dos maiores centros urbanos de todo o mundo de Agrippa, e também detentora de um dos mais temidos poderios militares conhecidos. Governada pelo Rei Kerkonungur da Casa Risástor, Longfoirt caminha para se tornar uma poderosa nação, com territórios e áreas de influência que vão muito além de suas muralhas ou seus jardins. Hoje Longfoirt comanda, mesmo que indiretamente, outras Cidades Broncas, como Ros Comáin, Ardsall e Annahag, além de praticamente todas as aldeias e vilas da porção central e oeste do território de Chill Chainnigh.

Longfoirt é governada com mão de ferro pelo Rei Risástor. Subordinadas a ele existem duas ordens, conhecidas como Ordens Reais de Longfoirt. Uma delas, conhecida como A Mão Direita de Longfoirt, é oficialmente chamada de Ordem Real dos Servos da Guerra, Ordem e Justiça. Apesar do título, esta é uma ordem formada essencialmente por sacerdotes, políticos, diplomatas e estrategistas, muitos deles formados na Universidade de Angabar ou nas renomadas escolas de Wexfor e de Baile Cliáth. Para eles, Longfoirt é o Reino Confinado e seus habitantes são portadores do Grande Espírito. Cabe aos longfortianos, então, lutar pelo que lhes é justo: terras férteis, florestas verdejantes e paz duradoura, mesmo que para isso seja necessário expulsar os ultrajantes povos do sul da verdadeira Terra Próspera. Esses sacerdotes são devotos tanto de deuses como Saint Londahar e Jangall quanto de Ha e Tiamat, formando uma nova igreja que é exclusiva de Longfoirt. Nas terras sob influência da Cidade-Estado, essa ordem religiosa não se faz presente abertamente.

A Mão Esquerda de Longfoirt, a Ordem Real dos Guerreiros do Sol, do Fogo e do Bronze, é a ordem militar maior de Longfoirt, um grupo de cavaleiros experientes, poderosos e de grande renome. São indivíduos que viajaram os mundos e acumularam riquezas, experiência e poder bruto em nome de seu Reino. Hoje, lutam carregando o brasão da Casa Risástor. Dizem as lendas que um dia eles serão conclamados a batalhar na Grande Ascenção, a guerra final da qual Longfoirt sairá vitoriosa sobre os reinos das Terras Baixas. Essas mesmas lendas dizem que esses cavaleiros seriam capazes de derrotar reinos inteiros sozinhos e lutar durante meses sem ao menos parar para beber água, comer ou dormir.

Os mais experientes membros das duas Ordens Reais formam um grupo conhecido como A Voz de Longfoirt. São eles os responsáveis por transmitir as vontades, ideias e ordens do Rei aos Duques-Executores, os representantes do governo de Longfoirt. Os Duques foram escolhidos pelo próprio Rei para agir em seu nome seguindo suas ordens. Em troca, quando Longfoirt se tornar um poderoso império, cada Duque receberá um título de Rei e um território para si.

Enquanto as tramas políticas e militares se desenrolam nos corredores escuros e silenciosos do Grande Castelo, a população da Cidade-Estado segue com sua vida. Os quase trezentos mil habitantes acreditam veementemente que Longfoirt é a Grande Escolhida e que tudo indica que está perto de se concretizar o destino de conquistar a Terra Próspera, ocupada pelos usurpadores humanos do sul (os longfortianos chamam de humanos todas as etnias não-broncas de Agrippa).

Alguns dos locais de destaque da Cidade-Estado de Longfoirt são:

As Sete Torres de Esmeralda

Há mais de mil anos, um herdeiro do trono de Longfoirt viajou para o sul e vislumbrou as utópicas torres de Elron, a Cidade-de-Nação. Imaginou que aquela deveria ser a referência a orientar todos os governantes de Longfoirt a partir dali. Quando tomou a cidade para si, o herdeiro ordenou a construção de sete torres feitas totalmente de esmeraldas, que serviriam não só para proteger a cidade como para intimidar (e impressionar) todo aquele que ousasse se opor ao seu poder. Cada uma das sete torres, separadas por seções de muralhas grandes como castelos, tem cerca de 300 metros de altura e é capaz de abrigar mais de dez mil artilheiros (entre arqueiros e operadores de balestras). Mesmo que as torres nunca tenham sido plenamente ocupadas, são suficientemente poderosas e imponentes para aterrorizar qualquer grupamento militar inimigo que se aproxime da Cidade-Estado.

O Coração de Ferro

Localizado no centro de Longfoirt, o castelo que serve de lar para os membros da Casa Risástor, o que inclui o próprio Rei, é chamado de Coração de Ferro por todos os habitantes de Longfoirt, bem como pelos longfortianos que estejam, hoje, vivendo em outras cidades ou territórios. É comum, inclusive, que os militares utilizem o nome do castelo para se referir à própria Cidade-Estado. O que é incrível, entretanto, é que esse castelo com cerca de 25 hectares seja habitado por nada mais nada menos que 40.000 pessoas, incluindo as Casas Maiores e Menores aliadas à Casa Risástor, seus compromissados, servos e até mesmo escravos e mercenários. O castelo funciona como uma verdadeira cidade, dividida em distritos (chamados aqui de «Grandes Alas») administrados por Prefeitos, subordinados à Princesa Jamile Risástor, esposa do Rei de Longfoirt. O Coração de Ferro também possui uma guarda própria, comandada por Sir Banphron Garalar, a Terceira Mão Esquerda.

O Bazar de Longfoirt

Esse gigantesco distrito, com cerca de 30 hectares e 80 ruas, cobertas por tecidos coloridos e repletas de barracas e lojas dos mais variados tipos (dizem que são cerca de 6000 lojas ao todo) é um dos maiores mercados conhecidos do mundo e, com certeza, o maior das Terras do Norte, tudo isso cercado por 15 portões de acesso e muralhas internas capazes de bloquear a passagem de qualquer bandido que tente fugir para outras partes da cidade após cometer algum crime. Muitos mercadores broncos trazem produtos de todos os cantos das Terras Baixas e também de terras distantes, como Ahn, Chorc e Loch Garman. É comum encontrar lissos e humanos no Bazar de Longfoirt, mercadores e comerciantes grande parte das vezes, apesar de ser comum encontrar mercenários humanos oferecendo seus serviços nesse gigantesco labirinto multicolorido.

O Círculo dos Fortes

Ao redor de Longfoirt foram erguidas através dos séculos uma grande quantidade de torres de vigília, torres de artilharia e também pequenos fortes e fortalezas. Essas estruturas resistentes e estrategicamente posicionadas formam uma rede de defesa que torna Longfoirt um lugar praticamente impenetrável por forças inimigas. Quaisquer exércitos que ousem avançar em direção a Longfoirt terão as muralhas da cidade e as Torres de Esmeralda como as últimas de suas preocupações.

Dizem as lendas que, mais do que estruturas físicas e

robustas, esses fortes e torres formam um intrincado sistema de corredores, câmaras e portões que guardam armadilhas e enigmas deixados por seus construtores. Caso esses desafios sejam superados na ordem correta, as defesas de Longfoirt cairão e uma invasão em larga escala será possível.

As mesmas lendas dizem que os arquitetos foram orientados por servos de Saint Londahar, o deus da justiça, para que Longfoirt não se tornasse uma força incontrolável sob o comando dos deuses infernais, dando aos heróis de Agrippa uma chance de derrubar a cidade caso algum dia ela viesse a se lançar contra a civilização das Terras Baixas.

Missão Primária
Estágio Exemplar

A RUPTURA DA QUINTA FORTALEZA

O Círculo dos Fortes guarda mais segredos do que os próprios governantes de Longfoirt, comandados pela Casa Risástor, são capazes de imaginar. Quatorze pequenas fortalezas do Círculo servem como prisão para criaturas poderosas, nativas tanto das Terras do Norte quanto de outros lugares de Agrippa e até mesmo de outros mundos. Essas criaturas são as armas secretas guardadas pelos comandantes militares de Longfoirt, utilizadas para alimentar magias antigas ou até mesmo para servir como experimentos para a criação de aparatos perfeitos. Claro, apenas enquanto não chega o momento de lançá-las contra os inimigos de Longfoirt.

Mas nem sempre as coisas saem como o planejado. A Quinta Fortaleza, localizada a cerca de 60 quilômetros de Longfoirt, ruiu após uma criatura aprisionada em seu interior se libertar. Agora, a criatura está a solta e segue em direção ao sul, deixando um rastro de medo e destruição. A única forma de detê-la permanentemente, entretanto, está perdida sob as ruínas da fortaleza na qual esteve enclausurada durante muito tempo.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão após derrotarem a criatura definitivamente. Para isso, precisarão desvendar o segredo sobre sua invocação e descobrir uma forma para vencê-las. As ruínas da Quinta Fortaleza guardam esse segredo, oculto em meio a fórmulas, relatórios e rituais que foram utilizados para trazer o monstro a esse mundo e para mantê-lo aprisionado. Mas os corredores e as salas estão instáveis, muitas armadilhas foram deixadas para trás pelos fugitivos e muitas criaturas mais fracas, mas não menos perigosas, acabaram se libertando também no meio do processo.

✦✦✦

Maigheo

Cidade-Estado Bronca; População 50.000

Muitas pessoas acreditam que Maigheo é uma magocracia, o que não é verdade. A cidade é dominada por uma família poderosa, os Sandatan, que é detentora de tudo o que é mágico no interior de suas muralhas. Os Sandatan eram apenas mercadores em uma cidade que era dominada pelos militares, como a maioria das Cidades Broncas, até o dia em que firmaram os primeiros negócios com os minotauros do Mundo Lendário. Esses negócios são comuns no Círculo de Fogo, mas não de forma tão intensa como em Maigheo.

Ao longo dos anos eles passaram a comprar equipamentos militares de outras cidades para fornecer aos minotauros em troca de recursos mágicos, como relíquias, rituais, fórmulas mágicas e tantos outros artigos imbuídos com o poder arcano. De posse desses itens os Sandatan ampliaram sua influência dentro de Maigheo até serem capazes de tomar o poder da cidade para si.

Como é de se esperar em uma cidade habitada por broncos, a maioria da população vive na miséria ou vivendo às custas de trabalho árduo. O poder da magia está nas mãos dos governantes da cidade, que podem conseguir o que quiserem, quando quiserem.

Aqui, entretanto, essa percepção é levada ao extremo. Criaturas mágicas, como gárgulas e golens, protegem os palácios onde vivem os membros da família Sandatan e seus aliados, ao mesmo tempo em que criaturas invocadas de outros mundos são escravizadas para trabalhar nas fundações e nas minas da cidade. Minotauros mercenários integram as tropas de Maigheo, ao mesmo tempo em que a Corte dos Magos coordena ataques às outras cidades da região do Círculo de Fogo.

Nos últimos meses tem sido comum a presença de comitivas de humanos vindos de Ahn, na região do Olho das Águas. Dizem os mais bem informados que essas comitivas acompanham alguns magos do reino de Ahn, provavelmente da vila de Elkington, e que esses magos teriam interesse em formar algum tipo de aliança com os Sandatan e com a Corte dos Magos de Maigheo.

Missão Primária
Estágio Épico

A HORDA DE CORPOS LEVANTADOS

O arquimago Vissevark, de Maigheo, retornou de anos de exílio em uma torre perdida em algum lugar do deserto infernal do Círculo de Fogo. De lá, retornou com segredos necroânticos poderosos, Alta Magia, e está disposto a utilizar esses segredos imediatamente. Sua primeira ação fez com que os túmulos dos militares broncos fossem revirados por forças arcanas, erguendo milhares de corpos putrefatos e esqueléticos e lançando-os em direção às cidades inimigas. Ciente do poder que tem em mãos, Vissevark conquistou várias Cidades Broncas, incluindo a própria Maigheo, e agora avança contra outras regiões do mundo, a começar por Ahn, lar dos Magos de Elkington, seus maiores rivais.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão ao derrotarem Vissevark e conseguirem que os segredos necromânticos desvendados pelo mago sejam guardados em um lugar seguro para que nunca mais caiam em mãos erradas. Os servos de Vissevark, mesmo depois da derrota de seu mestre, não deixarão os heróis partirem facilmente.

✦✦✦

Mountmelik

Cidade-Estado Bronca; População 175.100

Mountmelik é uma utopia entre os broncos, uma gigantesca Cidade-Estado construída na cratera de um vulcão há muito extinto. O povo de Mountmelik se considera detentor de todas as terras que vão de Nillard e Groodhill, a oeste, à Cabháin, a leste. Dizem as lendas locais que o Rei Hugurar da Casa Brenamba é, na verdade, um dragão vermelho milenar. Hugurar sobrevoaria seu território ao anoitecer e ao amanhecer, tomando para si como servos e escravos os nômades e invasores.

Muinecháin

Cidade-Estado Bronca; População 213.600

Governada pelos broncos da Casa Jirraurk, Muinecháin é uma das maiores forças militares de todo o Círculo de Fogo. Suas hordas de broncos são capazes de ameaçar a estabilidade de todas as Cidades Broncas da região, inclusive de Longfoirt. Apesar de militarmente poderosa, a cidade de Muinecháin está longe de ser um lugar próspero. Sua população é extremamente pobre, vivendo em condições insalubres, e os nobres das casas maiores estão sempre em conflito por poder e influência.

Nilard

Cidades-Estado Broncas; População 27.000

Nilard é uma cidade bronca partida, governada por três Casas (os Rodanari, os Vulture e os Zenalorg). Dizem, inclusive, que se tratam de três cidades distintas, com suas próprias muralhas, fortalezas, minas e fundações, separadas por pontes de pedra e metal guardada por soldados e monstros treinados para o combate. Cada um dos castelos de Nilard foi erguido sobre uma colina de rocha sólida e no vale formado entre as cidadelas estão os Jardins de Nilard, um grandioso e exuberante oásis que tem sido alvo da disputa dos governantes locais há séculos.

Ozanmor

Cidade-Estado Bronca; População 65.000

No coração do Círculo de Fogo está a imponente cidade de Ozanmor, com suas muralhas impenetráveis, seus exércitos inquietos e suas fornalhas trabalhando 24 horas por dia. Ozanmor é uma das cidades mais ricas dentre as Cidades Broncas, e também uma das mais violetas e imprevisíveis. Construída sobre uma gigantesca mina de ferro, ela possui todos os recursos necessários para montar o mais poderoso dos exércitos de Agrippa, não fosse o fato de que os exércitos são formados por pessoas, que precisam de um espaço para viver, de alimentação, de lazer... As tropas de Ozanmor desfrutam de parte disso, enquanto aos trabalhadores comuns restam as migalhas e o pouco que eles conseguem negociar com os mercadores que vêm de outras partes do mundo. Mas ainda não é o suficiente para tornar Ozanmor a potência militar que todos, temerosos, esperam.

O governante de Ozanmor é um bronco chamado Gaway Barfna e sua família está no comando de todos os níveis do exército da cidade. Sua esposa, já falecida, recebeu de sua família a Grande Mina de Ozanmor, que passou de geração para geração até cair em suas mãos. Hoje, o governante (chamado simplesmente de O General) utiliza as riquezas provenientes da exploração da mina para ampliar as forças militares da cidade.

Gaway Barfna é tido como um dos broncos mais poderosos e influentes de todo o Círculo de Fogo. Dizem as más línguas que o Rei de Ozanmor desdenharia, inclusive, de Kerkonungur Risástor, Rei de Longfoirt, quem ele considera ser apenas «um guerreiro prepotente com sonhos pequenos».

Os armeiros e ferreiros de Ozanmor trabalham em um regime muito próximo à escravidão, produzindo todo o equipamento necessário às empreitadas militares do exército local. Dizem, inclusive, que existem mais armeiros e ferreiros trabalhando para o exército de Gaway Barfna do que militares (o que não é verdadeiro). Uma lenda entre as Cidades Broncas diz, também, que a cidade de Ozanmor possui em seu arsenal mais armas e armaduras do que poderia utilizar durante toda uma era. Se isso é verdade não se sabe, já que ninguém ousou penetrar na fortaleza que é o Quartel do Bloco de Ferro, sede do governo de Ozanmor, para descobrir.

É de conhecimento público, entretanto, que líderes minotauros têm visitado a cidade periodicamente. Esses membros do povo da esperança não são grandes compradores dos armamentos de Ozanmor, já que as negociações são feitas por iniciativa de um ou outro mercador extraplanar. A presença desses líderes, entretanto, pode indicar algum tipo de contato inicial entre Gaway Barfna e os minotauros para a futura comercialização de um grande lote de armamentos. Algo que provavelmente tenha ligação com os grandes planos e sonhos do governante desta cidade bronca.

A Espada de Furbogh Carnmor

Missão Primária
Estágio Exemplar

Os broncos de Ozanmor investem pesadamente contra as cidades vizinhas, onde realizam grande saques de mantimentos e outras riquezas necessários ao sustento de suas tropas. Num destes ataques, há muito tempo atrás, o Major de Gortroe, Lorde Furbogh Carnmor, foi assassinado e sua espada, que teria sido utilizada em batalhas memoráveis de Gortroe, foi roubada. Espiões de Gortroe em Ozanmor descobriram que a espada está guardada nos aposentos de Lady Clarences, uma das quatro esposas do Coronel Beaufort, em seu palacete no coração da metrópole. Uma guerra civil é iminente em Gortroe e a espada de Furbogh será fundamental para a imposição de uma liderança firme na cidade.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão ao resgatarem a espada de Furboth Carnmor e levarem a relíquia de volta à Gortroe, sendo capazes de superar as defesas de Ozanmor e sobreviver às intrigas dos líderes locais.

✦✦✦

Ros Comáin

Cidade-Estado Bronca; População 55.000

Essa poderosa cidade é, sem sombra de dúvida, a que possui a maior oferta de recursos hídricos e vegetais, envolta por uma grande floresta e inclusive uma região pantanosa e selvagem. No interior de suas muralhas existem amplos campos de cultivo que servem de sustento para centenas de famílias de agricultores e criadores de animais. O subsolo de Ros Comáin guardas gigantescos veios de ouro, ferro, cobre, prata e também de pedras preciosas. Suas lideranças são pacíficas (mas não necessariamente bondosas), apesar dos abusos cometidos pela nobreza e, principalmente, pelos militares contra a população mais humilde.

O governo da Cidade-Estado, entretanto, não é autônomo. Sem uma oligarquia consolidada (as posses, tanto dos campos de cultivo quanto das minas da cidade estão fragmentadas entre várias famílias diferentes), foi fácil para Longfoirt, a mais poderosa cidade das Terras do Norte, dominar Ros Comáin. Se em outras cidades a influência de Longfoirt se limita a um conselheiro ou a um nobre com um limitado poder de decisão, em Ros Comáin o governo da cidade está nas mãos de nobres longfortianos.

Transcliff

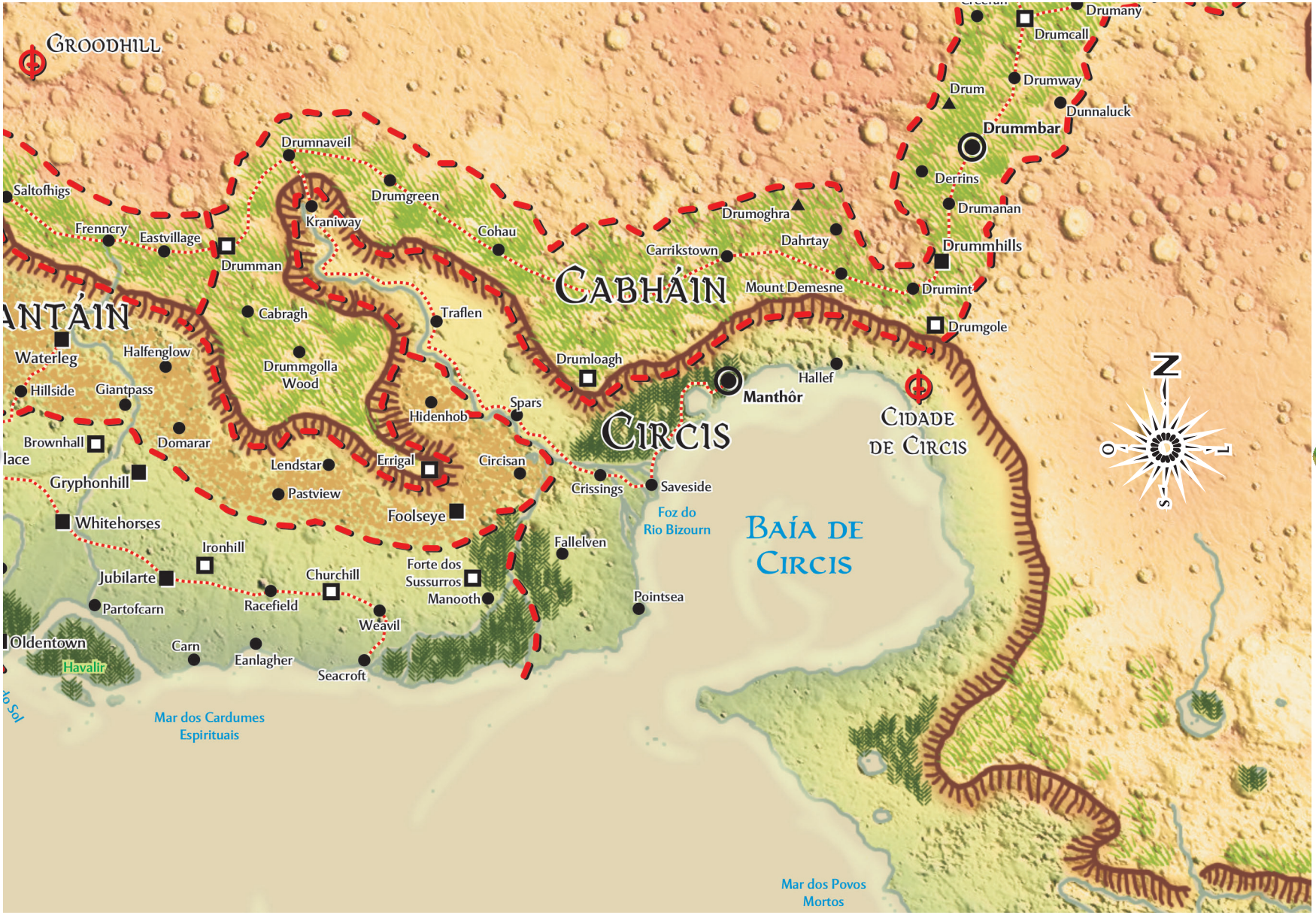
Ruínas de Cidade-Estado Bronca

Essa Cidade-Estado ruiu quando o solo sob suas torres e muralhas cedeu, devorando suas construções e seu povo como que num passe de mágica. Dizem as lendas que forças de um mundo distante, o Além, estabeleceram-se há milênios sob aquela região do deserto e que a queda de Transcliff é só mais um indício de que essas forças despertaram de seu longo sono.

Uibifaihli

Cidade-Estado Bronca; População 37.200

Uibifaihli é uma cidade controlada pelas Casas Maiores da poderosa Ozanmor. O atual Regente de Uibihaihli é Raruk Gart-Barfna, sobrinho de Gaway Barfna, Rei de Ozanmor. Raruk orgulha-se de ter entre seus prisioneiros Lady Jewel de Gortroe. O regente é conhecido por seu despreparo político no que diz respeito a vários assuntos envolvendo a cidade, a ponto de seu comando já ter sido questionado pelos líderes das casas de Uibihaihli. O único motivo para ele permanecer no comando é sua linhagem e qualquer investida direta contra Raruk poderia provocar a ira do temido Rei de Ozanmor.


Groodhill
Drumany
Drumcall
Drum
Drumway
Dunnaluck
Drummbar
Derrins
Drumanan
Drummhills
Drumint
Drumgole
Drumoghra
Dahrtay
Carrikstown
Mount Demesne
Cabháin
Drumnaveil
Drumgreen
Kraniway
Cohau
Saltofhigs
Frenncry
Eastvillage
Drumman
Traflen
Cabragh
Waterleg
Halfenglow
Drummgolla Wood
Hillside
Giantpass
Brownhall
Domarar
Gryphonhill
Whitehorses
Drumloagh
Hallef
Manthôr
Spars
Hidenhob
Circis
Cidade de Circis
Lendstar
Errigal
Circisan
Crissings
Saveside
Pastview
Foolseye
Foz do Rio Bizourn
Baía de Circis
Fallelven
Ironhill
Forte dos Sussurros
Churchill
Jubilarte
Racefield
Manooth
Pointsea
Partofcarn
Weavil
Oldentown
Havalir
Carn
Eanlagher
Seacroft
Mar dos Cardumes Espirituais
Mar dos Povos Mortos
N
O
L
S

Circis

Reino de Circis

Baía de Circis - Terras Baixas

Circis é um reino em ascensão. Outrora um lugar maculado por deuses antigos, ergue-se como uma promissora nação. Mas as nações que receberam os primeiras contatos dos «novos circianos» estão longe de saber suas reais intensões.

Milênios atrás, uma família foragida de Ahn rumou para o sul e alcançou uma baía de águas cristalinas, cercada por escarpas e belas planícies. A família (os Heldes, como apresentado em antigos contos) detinha grande conhecimento sobre astronomia e navegação e, com o passar das gerações, avançaram para várias partes das Terras Baixas, multiplicando esse conhecimento.

As aldeias da Baía dos Heldes, entretanto, sofriam com a ameaça de monstros e hordas que vagavam pela região. Os aldeões resolveram, então, rumar para uma área segura onde fundaram uma poderosa cidade fortificada: Circis. Um poderoso exército foi formado e os monstros foram expulsos.

Quando os aldeões (na verdade, seus filhos e netos) retornaram a seus locais de origem, ficou decidido que em Circis deveria existir um governo central que garantisse a segurança das aldeias e movimentasse as riquezas da região em troca de benfeitorias (como estradas, pontes e torres de vigília contra monstros).

Assim nasceu as Terras de Circis, um conglomerado político regido pelos anciões das aldeias locais, que reuniam-se em conselho e administravam as terras com a ajuda de seus *minoastes*. Quando as deliberações dos anciões geravam muitas dúvidas, a decisão final era tomada pelo mais velho dos anciões, o Prudente.

Características Gerais

Capital: Manthôr

Governo: Jubileu é Rei de Circis há tempo suficiente para ninguém vivo saber o quanto. Esse imortal tirânico é poderoso o suficiente para ordenar que o povo de Circis direcione sua fé apenas a ele e para receber devoção em troca.

Tendência Local Predominante: Indiferente ou Maligna

Moedas Locais: Templo (1 PL), Altar (1 PO), Guardião (1 PP), Deus Antigo (1 PC)

Idioma Local: Mítico

População: 50.000, em sua maioria humanos. Os circianos aparentam ser mais fortes e vigorosos que os humanos de outros lugares de Agrippa, com corpos atléticos e robustos, tanto homens quanto mulheres. Dizem as lendas que o sangue dos deuses antigos corre nas veias dos circianos e por isso eles são tão belos. Mas apenas aqueles que conhecem Circis sabem o quão arrogantes e orgulhosos são os habitantes desse reino, sempre dispostos a provar sua superioridade, mesmo quando obrigados a se ajoelhar e idolatrar seu Rei. Dispostos a desbravar o mundo e demonstrar essa superioridade ao restante de Agrippa, os circianos iniciaram uma série de viagens há alguns anos que levaram à criação de algumas relações mercantes e até mesmo à construção de uma estrada que liga o reino de Circis ao Reino de Cabháin.

Os circianos eram respeitados pelos povos de vários cantos de Agrippa, até que veio a guerra. A maior de todas elas: A Guerra das Legiões dos Três Mundos. Quando criaturas fantásticas começaram a surgir não só nas fronteiras, mas também no coração das Terras de Circis, o Prudente determinou que um grupo de guerreiros e amazonas rumasse à Ilha das Crenças, onde vivia o Espírito da Baía, que garantia prosperidade à região, para que ele lhes concedesse o dom para impedir as novas ameaças.

Lá chegando, o líder dos guerreiros, Baltus, matou o Espírito da Baía e roubou seu poder, compartilhando-o com seus aliados e aproveitando para eliminar aqueles que se opuseram. O grupo retornou com um imenso poder; suficiente para garantir a paz de Circis durante toda a Guerra. Eles eram imortais, e ao longo das gerações os circianos foram voltando sua fé cada vez mais para seus salvadores. Idolatrados e poderosos, os guerreiros e amazonas de outrora tornaram-se deuses.

Quando isso aconteceu, Ohm, o Deus Sol, ciente das regras impostas pelo Mestre, determinou que os deuses de Circis viajassem para o Paraíso e para o Inferno, mas eles recusaram. Sem alternativa, os maiores heróis da história de Ohmtar se reuniram mais uma vez para impedir que o cosmos entrasse em desequilíbrio: os Agentes do Destino.

Derrotados, os deuses de Circis foram enviados pelo Mestre para o Além, para que fossem esquecidos. Sabendo que seria um erro abandonar os circianos sem uma divindade para conduzí-los, o Mestre fez com que o próprio Ohm se tornasse a divindade mais adorada pelo povo de Circis.

Os deuses de Circis, entretanto, eram tão poderosos que foram capazes de criar passagens mágicas entre vários mundos de Ohmtar (de onde extraíam mais e mais poder). Os Feiticeiros de Circis, sacerdotes dessas divindades, rejeitaram Ohm e abriram simultaneamente cada uma das passagens mágicas criadas, inundando Agrippa com forças extraplanares.

Logan, o Guardião de Agrippa, sacrificou a própria vida para impedir que as criaturas mágicas alcançassem outras terras, ao mesmo tempo em que Gënnlarioneth e Ryltar conduziam as forças dimensionais de volta a seus mundos de origem (hoje, Logan continua sendo um Agente do Destino, mas sob o aspecto do Espírito das Florestas).

A cidade de Circis foi destruída durante o evento que ficou conhecido como O Levante dos Feiticeiros, tomada por magia arcana descontrolada e poderes de natureza elemental e aberrante. Os circianos ergueram, com dificuldade, uma nova capital, Manthôr, na margem oposta da Baía de Circis, de onde observam as torres da metrópole como que aguardando o poder mágico do lugar despertar novamente.

Aldeias, vilas e cidades inteiras também foram destruídas durante o Levante, mas os Agentes do Destino ajudaram os circianos a reconstruir grande parte do que foi arrasado pelo poder dos Feiticeiros. A maioria da população, entretanto, temendo as criaturas mágicas e ameaças sombrias que vagavam - a ainda vagam - pela região, abandonaram Circis e rumaram para outras terras em busca de uma vida mais pacífica.

Hoje, o poderoso Jubileu governa Circis com mão de ferro. Recluso no interior de seu palácio, O Jubileu é poderoso o suficiente para acompanhar de perto, mesmo que não estando presente, cada comando dado a seus subordinados e as ações de cada um de seus devotos dentro das fronteiras do reino. Talvez a única localidade que esteja fora do alcance de seus olhos divinos seja o conjunto de ruínas da mítica Cidade de Circis.

O Jubileu
Rei de Circis

Humano ancião; Deus-menor de Circis
Tendência: Maligno
Conhecido como (por): onipotente, onipresente, onisciente

Outrora apenas um dos anciões que governavam Circis a partir da cidade de Manthôr, O Jubileu eliminou seus pares e se auto-proclamou Rei de Circis. Dizem as lendas locais que se trata de uma criatura milenar, uma espécie de bruxo ou feiticeiro intimamente ligado ao poder das antigas divindades que governaram a região tempos atrás. Outras lendas dizem que o Jubileu é a reencarnação de Baltus, deus circiano e principal responsável pela queda de seu povo.

O Jubileu nunca aparece em público; é venerado e temido pelos habitantes de Circis como uma divindade, o que é verdade de fato. O Jubileu é uma divindade menor, mas não se sabe se a imortalidade foi alcançada por força da devoção dos circianos, ou se a devoção se deu pelo fato de O Jubileu já ser uma divindade quando se tornou Rei de Circis.

Singular, entretanto, é a presença d'O Jubileu em todos os mitos e lendas de heroísmo contadas pelo povo de Circis. São batalhas em que o Rei de Circis derrota sozinho exércitos inteiros vindos do norte, ou demonstrações de poder da divindade, em que ela surge abrindo as águas da Baía de Circis para resgatar um artefato perdido em uma cidade submersa, ou mesmo contos que trazem histórias d'O Jubileu caminhando pelo Paraíso. Curiosamente, nenhuma dessas histórias jamais haviam sido vistas pelos monges do Limiar em suas observações.

✦ Locais de Interesse

Missão Primária
Estágio Heroico

O Caminho de Circis

Os heróis recebem um chamado que deve levá-los à Cidade de Circis. Para isso, eles precisam desbravar o terrível Caminho de Circis, uma estrada perigosa, repleta de criaturas famintas e segredos ocultos. Ao longo do Caminho os heróis irão se deparar com aldeias tomadas por magos sombrios ou por mercadores ambiciosos, serão arrastados por uma tempestade ou por um portal, e enfrentarão muitos outros perigos e desvios que existem tão somente para afastá-los de seu objetivo principal.

Completando a Missão

O Caminho de Circis consta em poucos mitos de Ohmtar, mas é sabidamente um dos mais fantásticos de todos. Essa estrada mágica lendária não existe fisicamente. Ela pode seguir trajetos diferentes, levando a alternativas das mais variadas, conforme o Mestre conduz os heróis em sua jornada. Os heróis concluem essa missão quando alcançarem o final do Caminho: a Cidade de Circis. Todo o Caminho de Circis é fantástico e caótico. Quaisquer criaturas originárias dos Sete Mundos de Ohmtar têm lugar aqui, se for interessante para a jornada dos heróis rumo à iluminação.

Algumas das criaturas que podem ser encontradas no Caminho de Circis são (consulte o D&D 4E *Manual dos Monstros*): *aranha*; *arbusto trôpego*; *arconte*; *banshrae*; *basilisco*; *beemote*; *bruxa*; *cavalo*; *ciclope*; *doppelganger*; *draconato*; *dragão azul* (dragão); *dragonete*; *drow*; *eidolon*; *eladrin*; *elfo*; *escorpião*; *esfinge*; *gnomo*; *goblin*; *halfling*; *harpia*; *hidra*; *mago de larvas*; *medusa*; *minotauro*; *naga*; *oni*; *orc*; *pássaro roca*; *sahuagin*; e *troll*.

Criaturas que não existem em Ohmtar (seja por determinação do Mestre ou trazidas por Ele de outros mundos do Megaverso) podem surgir, também, diante dos heróis.

✦✦✦

Nativo de Circis — Antecedente

Um personagem nativo de Circis normalmente possui uma ou mais das seguintes características: ambicioso, cínico, desordeiro, destemido, determinado, douto, duro, egoísta, errante, intelectual, intolerante, maduro, mesquinho, metódico, orgulhoso, persuasivo, perverso, preconceituoso.

Aparência: Os circianos possuem a estatura mediana, são magros e possuem a pele muito branca. Seus cabelos negros e seus olhos azuis remetem à aparência dos ahnianos, que possuem ancestrais comuns. As pessoas comuns se vestem com togas cinzentas, tornando-os uma massa uniforme de indivíduos. Os nobres, entretanto, vestem armaduras feitas com metais nobres, cobertas com gemas e outras relíquias mágicas.

Benefícios: Um personagem que escolha o antecedente Nativo de Circis recebe +2 de bônus de antecedente em uma das seguintes perícias: Arcanismo, Blefe, Exploração, Ladinagem, Natureza ou Religião. Além disso, ele recebe a característica Adorador do Além, descrita a seguir. Consulte as regras para antecedentes no D&D 4E *Livro do Jogador 2*.

Adorador do Além

Sempre que falhar em um teste de Arcanismo ou de Exploração que envolva lidar ou conhecer algo de natureza aberrante, o personagem pode realizar novamente o teste, uma única vez. Ele deve, obrigatoriamente, escolher o novo resultado, mesmo que tenha sido inferior ao primeiro.

Cidade de Circis
Metrópole Possuída por Poderes Desconhecidos

De Manthôr é possível ver Circis no horizonte, a alguns dias de viagem, com seus brilhos multicoloridos e explosões silenciosas que tomam toda a madrugada. Poucos foram aqueles que alcançaram a Cidade de Circis nos últimos anos e retornaram. E eles contaram - e os menestréis fizeram questão de levar suas palavras adiante - o quão insana é a outrora capital dos descendentes dos Heldes. Apenas as mentes mais fortes são capazes de superar a longa jornada que é o Caminho de Circis, e menos ainda são aqueles capazes de encarar as forças que habitam a Cidade e manter sua mente nos eixos.

Muralhas de Hulgar

Hulgar era o deus da guerra dos antigos circianos. Suas muralhas foram erguidas muito antes da Guerra das Legiões dos Três Mundos e estão de pé até hoje. Diferente do que é imaginado, as secções das muralhas não possuem mais do que um quilômetro de um extremo ao outro e chegam a estar dezenas de quilômetros distantes entre si. Cada uma desses segmentos de rocha sólida funciona como uma fortaleza independente, conectada às outras através de galerias subterrâneas de três ou quatro níveis, por onde as tropas de Circis deslocavam-se rapidamente, com a ajuda de portais e corredores móveis.

As Muralhas de Hulgar eram não só fortificações erguidas para proteger Circis; elas funcionavam como pequenos povoados, com suas galerias permanentemente habitadas. As crianças eram treinadas desde muito novas em combate marcial e em estratégia de guerra. Quando jovens, passavam a ser treinadas diretamente pelos mais experientes

soldados, para que pudessem substituí-los um dia. Os soldados das Muralhas nasciam e morriam em suas próprias secções de origem. Raramente eles eram mandados a outros lugares.

Hoje, cada fortificação é lar de grupos de bandidos monstruosos, como orcs e goblinóides; de seitas malignas, como adoradores dos deuses antigos de Circis; e também de pequenas populações de humanos que acreditam que Circis ainda é um reino glorioso, ludibriados por anciões que passam adiante as lendas e os costumes dos circianos como se ainda fossem verdadeiros.

Missão Primária
Estágio Exemplar

OS SERVOS DE HULGAR

Há muito tempo atrás, um grupo de servos de Hulgar, o antigo deus da guerra de Circis, conseguiu abandonar o Além - para onde foram levados os deuses circianos e seus mais poderosos sacerdotes - e alcançar as muralhas erguidas em nome da divindade, em Agrippa. Ao longo das gerações esses servos atraíram aventureiros de todas as partes do mundo, prometendo tesouros e controle sobre um grande poder, angariando mais e mais servos, dispostos a ir até as últimas consequências para trazer Hulgar de volta a Circis. Enquanto eles não conseguem atrair a divindade, entretanto, abrem as portas de Agrippa para todo tipo de criatura monstruosa nativa do Sétimo Mundo.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão ao derrotarem os servos de Hulgar e, com isso, impedirem que criaturas aberrantes continuem sendo trazidas para Agrippa. Alguns destes servos são anjos, seguidores de outras divindades de Ohmtar e que foram corrompidos pelo poder caótico que permeia Circis.

Algumas das criaturas que podem ser encontradas nas Muralhas de Hulgar são (consulte o D&D 4E *Manual dos Monstros*): *abolete*; *balranote*; *corrompido*; *doppelganger*; *colosso*; *diabo*; *drider*; *drow*; *fera murmurante*; *gnomo*; *grell*; *grick*; *grimlock*; *medusa*; *naga*; *orc*; *ogro*; *rastejador da carniça*; *retalhador*; e *troll*.

✦✦✦

Os Distritos de Circis

A metrópole de Circis era dividida em distritos, uma estrutura que, mesmo em ruínas, mantem muito de suas características até hoje. A seguir apresentamos os principais distritos de Circis que, segundo os estudiosos, chegaram a ser aproximadamente 30 nos áureos tempos.

Plaka. Um gigantesco distrito residencial, tomado por ruelas estreitas e construções de dois ou três andares. Antigamente, era lar da porção mais pobre da população de Circis. Atualmente, Plaka é habitada por pequenos grupos de humanóides que tentam viver escondidos, como kobolds e goblinóides. É comum que os membros dessas duas raças se enfrentem por território - os kobolds são nativos do Mundo Material e chegaram antes, mas os goblinóides são mais numerosos aqui. Entretanto, alguns grupos de ambas as raças costumam se unir contra inimigos em comum, que podem ser aventureiros, invasores de outros mundos (trazidos para cá por algum portal descontrolado) ou mesmo cultistas dos antigos deuses que tentam usar os kobolds e goblinóides em sacrifícios.

Syntagma. Essa praça localizada na área central da cidade tem como principal característica as mansões e palacetes que serviram de moradia para os nobres de Circis no passado. Hoje, a praça e as ruas mais próximas estão tomadas por um grupo de cultistas dos deuses antigos, que utilizam muitos crias-trocadas como servos. Os palacetes estão repletos de relíquias e riquezas abandonadas, ao mesmo tempo em que a praça é utilizada para a realização de rituais profanos.

Exárchia. Esse imponente prédio (que ocupa vários quarteirões da Cidade de Circis, com blocos ligados por pontes de mármore e ouro) foi sede da Resistência Luminosa, uma organização formada por soldados, sacerdotes e arcanistas que lutaram, ao lado dos Agentes do Destino, contra os antigos deuses. Exárchia é um lugar sagrado, intocado pela magia caótica que cobre a cidade e que guarda segredos perdidos há muito tempo, poderes capazes de solucionar muitas das mazelas do mundo, e teria sido santificado por Ohm, o Deus Sol.

Kerameikos. Esse distrito é tomado por cemitérios, mausoléus e criptas muito antigas. Lugar de repouso eterno para os mortos de Circis, Kerameikos foi profanado por uma organização de ocultistas, Os Magi de Nekron, que passaram a utilizar as almas aprisionadas ali (e seus corpos) como servos há várias gerações. Coberto permanentemente por uma bruma densa e fétida, o distrito de Kerameikos representa tudo o que há de mais sombrio em Agrippa, e guarda segredos que nem mesmo os próprios Magi podem imaginar...

A Acrópole. Também chamado de A Cidade Alta, esse distrito era tomado por monumentos e palácios dedicados aos deuses (com templos do tamanho de colinas), à administração da

Os Antigos Deuses de Circis

Os antigos deuses de Circis foram derrotados há muito tempo pelos poderosos Agentes do Destino e enviados ao Sétimo Mundo, o Além, onde deixariam de influenciar os mundos mortais. Alguns de seus servos, entretanto, mantiveram-se ativos durante muito tempo, na tentativa de trazer as divindades de volta ao Mundo Material. No tempo em que permaneceram no Além, entretanto, essas divindades foram tomadas por poderes alienígenas e corrompidas pelas forças do amor e da loucura, o que acabou por deturpar, também, a fé dos seus sacerdotes. Enlouquecidos, os cultistas dos antigos deuses de Circis começaram a trazer criaturas aberrantes para Agrippa, na esperança de sentir a presença de suas divindades mais uma vez.

O panteão de Circis era formado por guerreiros e amazonas que alcançaram a divindade e mantiveram em seus portfólios parte de sua natureza combativa, além de algumas entidades fundamentais, sendo as principais delas:

✦ **Baltus**, o líder do panteão, o deus original, deus dos deuses, pai das divindades. Era visto como uma divindade da justiça e da ordem;

✦ **Belamor**, a amazona, a grande matriarca, esposa de Baltus, deusa da beleza. Era a força invocada por todos aqueles que temiam os monstros e as forças sobrenaturais;

✦ **Cezamur**, o herói das aldeias, o guerreiro protetor do povo de Circis, com poder suficiente para combater os abusos dos próprios deuses e seus servos imortais;

✦ **Gerados**, o armeiro, guia de todos os guerreiros. Era louvado nos momentos mais difíceis, quando os mortais precisavam de forças para resistir às mazelas do mundo;

✦ **Hulgar**, o gladiador, deus da guerra dos circianos, aquele que combatia pelo próprio prazer de ver massacres e derramamentos de sangue. Era encarado como uma divindade maligna, mas também como o deus dos festejos e da felicidade;

✦ **Neronn**, o guerreiro infernal, a personificação dos monstros malignos que lutou contra Ryltar pelo domínio do Submundo (e foi derrotado);

✦ **Oggari**, o Deus Criador, que lutou contra o Caos durante a criação do mundo e partiu os elementos com sua espada e moldou todas as coisas com seu martelo, antes de se exilar no Mundo do Além;

✦ **Parbar**, o guerreiro celestial, inimigo de Neronn e líder das tropas angelicais de Circis, morto por Neronn - que tentava acumular o poder necessário para tomar o Submundo para si;

✦ **Ryanma**, a ceifadora, deusa da fertilidade e da morte. Era a deusa que combatia as pragas das plantações e as doenças que atacavam as pessoas - principalmente as incuráveis; e,

✦ **Os Sete Espíritos**, os guerreiros da vida natural e senhores das florestas, das planícies, das escarpas, das colinas, dos rios, da Baía de Circis e das terras e mares além.

cidade e do reino (como o Castelo dos Generais), e às práticas arcanas e astrológicas (com destaque para as Torres dos Feiticeiros; essas oito torres com dezenas de andares eram utilizadas pelos Feiticeiros de Circis para controlar os poderes dos antigos deuses e também os poderes que conectam os Sete Mundos de Ohmtar, sendo que uma oitava torre, localizada no centro da Acrópole, é totalmente negra, feita de uma única pedra, polida por magia, originária de algum lugar desconhecido do multiverso).

A Ascensão Diabólica

Missão Primária
Estágio Exemplar

Khvateush, um poderoso mago aventureiro, alcançou a Torre Negra da Cidade de Circis. Lá, foi fulminado pelos poderes profanos que tomam o lugar. Derrotado, Khvateush teve o corpo possuído por uma criatura sombria, um Diabo, e se tornou uma criatura morta-viva, mais precisamente um lich.

O novo Khvateush atraiu uma série de magos malignos para Circis e criou uma poderosa Ordem, os Magi de Nekron. Agora, o lich utiliza o poder da Torre Negra e o controle sobre as forças da Acrópole de Circis para invocar para Ohmtar uma horda de criaturas diabólicas e de sombras.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão ao derrotarem Khvateush e sua ordem de necromantes. Essa missão pode fazer parte de um arco maior da campanha, abordando elementos como o Séquito de Satanás e o misterioso Oitavo Mundo, o que inclui a presença de diabos e de mortos-vivos sob o comando desse misterioso e perigoso vilão.

As revelações a respeito do Oitavo Mundo podem levar os personagens a uma jornada extrema contra as forças das trevas que rondam Ohmtar e tentam retornar ao multiverso, o que inclui a possibilidade de receberem ajuda (ou liderança) dos Agentes do Destino.

✦✦✦

Crissings

Aldeia Humana; População 1.200

Erguida sobre o belíssimo Monte Athos, localizado às margens do Braço Direito da foz do Rio Bizourn, Crissings foi palco de uma violenta batalha durante o período que ficou conhecido como Tempo dos Avatares, quando os deuses de Circis foram combatidos e derrotados pelos Espíritos da Destruição, Agentes do Fatídico Destino.

Retrocedendo àquela época seria possível encontrar mais de 40 mosteiros abrigando ao menos 1.000 monges cada um, todos servos do Panteão Circiano. Hoje é possível encontrar na região muitas das ruínas desses antigos mosteiros. Vistos de fora, percebe-se que quase todos eram construções que pareciam castelos fortificados. Dois desses mosteiros, entretanto, continuam em atividade, mas dedicam-se a adorar O Jubileu, ao mesmo tempo em que guardam manuscritos, obras, relíquias e símbolos sagrados que foram acumulados ao longo dos séculos.

Não há acesso por terra ao Monte Athos. Sua área é cercada por uma pequena mas densa floresta, onde há uma exuberante vida animal, protegida por guardiões treinados em Crissings, dedicados principalmente a impedir a entrada de estrangeiros.

Fallelven

Aldeia Élfica; População 310

Quando O Jubileu assumiu o trono de Circis, um de seus primeiros movimentos foi ordenar a morte de todas as criaturas não-humanas em suas terras. Em pouco tempo essa ordem foi interpretada como «eliminar todas os membros das etnias que pudessem ameaçar o domínio dos humanos na região». Fatalmente, os elfos foram os primeiros. Suas florestas foram queimadas, suas aldeias destruídas e suas crianças foram

lançadas ao mar como oferendas ao Espírito das Águas. Os sobreviventes formaram um novo clã, os Elfos Caídos, e rumaram para as áreas mais seguras. Descendentes dos Elfos Caídos, entretanto, atravessaram novamente as fronteiras de Circis e, nos últimos anos, ergueram uma pequena aldeia: Fallelven.

Hallef

Aldeia Humana; População 1.300

Piratas, bucaneiros, arruaceiros, contrabandistas, bandidos, assassinos. Eles são o povo de Porto Hallef, um lugar governado por um antigo pirata conhecido apenas como O Capitão, senhor da Casa Tollen, descendente de uma poderosa família de mercadores de Phort Láirge. O Capitão fundou a aldeia em busca de um novo mercado (e novas formas de se ganhar dinheiro), passando a explorar a temível rota que desce a Grande Muralha do Norte em direção à baía de Circis. Através dela os mercadores de Ahn podem fazer negócios sem perder suas fortunas com os atravessadores do Caminho de Cabháin.

Kraniway

Aldeia Humana; População 2.700

Essa belíssima aldeia foi construída na base da Grande Muralha do Norte, quilômetros abaixo das terras quentes do Cinturão da Esperança, aproveitando as muralhas e torres que foram um dia guardadas pelos sacerdotes dos antigos deuses de Circis. De Kraniway partiram os circianos que fundariam, pouco tempo depois, a aldeia de Drumnaveil, em Cabháin. Kraniway é o primeiro posto mercante para todo mercador que deseja firmar negócios com as Casas de Circis e com o governo d'O Jubileu. Nicodus da Casa Pagarsis é o atual Barão de Kraniway.

Manthôr

Cidade Humana (Capital); População 29.000

Quando Circis foi destruída pelo poder dos Feiticeiros, há dois ou três séculos, os circianos levaram a capital para uma pequena aldeia a alguns dias de viagem, a pequena Manthôr. Como nova capital, a aldeia cresceu rapidamente, atraindo muitos dos habitantes que haviam fugido da Cidade de Circis e também moradores de aldeias vizinhas que não se sentiam seguros onde viviam.

No coração de Manthôr foi erguido um enorme castelo, que serviria de morada para os anciões (para que eles não mais se arriscassem em viagens pela região). Mas o Prudente, à época um senhor conhecido como Jubileu, iniciou uma trama que levou à morte todos os outros anciões e intitulou-se Rei de Circis.

Sem ninguém com quem dividir o comando da região, O Jubileu (como ficou conhecido) iniciou uma onda de reformas religiosas, políticas e econômicas na região. Num primeiro momento ele determinou as fronteiras de seu reino e enviou seus melhores soldados para guardá-las. Depois, ele retirou o poder dos aldeões e designou administradores para cada uma das aldeias (prefeitos), que seriam responsáveis por coletar impostos e fazer investimentos. Posteriormente, ele determinou que ninguém em Circis poderia direcionar sua fé que não a ele, O Jubileu, sob pena de morte por decapitação.

Cego pelo poder, o Rei de Circis determinou que todas as ruínas da antiguidade deveriam ser destruídas, assim como livros, rituais, relíquias e todas as outras coisas que eventualmente ligassem os vivos aos deuses circianos ou ao poder dos Feiticeiros.

O Jubileu, Rei de Circis, ainda é vivo. Dizem que ele secretamente absorve o poder que emana da antiga Cidade de Circis e, por isso, teria se tornado imortal. Mas o povo não confronta o governo de Circis diretamente. As aldeias mais distantes até tentam ignorar as ordens vindas da capital, mas a influência dos prefeitos é muito grande e as punições são severas.

Enquanto isso, em Manthôr, a população vive em função da vontade de sua divindade, O Jubileu. Os trabalhos, as riquezas, as criações artísticas, tudo é dedicado ao Rei de Circis, muitas vezes em cerimônias que incluem o sacrifício de animais ou mesmo de virgens.

Manthôr é, também, muito intolerante à presença de não-humanos. Os lissos são os poucos membros de outras etnia que são aceitos com maior liberdade. Os elfos que habitam as áreas de floresta da região lutam por sua permanência, sendo frequentemente incomodados pelo Exército do Jubileu. As outras raças não têm tanta sorte. Halflings e broncos costumam ser presos e escravizados, enquanto membros de povos de outros mundos são caçados e punidos com a morte.

Infelizmente, poucas são as informações a respeito de Circis que chegam a outras terras. Muitas indivíduos acreditam que aqui só existam ruínas, e acabam vindo desprevenidos em busca de riquezas perdidas.

Pointsea

Aldeia Humana; População 750

Essa distante e solitária aldeia pesqueira guarda um pouco do que restou de liberdade nas terras de Circis. Aqui as forças d'O Jubileu já não se fazem tão presentes, apesar de fiscais e milícias alcançarem a aldeia de tempos em tempos para recolher impostos e garantir que o povo continue adorando o Deus-Rei. As más línguas dizem que os habitantes de Pointsea adoram secretamente o Espírito das Águas, implorando que use sua força contra O Jubileu.

Saveside

Aldeia Humana; População 3.250

Essa poderosa e influente aldeia é conhecida como A Porta de Manthôr, pela presença constante de membros das Casas Maiores que governam Circis sob o comando d'O Jubileu. Saveside, governada pelo patriarca da Casa Sahari, Grande-Lorde Hugus Sahari, é um povoado em ascensão, graças às relações comerciais que há pouco se iniciaram com os mercadores das Terras do Norte. Do porto de Saveside partem, também, as poucas embarcações que rumam para o litoral de Groenvast e de Chill Dára.

Spars

Aldeia Humana; População 740

Essa pequena aldeia foi erguida sobre um grupo de colinas que abrigou no passado mais de mil halflings. Em um ataque sangrento liderado pelos guerreiros da Casa Spars, os halflings foram eliminados rapidamente, deixando para trás o principal interesse dos novos governantes: uma mina de pedras preciosas, protegida pelas ruínas de uma antiga cidade caída.

Traflen

Aldeia Humana; População 1.080

Traflen é uma aldeia de paisagens magníficas, erguida às margens do Rio Bizourn, cercada por planícies e campos verdejantes, emolduradas pelas escarpas que formam a Grande Muralha do Norte. Seus campos são ocupados por gordos rebanhos e por plantações de ervas variadas.

Localização da mítica Cidade de Elron

Elron
Cidade-de-Nação Coraliana
Braços Verdejantes - Terras Baixas

Elron é uma cidade utópica, que literalmente sobreviveu à passagem das Eras. Conhecida como Cidade Esmeralda, a maior cidade de todo o multiverso é uma incógnita para a maioria dos governantes e apenas uma lenda para grande parte do povo comum.

Durante a Décima Segunda Era o universo era dominado pelo poderoso Império das Sete Nações. Cada nação era capaz de controlar em sua plenitude o poder de uma das sete emoções fundamentais do universo: amor (e loucura), compaixão, esperança, coragem, medo, inveja e ódio. Corália, a Nação Esmeralda, era detentora do poder da Luz da Coragem.

A história de Elron se confunde com a história de Agrippa no período pré-Crise. Suas torres de vidro e esmeralda destacavam-se na paisagem daquele mundo mágico; eram altas como as mais altas montanhas e delas partiam naus voadoras capazes de viajar pelas estrelas e alcançar os mundos mais distantes.

Os registros apontam para Elron como uma cidade perfeita, assim como todas as cidades da nação coraliana. A Semente da Coragem, um artefato imensamente poderoso, era capaz de prover magicamente tudo o que fosse necessário aos habitantes de Elron; alimentação, transporte, segurança, prazer... Absolutamente tudo. Quando veio a Guerra da Luz e as nações do Império lançaram-se umas contra as outras, Elron foi atacada por forças combinadas do Medo e do Ódio.

Os heróis conhecidos como Os Matadores de Dragões foram os principais responsáveis pela vitória de Elron, mas a guerra já havia tomado todo o universo, fragilizando o Império a ponto de nada ser capaz de impedir o avanço das forças das trevas... Veio a Crise e o universo como era conhecido deixou de existir.

Mas o Mestre tinha planos para Elron, assim como para os Matadores de Dragões. A chamada Cidade Esmeralda foi deixada em Agrippa, intocada, por muito tempo. As Raças Antigas vieram e se foram, e Elron permaneceu onde estava, até ser descoberta pelos viajantes humanos que pela primeira vez rumaram em direção ao sul dos Braços Verdejantes, por volta do ano 3000.

Elron estava em ruínas, abandonada, mas suas torres, muralhas e ruas eram grandiosas como reinos, capazes de abrigar milhares de pessoas ao mesmo tempo. Eram tantas as oportunidades que Elron atraiu para si membros de todos os povos de Ohmtar. As etnias se misturaram e formaram uma sociedade única, dedicada a extrair o máximo de conhecimento e de riquezas disponíveis naquelas ruínas.

Ao longo do Quarto Milênio os habitantes de Elron começaram a descobrir os segredos do poder que outrora alimentou a cidade e aos poucos a luz verde começou a brilhar nas torres, nas ruas e nas pessoas. Com o poder veio o conhecimento de forças até então desconhecidas, questões para as quais nem mesmo os monges do Limiar tinham respostas.

Com a Semente da Coragem brilhando mais uma vez, surgiram os guardiões de Elron, os Portadores da Luz, capazes de controlar o poder da coragem como ninguém jamais conseguiu. Liderando essa poderosa tropa veio Kaleo, um dos Agentes do Destino, desperto depois de um grande período de silêncio e entitulandose Regente de Elron.

O primeiro ato de Kaleo foi cobrir Elron com uma brilhante cúpula de luz esverdeada, impedindo a entrada (e a saída) de quem quer que fosse. Não se sabe se os habitantes da Cidade Esmeralda, à época, se rebelaram contra os Portadores da Luz ou se aceitaram de bom grado o isolamento. Mas assim Elron tem permanecido nos últimos milênios.

De lá pra cá, muitos viajantes rumaram até Elron na esperança de serem aceitos na cidade, mas nenhum deles obteve sucesso. Surgiram, então, grandes periferias, imensas áreas insalubres e tenebrosas localizadas nos limites da Cúpula que cobre a cidade. Nessas periferias, conhecidas como Sombras de Elron, é possível encontrar todo tipo de indivíduo, como aqueles que acreditam em profecias que apontam para a Abertura de Elron em um futuro próximo, ou aqueles que se alimentam da esperança dos humildes viajantes que viajam à Cidade Esmeralda em busca de uma nova vida.

De tempos em tempos os Portadores da Luz realizam incursões nas Sombras de Elron, combatendo forças caóticas de outros mundos que porventura tenham ali se instalado, mas em geral as Sombras são deixadas à própria sorte. Assim surgem governos locais, milícias, mercadores (vários deles negociam itens de Elron contrabandeados de dentro da cidade), aventureiros interessados em desbravar a região, mercenários e tantos outros indivíduos. Dizem que existem povoados inteiros foragidos de outros mundos que vivem na região. Os Portadores da Luz também viajam a outros reinos de Agrippa (e também outros mundos), buscando resgatar relíquias e artefatos da Antiguidade antes que caiam em mãos erradas.

A Luz da Coragem é a luz da ordem, aquela que mantém o Espectro das Emoções em equilíbrio. Minha cidade é meu reflexo e transparece meu poder. Eu sou um deus em minhas muralhas, e um Agente do Destino fora delas.

Kaleo, Regente da Cidade Esmeralda

Características Gerais

Governo: Kaleo, o Agente do Destino, é o governante de Elron, sustentando a existência da cidade com seu próprio poder. Ele detém o controle absoluto sobre todas as forças que imperam sobre a cidade, deixando a cargo dos Portadores da Luz o contato com os mortais, principalmente aqueles que vivem do lado externo do grande domo de luz que cobre a cidade.

Tendência Local Predominante: Indiferente

Moedas Locais: Peças de Esmeralda (10 PO0

Idioma Local: Elronian

População: No interior inalcançável da redoma de luz verde que cobre a cidade vivem os Verdadeiros Elronianos, em suas torres de vidro e esmeralda, em uma quantidade incalculável de indivíduos. Estima-se, entretanto, que vivam em torno de 30.000 pessoas de vários cantos de Agrippa (e de Ohmtar) nas periferias externas da cidade, indivíduos que vieram até Elron em busca de esperança e que encontraram apenas desolação e uma cidade completamente fechada para o restante do mundo. Incapazes de retornar a seus locais de origem, eles ergueram pequenas aldeias e vilarejos que acabam refletindo uma mescla insana de valores e padrões com origem na cultura das mais diversas etnias.

Tjati Hizir
Senhor Subordinado de Elron

Humano de meia-idade; Portador da Luz da Coragem
Tendência: Indiferente
Conhecido como (por): aguçado, confiante, corajoso, destemido, sensato, severo, simpático, tranquilo.

Kaleo, o Agente do Destino que é o Grande Portador da Luz da Coragem (ou Semente da Coragem, como dito em alguns registros) e Regente da Cidade de Elron, raramente abandona sua imponente torre, localizada no coração da utópica metrópole. Com seu poder ele mantém a cidade funcionando ao mesmo tempo em que garante que a redoma que envolve Elron não se rompa.

Tjati Hizir, um dos membros mais antigos da Ordem dos Portadores da Luz, foi nomeado por Kaleo para administrar as periferias de Elron (leia-se manter a ordem ao redor da redoma que cobre a cidade) e manter as relações diplomáticas com as principais cidades de Agrippa e com suas respectivas Casas Governantes. Ele é o braço direito de Kaleo e, segundo algumas lendas, seria um monge do Limiar indicado ao Regente de Elron pelo arquimago Gënnlarioneth.

Tjati costuma ser visto coberto por uma armadura verde esmeralda, comum aos Portadores da Luz, mas diferente destes não costuma cobrir seu rosto de forma alguma, deixando sua aparência bem cuidada a mostra. A cor verdadeira de seus olhos, entretanto, é desconhecida, já que um intenso e luminoso brilho esmeralda está sempre presente.

✦ Locais de Interesse

A Redoma de Elron
Cidade-de-Nação da Décima Segunda Era; População incalculável

Durante a Décima Segunda Era, quando o Império das Sete Nações dominava o universo, existiam gigantescas cidades conhecidas como Cidades-de-Nação. Eram lugares utópicos, perfeitos, indescritíveis, onde tudo era possível e tudo o que era necessário aos seus habitantes era atendido. A partir das Cidades-de-Nação erguiam-se aos céus naus capazes de atravessar as estrelas e alcançar mundos distantes em um piscar de olhos.

Mas os mundos não eram tomados apenas por Alta Magia nem por Tecnomagia. As Cidades-de-Nação eram muito pouco perto da infinitude do universo, mas suficientes para servir de referência para os povos civilizados.

Entre as Cidades-de-Nação existiam imensos territórios abandonados, que não dispunham de tecnologia avançada e cujos habitantes eram praticamente incapazes de compreender o que acontecia naquelas cidades cheias de torres e carruagens voadoras. Eram lugares, entretanto, repletos de riquezas próprias, dominados por magos, reis encastelados, cavaleiros de armaduras brilhantes, dragões, gigantes e tudo o mais que uma mente criativa é capaz de imaginar.

Em Agrippa isso não era diferente. Naquele pequeno mundo (que no futuro veio a se tornar o atual Mundo Material) existiam duas Cidades-de-Nação. Uma delas era Elron, a Cidade Esmeralda, erguida pelo poder da Semente da Coragem. A outra era Sinedoquè, a Cidade Dourada, forjada a partir da Semente do Medo.

Eram duas cidades rivais e que entraram em guerra quando o Império começou a ruir. Mas daquela área «abandonada» que tomava os milhares de quilômetros que separavam uma cidade utópica da outra vieram os eventos que culminaram na batalha contra Kromagnom e, por fim, na chamada Última Crise. Aquele vasto território foi chamado de Área de Sombra.

Hoje, Elron é apenas parte do que fora no passado. Quando o poder esmeralda despertou novamente, Kaleo renasceu de um longo período de esquecimento e tomou a coroa da cidade para si, cobrindo a cidade com uma imensa redoma de luz esverdeada impenetrável. O brilho da redoma, que deve ter aproximadamente 100 quilômetros de diâmetro, é visível além das praias da península do cavalo, por onde passam as embarcações de Chill Dára que seguem pelo mar em direção aos portos de Groenvast.

Além da redoma, uma muralha de 200 metros de altura envolve toda a cidade. Balestras mágicas disparadoras de raios verdes energéticos estão sempre preparadas para disparar contra qualquer um que tente superar as muralhas ou observar sobre elas, voando ou escalando. Muitos já foram os tolos e curiosos que caíram diante das defesas da Redoma de Elron, e tantos outros foram os sábios que aprenderam com esses erros.

Ainda assim, muitos são aqueles que desejam, mais do que tudo em suas vidas, alcançar o interior de Elron. Para isso eles desbravam as profundezas das ruínas que se ocultam nas Sombras de Elron, tentando buscar caminhos alternativos para o interior da Cidade Esmeralda.

Mas o que há lá dentro de tão interessante? Eu já pude contemplar o coração de Elron mais de uma vez e seria praticamente impossível detalhar tudo o que vi sem torná-lo um homem louco. O que posso dizer é que lá dentro existem torres do tamanho de montanhas, feitas de vidro, metal e esmeralda, todas perfeitamente arquitetadas e construídas. Ruas e avenidas flutuam umas sobre as outras, enquanto carruagens voadoras deixam rastros luminosos de luz verde

Nativo de Elron — Antecedente

Um personagem nativo das Sombras de Elron normalmente possui uma ou mais das seguintes características: aventureiro, ambicioso, ansioso, atento, capaz, carente, corajoso, destemido, disposto, egoísta, errante, ingênuo, introvertido, otimista, sentimental, teimoso, trabalhador.

Aparência: Os elronianos, nativos das Sombras de Elron, possuem as características de humanos de várias regiões de Agrippa, que peregrinaram até a Cidade Esmeralda e se estabeleceram ao seu redor. Seus hábitos, costumes e vestimentas são, também, fruto das trocas realizadas ao longo dos séculos.

Benefícios: Um personagem que escolha o antecedente Nativo de Elron recebe +2 de bônus de antecedente em uma das seguintes perícias: Diplomacia, História, Manha, Natureza ou Religião. Além disso, ele recebe a característica Troca Cultural, descrita a seguir. Consulte as regras para antecedentes no D&D 4E *Livro do Jogador 2*.

Troca Cultural

Escolha um talento que tenha como pré-requisito uma raça ou classe de personagem diferente daquela possuída pelo personagem. O personagem recebe gratuitamente este talento, desde que seja capaz de cumprir os outros pré-requisitos (se houver).

para trás. As pessoas se vestem da mesma forma, têm as mesmas ideias e desejam as mesmas coisas.

Para garantir que tudo seja mantido na mais perfeita ordem, existem os Portadores da Luz, um grupo de poderosos soldados capazes de canalizar o poder da Semente da Coragem para criar armas, armaduras, construtos e realizar façanhas que mesmo os mais poderosos arquimagos são incapazes de conceber. Comandando todos eles, está Kaleo que, como eu, é um Agente do Destino de Ohmtar.

As Sombras de Elron

Povoados e Áreas Selvagens; População 30.000

Se Elron é um lugar intocado, não se diz o mesmo de suas Sombras, um amplo território que se estende até aproximadamente 200 quilômetros de sua redoma. Essas áreas cobertas por campos, planícies, pântanos e florestas guardam ruínas de distritos de Elron que foram abandonados ou destruídos durante a Guerra da Luz, ao fim da Décima Segunda Era, e que foram ignorados por Kaleo quando da criação da redoma que envolve a cidade.

As Áreas de Sombra foram colonizadas por viajantes de todas as partes dos Sete Mundos que vieram até aqui há alguns milênios, no momento do Despertar Esmeralda. Eram membros de todos os povos, de todas as etnias. Hoje, restam apenas seus longínquos descendentes, e também aqueles que vieram depois, em busca de oportunidades que não existem mais.

Por todas as Áreas de Sombra existem povoados dos mais diversos tipos, formados por várias etnias que mesclaram suas culturas e tradições e deram luz à ambientes e aspectos completamente novos. Um dos grandes exemplos está na cultura dos Sehirir, formada por tieflings e draconatos que deixaram o Inferno e o Mundo Primordial, respectivamente, em busca de uma vida «de verdade» no Mundo Material.

Muitos povoados foram construídos sobre ruínas já exploradas, mas existem muitas outras dessas perdidas, intocadas ou simplesmente perigosas demais para que alguém tome a iniciativa de desbravá-las. Essas ruínas, formadas por intrincados complexos de corredores e salões feitos de metal, iluminados por forças elétricas quase mágicas, guardam relíquias da Décima Segunda Era (que trazem em si parte do poder da Semente da Coragem) e também muito conhecimento a respeito da tecnologia e da magia de outrora.

Os Portadores da Luz, entretanto, dão uma atenção especial às Áreas de Sombra, e consideram a perturbação das ruínas uma afronta à Kaleo, que consideram o Deus de Elron. Muitos mercadores, contrabandistas e mercenários já foram assassinados em praça pública por tentarem negociar relíquias retiradas das ruínas ou mesmo contratar grupos de aventureiros para resgatar um item em especial. Em todos os casos, que, repito, não foram poucos, os Portadores da Luz levaram as relíquias consigo para o interior da cidade de Elron.

Ninguém sabe exatamente o que acontece em Elron. Mesmo eu e os monges do Limiar somos praticamente incapazes de ver o que acontece sob a Redoma Esmeralda. Mas somos capazes de ver o poder desproporcional aplicado pelos Portadores da Luz contra os habitantes das Áreas de Sombra. Já conversei pessoalmente com Kaleo sobre isso. Eu, Logan, Ohm e Ryltar estamos atentos aos movimentos do Emissário da Coragem, apesar de termos preocupações mais urgentes no momento. E algo me diz que existe uma motivação muito mais profunda em cada ação do Grande Portador que ainda está para ser desvendada...

De resto, considero interessante apresentar os principais povoados das Sombras de Elron, lugares repletos de possibilidades de aventuras e que guardam muitos lugares a serem explorados, muitos deles fora da «jurisdição» dos Portadores da Luz, como covis de dragões que migraram de Irontooth ou mesmo florestas dominadas por forças feéricas que chegaram a Agrippa por uma caótica Encruzilhada.

Begspin

Essa aldeia humana foi erguida sobre os escombros de um antigo distrito de Elron que, no passado, dizem, ficava flutuando sobre a cidade. É possível ver o topo das torres erguendo-se do solo, enquanto o subterrâneo esconde dezenas de níveis de corredores e salões interconectados. Hoje, entretanto, Begspin não é mais do que um lugar abandonado, refúgio para contrabandistas e bandidos que atuam como caçadores de relíquias na região.

Dregob

Essa grande região pantanosa guarda sob seu solo encharcado uma cidadela em ruínas cuja fundação é posterior à descoberta de Elron, mas anterior ao despertar de Kaleo, de um período em que a Cidade Esmeralda ainda estava aberta aos povos de Ohmtar. Dizem que é um lugar amaldiçoado, tomados por forças malignas nativas de um mundo distante, além das nuvens do Paraíso. Teria sido em Dregob, inclusive, o lugar de repouso de Kaleo até o momento de seu retorno.

Pendor

O povoado de Pendor surgiu quando, perseguidos por Portadores da Luz, habitantes das Áreas de Sombra buscaram refúgio nas ruínas de uma área periféria da antiga Elron, localizada a aproximadamente 130 quilômetros das atuais muralhas da Cidade Esmeralda. Essas ruínas ficam em uma das faces de um grande desfiladeiro, uma fenda aberta no solo e que tem quilômetros de extensão e cuja profundidade ainda não foi mensurada, mas dizem ser capaz de tocar o Submundo.

Zaraph

Distantes de todos os povoados da periferia de Elron, oculta pelos vales montanhosos aos sul de Elron, estão as ruínas da cidadela de Zaraph. Dizem as lendas que Zaraph foi uma poderosa cidade ainda na Décima Segunda Era e teria sido destruída durante a guerra entre Abia, Coralia e Media. Essas ruínas guardariam segredos e relíquias de um passado muito distante, mas para alcançá-las seria preciso atravessar as defesas de Elron.

A Lanterna das Passagens

Missão Primária
Estágio Heroico

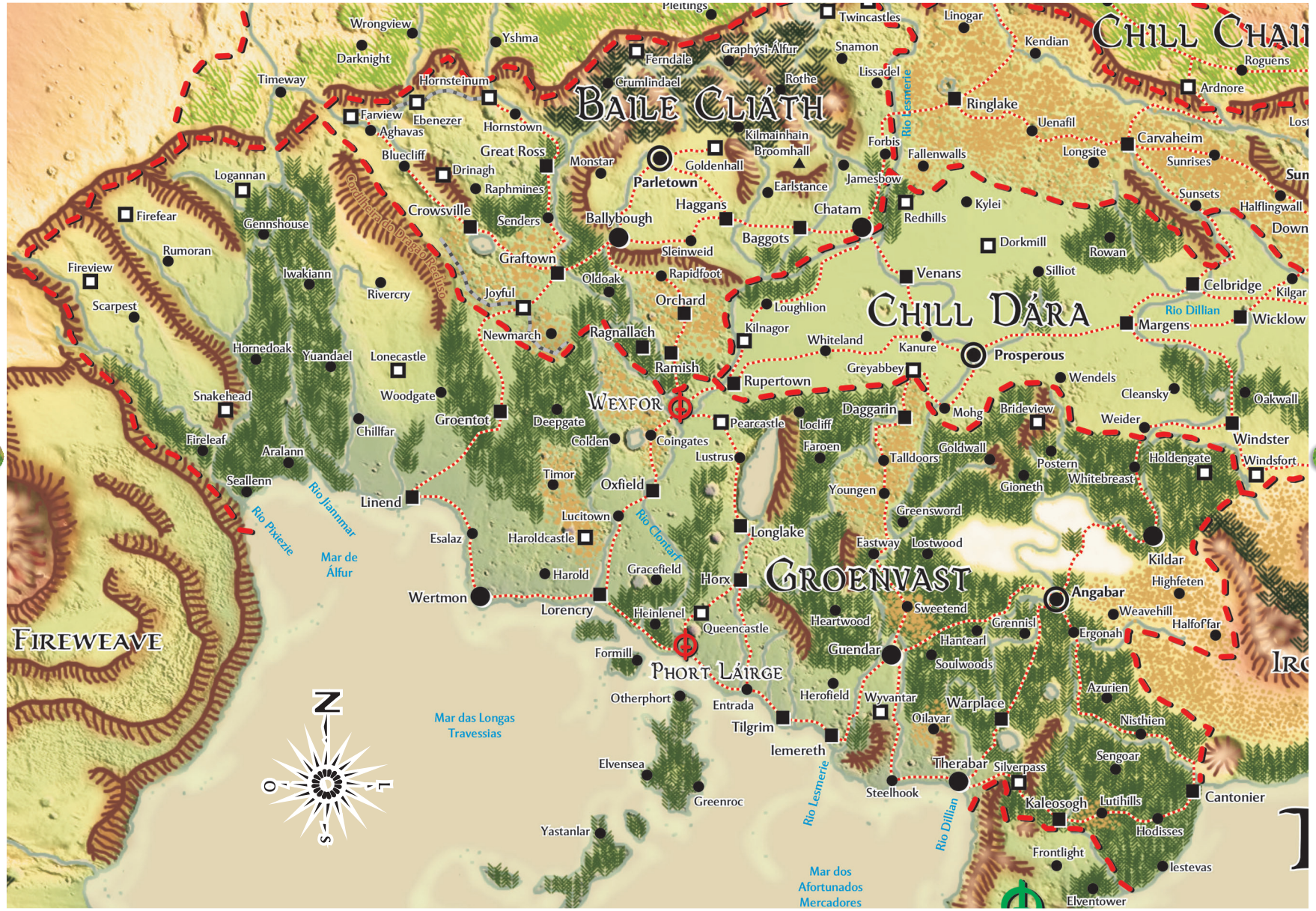
Os heróis são enviados à região das Sombras de Elron em busca de uma antiga relíquia, uma lanterna capaz de mostrar a presença de portais mágicos, algo fundamental para que as defesas de Angabar e de Groenvast se preparem para um possível ataque de goblinóides vindos do Mundo Lendário. O contato que possui informações sobre a localização da lanterna é um contrabandista de nome Aaghra, um homem perseguido pelos Portadores da Luz e pouco confiável, mas que conhece cada metro quadrado das ruínas de Pendor.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão ao recuperarem a Lanterna das Passagens. Durante a missão os personagens precisarão lidar com as informações desencontradas de Aaghra, que irá colocá-los contra um Portador da Luz enquanto tenta escapar do enviado de Elron.

✦✦✦

Groenvast, o Reino da Vastidão Verde



Groenvast
Reino da Vastidão Verde
Braços Verdejantes - Terras Baixas

O Reino da Vastidão Verde é um lugar de grande diversidade e vida, representante máximo do que é a região dos Braços Verdejantes. Esse gigantesco reino, com milhares de quilômetros separando as aldeias e fortalezas mais distante, é o símbolo máximo do que é o povo da coragem, com humanos, elfos, lissos e halflings compartilhando suas florestas, colinas e planícies, suas aldeias, vilas, cidades, portos e estradas, negociando produtos, realizando festivais e promovendo a união, o amor e a proteção mútua, como um único e grande povo.

No ano de 5460, o príncipe herdeiro do Império Chiárt abandonou a cidade de Drum, então capital do Império, e rumou para as promissoras terras do sul, alcançando as terras livres que ficavam ao sul da fronteira chiartiana. Essas terras eram habitadas por inúmeros humanos, organizados em belíssimos vilarejos integrados à natureza. Era clara, ali, a harmonia entre os humanos, elfos, lissos e halflings, uma relação de proximidade e união que o príncipe raramente vira em sua vida.

Annales di'Metz era seu nome e, como que por desejo divino, encontrou a pedra fundamental de uma aldeia de nome Angabar. Mas só existia a pedra, e nenhuma construção a sua volta. Eram quilômetros e mais quilômetros de campos cortados pelo imponente Rio Dillian, que nascia no Chill de Dára, em Chiárt. Um lugar cercado por belíssimas florestas e colinas que parecia ter sido pintado com óleos coloridos e colocado em uma moldura de ouro e diamantes.

Ali Annales ergueu a aldeia e deu a ela o nome dado pelos deuses: Angabar. Mas Annales não veio a essas terras sozinho. Ele trouxe uma imensa caravana com ele, repleta de riquezas, ferramentas, materiais, soldados e trabalhadores que confiavam mais no príncipe do que no Imperador.

Logo a aldeia se tornou conhecida na região e foi atraindo os humanos que viviam naquelas terras. Halflings e lissos passaram a integrar aquela nova sociedade e os elfos se mostraram dispostos a se relacionar bem com aquele novo povo que surgia.

Rapidamente Angabar se tornou uma poderosa e próspera vila. Estradas foram construídas, portos foram erguidos e várias outras aldeias foram se estruturando para se relacionar com Angabar e se beneficiar da prosperidade alcançada pela vila.

Quase dois séculos depois de sua fundação, Angabar ditava as regras e os costumes na vasta região que ia das terras dracônicas de Irontooth até as densas florestas do Reino Élfico de Niendalianel. Ricard di'Metz, bisneto do fundador de Angabar, passou cinco anos viajando por toda a região, criando laços formais com as aldeias e levando urbanização às tribos mais arredias. Mesmo os elfos e os halflings perceberam que poderiam ganhar com a firmação de um acordo com Angabar.

Assim nasceu a Monarquia da Vastidão dos Campos Livres. Mas Ricard queria mais. Ele uniu ao seu grupo vários patriarcas dos clãs élficos da região e rumou em direção a Niendalianel. Lá passou três meses vivendo com os elfos, aprendendo suas mais antigas tradições e tentando convencer os membros da etnia a ingressarem na Monarquia. Preocupados com o avanço dos humanos em direção ao seu reino e convencidos pelos espíritos e pelos deuses que o orgulho deveria ser deixado de lado e que aquela era a melhor decisão a ser tomada, os elfos aceitaram o acordo e aceitaram se tornar parte da Monarquia, agora chamada de Monarquia da Vastidão Verde e, posteriormente, Reino de Groenvast.

Os elfos não sabiam, mas a entrada deles na Monarquia foi fundamental para a proteção da região contra forças invasoras e também para a incorporação dos valores e costumes élficos nas comunidades de outras etnias. Os humanos passaram a respeitar mais a natureza e a idolatrar os espíritos, a compreender a importância de cada um no equilíbrio do mundo e a perceber que o real valor das artes e das tradições vai muito além das moedas pelas quais podem ser trocadas.

O Reino de Groenvast é a representação perfeita do Povo da Coragem. A diversidade é respeitada por cada um dos indivíduos e é sempre possível extrair o melhor de cada diferença para se alcançar a evolução, o progresso e a paz. As Casas de Groenvast são formadas por famílias de várias etnias, embora seja comum que os elfos sejam predominantes nas florestas, os halflings nas colinas e os humanos e os lissos nas comunidades das planícies. Essa integração entre as famílias permite a troca de conhecimento, uma das riquezas mais valorizadas pelo povo da coragem, ainda mais aqui.

Victoria di'Metz é a atual Rainha de Groenvast. Acompanhada de um conselho formado pelos mais experientes e sábios membros das Casas Groenianas, ela determina as principais diretrizes de governo, que vai desde as proporções para a coleta e redistribuição de impostos, para os investimentos em estradas e fortificações, para a construção e aparelhamento das instituições de ensino e para o relacionamento mercantil com estrangeiros.

Os Duques são administradores titulados pela Rainha, responsáveis por transmitir as diretrizes reais à algumas regiões de Groenvast, os chamados Ducados. Cada ducado é dividido em Condados, administrados por Condes, e Marcas, administrados por Marqueses. As Marcas são

Características Gerais

Capital: Angabar

Governo: Victoria di'Metz é a atual Rainha de Groenvast. Ela governa o reino a partir de Angabar, a maior metrópole do mundo e também capital de Groenvast. Rainha Victoria recebe a ajuda de um grupo dos mais renomados membros das Casas Maiores do reino, que formam o Conselho Real de Groenvast. Mas Groenvast é um reino com um território gigantesco; seria impossível reiná-lo sem apoio. Por esse motivo (assim como acontece em Ahn e em Chill Dára) Groenvast é dividido em regiões menores: os Ducados e os Condados. Um desses ducados, o mais oriental de todos, é o antigo Reino Élfico de Niendalianel, um reino dentro de um reino.

Tendência Local Predominante: Bondosa

Moedas Locais: Tesouro (1 PL), Prêmio (1 PO), Recompensa (1 PP), Soldo (1 PC)

Idioma Local: Groenian

População: 2.000.000 aproximadamente, sendo impossível precisar quantos são humanos, lissos ou elfos, além de halflings em grande quantidade, muitos broncos e indivíduos de outros mundos, principalmente nas maiores vilas e cidades.

Condados localizados nas fronteiras de Groenvast e recebem essa diferenciação por serem submetidas a algumas leis e regras específicas, normalmente relacionadas à segurança das fronteiras e ao comércio com os outros reinos.

São os Duques, Condes e Marqueses responsáveis, também, por recolher os impostos das comunidades e assegurar que os investimentos determinados pela Rainha estão sendo realizados a contento. Os intermediários na coleta de impostos são tantos, e tantos mais são os interessados em se aproveitar de alguma forma desse fluxo de riquezas, que a Rainha proclamou um decreto que trata especificamente do Crime de Descaminho, que tem como a maior das punições a morte. Mas essa punição só acontece quando há garantias dadas pelos sacerdotes dos deuses benevolentes de que as almas desses indivíduos não serão resgatadas pelos anjos do Paraíso (fazendo com que sejam capturadas pelas forças infernais e levadas ao Inferno).

Com ou sem lei, o povo de Groenvast, em sua maioria, respeita as diretrizes do Estado Monárquico, sabe da importância dos impostos, até porque estão vendo esses impostos serem aplicados em benfeitorias para as suas comunidades. Sem ter que se preocupar com questões públicas, as famílias dedicam sua vida ao trabalho e às artes, festejam as bênçãos concedidas pelos deuses e imploram pela proteção contra as forças malignas.

Talvez a única preocupação real que seja comum a todos os habitantes de Groenvast seja a imensa quantidade de criaturas monstruosas em seu território. Mesmo com tantas comunidades, não existe contingente militar suficiente para garantir a proteção de todos os campos, colinas e florestas da região. Essas criaturas podem ser bestas mágicas e naturais que aterrorizam caçadores e fazendeiros, monstros que atacam as aldeias e realizam saques nas estradas, dragões que delimitam seus territórios em áreas ocupadas, ou até mesmo criaturas de outros mundos que chegam ao reino de diversas formas, como portais invisíveis nas florestas e nas cavernas da região, ou invocados por arcanistas despreparados ou inescrupulosos.

Cada comunidade possui sua própria guarda, mas Groenvast possui um exército poderoso, os Soldados do Reino. Em ocasiões de conflito, os Soldados do Reino lideram as guardas locais no combate contra as forças hostis que ameaçam a paz das comunidades. Essa união de forças pode acontecer a mando de um Conde, Marquês, Duque ou mesmo pelo própria Rainha, mas não é incomum que líderes locais realizem acordos de proteção mútua para garantir a paz em suas terras.

Já o Reino dentro do Reino, as terras élficas de Niendalianel, possui seu próprio exército, os Servos das Folhas de Prata, os elfos mais experientes e poderosos de toda a região dos Braços Verdejantes. Andaluriel é a Rainha dos Elfos e sumo-sacerdotiza de Iwak, Deus dos Elfos. Andaluriel é, também, irmã de Faladriel, divindade menor dos aventureiros e amante de Iwak. A rainha élfica tem sido a principal porta-voz de Iwak e aquela que tem multiplicado entre os elfos a devoção ao deus em detrimento da fé voltada a Logan, o Espírito das Florestas.

Por mais que o reino élfico hoje faça parte de Groenvast, é sabido que Andaluriel e Victoria di'Metz guardam uma certa rivalidade entre si. Talvez isso se deva ao fato de o governo de Niendalianel ter dificultado nos últimos anos o trânsito de humanos e lissos em suas terras, dificuldade esta que tem avançado para além das florestas ocidentais e atrapalhado os negócios no eixo Linend-Graftown. Mas a devoção de Andaluriel à causa de Iwak tem, também, uma grande cota de influência nas disputas entre humanos e elfos.

Elfos Groenianos

Os elfos de Niendalianel são tidos como os elfos «padrão» do povo da coragem, mais carismáticos e prestativos que os gélidos élficos de Baile Cliáth, e mais ordeiros e organizados que os selvagens elfos das Selvas Vertentes. Os chamados elfos groenianos descendem diretamente da linhagem de elfos que brotou da Fonte da Vida junto com os primeiros membros das outras etnias do povo da coragem. Durante milênios eles viveram isolados em seu glorioso reino, mas viu suas terras aos poucos serem tomadas pelas forças vulcânicas a oeste e pelo avanço dos humanos a leste. Por mais que interajam com os humanos, compartilhem sua cultura e participem de seus negócios, os elfos groenianos ainda guardam um grande orgulho de sua descendência, que pode vir a gerar os primeiros confrontos bélicos com os humanos de Groenvast.

Victoria di'Metz

Rainha de Groenvast

Humana de adulta; Senhora da Coragem e das Artes
Tendência: Bondosa
Conhecido como (por): aguçado, confiante, corajoso, destemido, sensato, severo, simpático, tranquilo.

Sua Majestade Rainha Victoria Claudia Margareth da Casa Maior dos Herdeiros da Família Metz é tida como a mulher mais poderosa de todo o mundo de Agrippa. Groenvast é o maior reino do Mundo Material, o que detém a maior população, o maior exército, os mais poderosos cavaleiros e magos de guerra, os conselheiros mais experientes e o mais vasto acervo de relíquias, artefatos e conhecimentos antigos ou ocultos. A Rainha (ou a Senhora Rainha, como muitos membros da nobreza se referem), uma humana de pouco mais de quarenta anos, corpo esbelto, cabelos ruivos e olhos verdes luminosos, conduz o Reino com viço e determinação. Mesmo sendo bajulada por uma horda de vassalos, serviçais e conselheiros, Victoria di'Metz demonstra grande sabedoria, sempre disposta a tomar as decisões que julgar corretas e que tenham resultados pelos quais ela seja capaz de responder. Apesar de soberana em todas as terras do Reino de Groenvast, Victoria di'Metz precisa lidar com a rivalidade aberta e crescente com a Rainha Andaluriel dos Elfos de Niendalianel, jovem, arrogante e há apenas dois anos no trono élfico.

✦Estrutura Política e Titulação Nobiliárquica

Groenvast é um reino muito grande e por mais bem aconselhada estivesse a Senhora Rainha, seria praticamente impossível comandar um território tão vasto e tão diversificado. Para isso, seguindo as tradições culturais trazidas por Annales di'Metz e sua Casa quando da fundação de Angabar, Groenvast divide seu território em uma série de regiões administrativas, numa estrutura hierárquica formada por cargos com função na administração pública preenchidos através de nomeação nobiliárquica. A própria Rainha é responsável por indicar os nomes a ocuparem os principais cargos e em grande parte os títulos de nobreza são concedidos a membros da Casa di'Metz e das casas aliadas.

Como dito anteriormente, a estrutura do reino de Groenvast é composta por Ducados, que por sua vez são formados por Condados e por Marcas. Mas existem muito mais títulos que apenas os três mais conhecidos (Duque, Conde e Marquês). A hierarquia nobiliárquica de Groenvast é formada dos seguintes títulos:

- **Rainha** (cujo cargo correspondente é ocupado por Victoria di'Metz);
- **Arquiduque** (ou Senhor dos Ducados, cargo especial do Conselho Real ocupado pelo esposo de Victoria di'Metz, Sua Alteza Real Honomir Falvalez);
- **Príncipe Real** (título de direito portado pelo primogênito de Victoria di'Metz, Sua Alteza Real Naad di'Metz, futuro Rei de Groenvast);
- **Príncipe/Princesa** (título de direito portado pelos outros filhos da Rainha Victoria: Princesa Iessant di'Metz, Príncipe Gorlean, Príncipe Rerold e Princesa Irilian, sendo que esta última também recebe o título de Infante, por ser a mais jovem princesa do Reino);
- **Duque** (aquele que governa um dos ducados de Groenvast em nome do Cetro Real; é também um título concedido aos membros do Conselho Real, ao Prefeito de Angabar e aos membros do Conselho de Angabar);
- **Conde** (concedido àquele que governa um dos condados de Groenvast em nome do Cetro Real e subordinado a um Duque);
- **Marquês** (que governa um dos condados localizados às fronteiras do reino, conhecidos como Marcas);
- **Visconde/Vismarquês** (título concedido ao primogênito de um Duque, Conde ou Marquês);
- **Barão** (título concedido aos grandes proprietários de terras, patriarcas de famílias abastadas ou influentes, descendentes de antigas casas de renome, senhores de castelos e alguns líderes de conselhos);
- **Senhor/Lorde/Dama** (título portado por membros de Casas Menores reconhecidos por sua superioridade, domínio ou controle sobre algo ou alguém; inclui também os chamados Juízes, indivíduos subordinados aos Barões, Condes, Marqueses e Duques, e que são responsáveis pela execução das tarefas administrativas, como a aplicação das leis reais e a cobrança de impostos);
- **Comendador** (título honorífico concedido pela Rainha à indivíduos comuns por seus serviços prestados, normalmente acompanhados de uma porção de terras ou um pequeno castelo);
- **Baronete** (título portado por um filho de Barão ou por mercadores, mestres e detentores de riquezas, terras ou estruturas de defesa); e,
- **Cavaleiro** (título menor concedido a membros mais graduados do Exército de Groenvast ou líderes militares reconhecidos por suas habilidades ou por seus feitos).

Os Ducados, Condados e Marcas que formam o Reino de Groenvast, as chamadas **Áreas de Autoridade**, governadas respectivamente por Duques, Condes e Marqueses. Essas regiões administrativas não possuem fronteiras formalmente delimitadas (exceto no caso das Marcas, que possuem parte das fronteiras delimitadas pela fronteira do Reino). Os limites entre Ducados, Condados e Marcas são determinados pelo poder e influência das Casas portadoras dos títulos nobiliárquicos que carregam a autoridade sobre as várias regiões do Reino. Por exemplo, o Condado de Honlenars, que abrange a vila de Horx, o Castelo da Rainha (Queenscastle), a aldeia portuária de Entrada e todos os pequenos povoados da região, é governado pela Condessa Bruni da Casa Honlenars.

Dentro de seus territórios, os Duques possuem poder absoluto. Condes e Marqueses também, mas ainda precisam se reportar aos seus Duques. Os Barões, por sua vez, enquanto proprietários das terras que controlam, não precisam se reportar a Condes e Marqueses sobre o que acontece em suas fronteiras, exceto em circunstâncias que afetem a propriedade de outras Casas ou baronatos vizinhos. O Duque, entretanto, ainda é capaz de inferir no modo como um barão administra suas próprias terras, já que todas as terras pertencem, no fim das contas, à Rainha.

Ainda assim, as disputas por território acontecem frequentemente, principalmente pela interseção de fronteiras imaginárias traçadas pelos membros de casas rivais. É comum na história de Groenvast que Condes e Marqueses mudem suas alianças e, com isso, reneguem a subordinação a um determinado Duque para se submeter às leis de outro Ducado.

Nativo de Groenvast — Antecedente

Um personagem nativo de Groenvast normalmente possui uma ou mais das seguintes características: afetivo, ambicioso, animado, ansioso, artista, aventureiro, bravo, confiante, corajoso, cortês, criativo, curioso, despreocupado, determinado, engenhoso, espirituoso, fascinante, feliz, imaginativo, intelectual, generoso, orgulhoso, resoluto, trabalhador.

Aparência: Os groenianos possuem uma aparência mais relaxada, com preferência por roupas leves e casuais, mesmo entre os membros da nobreza. Essas roupas sempre trazem algum motivo ou adereço originário da fauna ou da flora da região. Possuem a pele branca ou morena clara, com cabelos castanhos ou loiros e olhos em sua maioria verdes. Apesar de terem uma estatura mediana, são mais atarracados que o padrão humano, por exemplo, com tronco e membros mais largos, e rostos com traços marcantes.

Benefícios: Um personagem que escolha o antecedente Nativo de Groenvast recebe +2 de bônus de antecedente em uma das seguintes perícias: Diplomacia, História, Manha, Natureza ou Religião. Além disso, ele recebe as características Cultura Compartilhada e Instinto Heroico, descritas a seguir. Consulte as regras para antecedentes no D&D 4E *Livro do Jogador 2*.

Cultura Compartilhada

Quando adquirir um talento (como durante a construção do personagem ou com o avanço de nível), o personagem pode selecionar qualquer talento que tenha uma das seguintes raças como pré-requisito, desde que cumpra os pré-requisitos restantes: elfo, halfling, humano ou meio-elfo.

Instinto Heroico

Sempre que gastar um ponto de ação para realizar uma ação padrão que requeira um teste para ser bem-sucedida (por exemplo, um ataque), o personagem adiciona 1d6 ao resultado final do teste realizado. Caso ele seja bem-sucedido no teste e obtenha um 6 neste dado adicional, jogue 1d6 novamente. Em caso da obtenção de um novo 6, o ponto de ação não é gasto e pode ser utilizado novamente no mesmo encontro.

Ducado de Groit Angabar

Duque Werdan di'Metz

O Ducado de Groit Angabar abrange toda a região oriental do Reino de Groenvast e é regido pelo irmão de Victoria di'Metz, Werdan, o Cavaleiro. O Ducado compreende todo o território a leste do Rio Dillian, além da aldeia de Steelhook e todos os pequenos povoados que separam-na de Therabar, e da aldeia de Whitebreast, ao norte da cidade de Kildar.

- ✦ **Angabar, Capital de Groenvast**
- ✦ **Condado de Kenlis:** Ergonah, Grennisl
- ✦ **Condado de Mooray:** Warplace
- ✦ **Condado de Sengoar:** Sengoar
- ✦ **Marca de Aldrennienn:** Iestevas
- ✦ **Marca de Allenar:** Kaleosogh, Lutihills, Hodisses
- ✦ **Marca de Cruck:** Holdengate
- ✦ **Marca de Leenevar:** Silverpass, Steelhook, Therabar
- ✦ **Marca de Marsden:** Cantonier
- ✦ **Marca de Meadwenn:** Azurien, Nisthien
- ✦ **Marca de Venner:** Kildar, Whitebreast
- ✦ **Marca de Waivehills:** Halfof'Far, Highfeten, Weavehill
- ✦ **Marca de Zanzerí:** Frontlight, Elventower

Ducado de Baragat

Duque Bradley Baragat

O distante Ducado de Baragat abriga os povoados mais próximos das reclusas terras élficas de Niendalianel. É conhecido, também, por ter sido a primeira área dominada pelos cliathianos quando invadiram o Reino, antes do ataque à Wexfor e, posteriormente, Phort Láirge.

- ✦ **Condado de Graveson:** Linend, Esalaz
- ✦ **Condado de Illingworth:** Chillfar, Woodgate
- ✦ **Marca de Dragoncot:** Lonecastle, Rivercry
- ✦ **Marca de Planegris:** Deepgate, Groentot

Ducado de Brentinnienn

Duque Padden Brentinnienn

Esse Ducado abrange a vasta região de florestas às margens ocidentais do Rio Dillian. É uma região predominantemente élfica. Os elfos de Brentinnienn, entretanto, já estão perfeitamente integrados ao modo de vida urbano dos humanos, havendo poucas diferenças culturais entre as duas etnias nesta porção do Reino.

- ✦ **Condado de Copnerammin:** Eastway, Lostwood, Greensword
- ✦ **Condado de Gauntree:** Hantearl, Soulwoods
- ✦ **Condado de Morseneet:** Guendar, Heartwood
- ✦ **Condado de Smither:** Sweetend
- ✦ **Marca de Fordlloy:** Brideview, Gioneth, Goldwall, Postern

Ducado de Coinnarir

Duque Kimp Thomas Guntner

Esse Ducado abrange a rica e movimentada área que separa as cidades de Phort Láirge e Wexfor. É uma região de grandes riquezas, mas também tomada por nobres corruptos, grande parte deles influenciados pelos governantes de Phort Láirge e que estão em conflito constante por aqueles influenciados pela ordem e justiça promovida por Wexfor.

- ✦ **Condado de Gills:** Lucitown, Oxfield
- ✦ **Condado de Honlenars:** Entrada, Horx, Queencastle
- ✦ **Condado de Mcladar:** Gracefield, Harold, Heinlenel, Lorencry, Wertmor
- ✦ **Condado de Rafibonn:** Haroldcastle, Lucitown, Timor
- ✦ **Condado de Talbot:** Elvensea, Formill, Greenroc, Otherport, Yastanlar
- ✦ **Marca de Lall:** Coingates, Colden

Ducado de Iassavar

Duque Richard Sonof Iassavar

O Ducado governado pela casa Iassavar fica localizado na importante fronteira com Baile Cliáth, Chill Dára e Wexfor. É o eixo de ligação de Groenvast com a capital de Chill Dára, bem como um lugar de grande importância estratégica para as defesas do Reino.

- ✦ **Condado de Bakish:** Longlake, Lustrus
- ✦ **Marca de Kilbary:** Faroen, Locliff
- ✦ **Marca de Lilholland:** Daggarin, Talldoors, Youngen
- ✦ **Marca de Rillstone:** Pearcastle

Ducado de Niendalianel

Rainha Andaluriel

Apesar de ser considerado um Ducado pelos governantes de Groenvast, Niendalianel é um reino élfico praticamente

autônomo. Os termos que tratam das relações entre Groenvast e Niendalianel são mantidos em sigilo, mas nunca foram questionados. Aparentemente, há o interesse mútuo na manutenção de Niendalianel sob as ordens (ou diretrizes, melhor dizendo) de Groenvast, apesar da mudança de postura dos elfos nos últimos anos após a ascensão de Andaluriel, Irmã de Faladriel, ao Trono de Carvalho. A Rainha Andaluriel rejeitou o título de Duquesa e, da mesma forma, rejeitou qualquer medida de Groenvast no que diz respeito à titulação de Condes, Marqueses ou Barões nas terras élficas. As únicas exceções dizem respeito aos castelos humanos que fazem parte de Niendalianel, mas que foram erguidos em uma época anterior ao nascimento de Groenvast.

✦ **Condado de Brereton:** Snakehead

✦ **Marca de Beaumont:** Aralann, Fireleaf, Fireview, Scarpest, Seallenn

✦ **Marca de Duham:** Logannan, Gennshouse,Iwakiann

✦ **Marca de Vangeesberg:** Firefear, Hornedoak, Rumoran, Yuandael

Ducado de Tudumir

Duquesa Rose Tudumir

O poderoso Ducado de Tudumir está em guerra (a chamada Guerra das Penas). As Casas Mercantes da região movimentam suas defesas, traçam suas alianças e estabelecem suas estratégias para, num futuro próximo, investir contra o Castelo de Wyvantar, para onde fugiram os membros da Casa Tudumir após a morte do antigo Duque dos Portos de Lesmerie, marido de Rose Tudumir. Em Tilgrim, capital do ducado, os aliados da casa Tudumir tentam manter o controle sobre o território, mas sua infuência na região está cada vez mais enfraquecida.

✦ **Condado de Fincs:** Tilgrim

✦ **Condado de Randalar:** Oilavar, Wyvantar

✦ **Condado de Siegle:** Iemereth, Herosfield

O Conselho Real de Groenvast

Apesar de ser uma líder sábia e obstinada, a Rainha Victoria di'Metz não governa Groenvast sozinha. Para apoiá-la em suas decisões e, também, na fiscalização das obras e investimentos realizados pelo Tesouro Real, um grupo de indivíduos poderosos está ao seu lado. São os membros do Conselho Real de Groenvast. Cada um desses membros carrega o título de *Duque* e obedecem diretamente à Rainha (e não ao Arquiduque, como acontece com os líderes dos ducados que formam o reino).

Os membros do Conselho Real não possuem funções específicas (como costuma acontecer com os conselhos de determinadas cidades, como Angabar). Eles trazem seus recursos, sua experiência e suas habilidades para auxiliar a Rainha no que for necessário. São cinco os membros do Conselho, apresentados abaixo:

Sir Georegus Lear

Humano de meia-idade (leal e bondoso)

General dos Soldados do Reino e o mais notável membro de uma ancestral casa de militares, detentora de incontáveis castelos e exércitos por todo o território da Vastidão Verde. Patriarca da casa Lear, é o pai de Sir Neal Lear, Capitão da Guarda de Angabar.

Henrique Addington

Humano de meia-idade (indiferente)

Dono de um dos sobrenomes mais fortes em vários condados de Groit Angabar, Iassavar e Tudumir. Os Addington são grandes proprietários de terras de plantio, além de pequenas fortalezas, torres de vigília e tropas militares menores espalhadas pela região.

Odo Ventrini

Lisso idoso (bondoso)

Patriarca de uma das casas mais antigas (se não a mais antiga) de Groenvast. Dizem as lendas que os Ventrini já habitavam as terras livres antes da chegada de Annales di'Metz. Hoje, entretanto, não há registro de terras ou castelos sob o comando de membros da casa Ventrini, mas acredita-se que muitas casas menores sejam, na verdade, comprometidas de alguma forma com a Casa Ventrini.

Peregrin Lahan

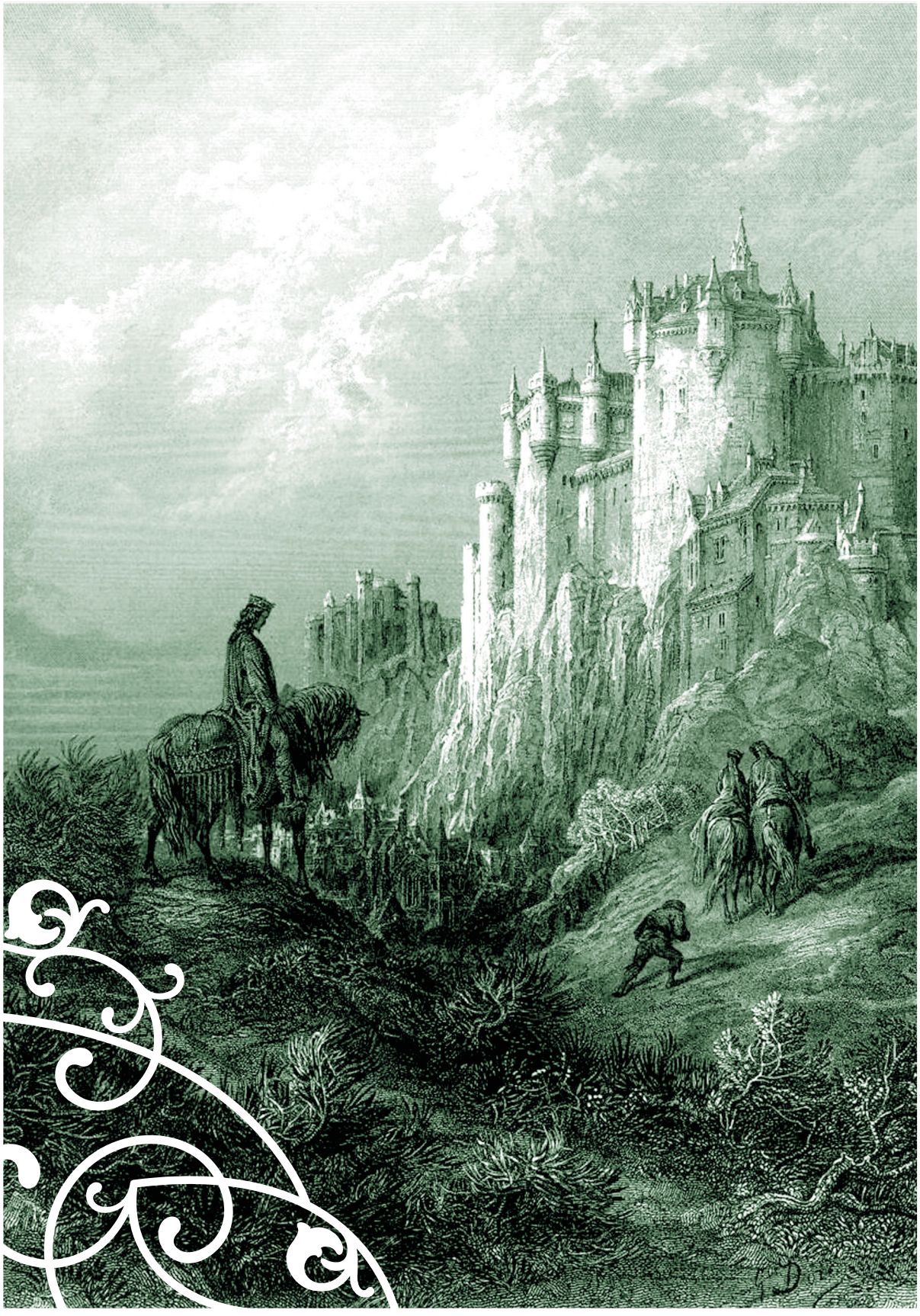
Humano idoso (indiferente)

Membro de uma das casas mais ricas e influentes de Groenvast. Esse poderoso mercador é irmão de Albert Lahan, patriarca da casa Lahan, um importante banqueiro que é, também, Duque Conselheiro de Angabar.

Yasmir Fiornband

Elfo ancião (indiferente)

Patriarca de uma casa de políticos e diplomatas, um mago ancião poderoso, sábio e detentor de um vigor incompatível com sua idade. Yasmir possui uma ligação muito forte com a Rainha Andaluriel, mas já provou em diversos momentos sua lealdade a Groenvast, e não a Niendalianel, não havendo, hoje, qualquer motivo para questionar a presença de Yasmir no Conselho Real (apesar dos movimentos hostis iniciados pelos elfos nas fronteiras de Niendalianel nos últimos meses).



✦ Locais de Interesse

Angabar [Groit Angabar]

Metrópole Humana (Capital); População 480.000

Também conhecida como A Joia Esmeralda, Angabar é a maior cidade de todo o mundo de Agrippa. Suas características são tão marcantes e sua presença é tão poderosa que a metrópole tem todas as condições de se tornar uma nação independente, uma chamada/ Cidade-Estado, mas sua posição como capital do Reino de Groenvast é ocupada com muita satisfação e seus habitantes têm muito orgulho de fazer parte do reino.

Cidade de contrastes, Angabar é berço da pompa, da ostentação, da história e ao mesmo tempo origem de todas as coisas revolucionárias e de vanguarda. Nascida para se tornar uma grande cidade para se viver, hoje ela interpreta o papel de um animado camaleão, se reinventando de forma genial quando ninguém a está observando e aparentando indiferença sempre que os olhos do mundo se voltam em sua direção.

Construída a margem do Rio Dillian, Angabar é uma cidade muito movimentada, com um mercado e um porto que funcionam como coração econômico para a porção centro-oeste das Terras Baixas, bombeando riquezas em todas as direções através das estradas e do próprio rio, um dos mais importantes do mundo.

Suas avenidas são cercadas por árvores belíssimas de vários tipos e trazidas de todos os cantos do mundo, belezas que também são vistas nas inúmeras praças e parques da cidade.

A metrópole é um lugar onde há de tudo um pouco. Passeie pelas feiras locais ou pelo Grande Mercado Central que certamente você irá encontrar o que procura, mesmo que seja uma dica para ir a outro lugar. O povo de Angabar é muito hospitaleiro com os viajantes que vêm até a cidade, seja em busca de novos negócios, de novas oportunidades ou mesmo de uma breve aventura.

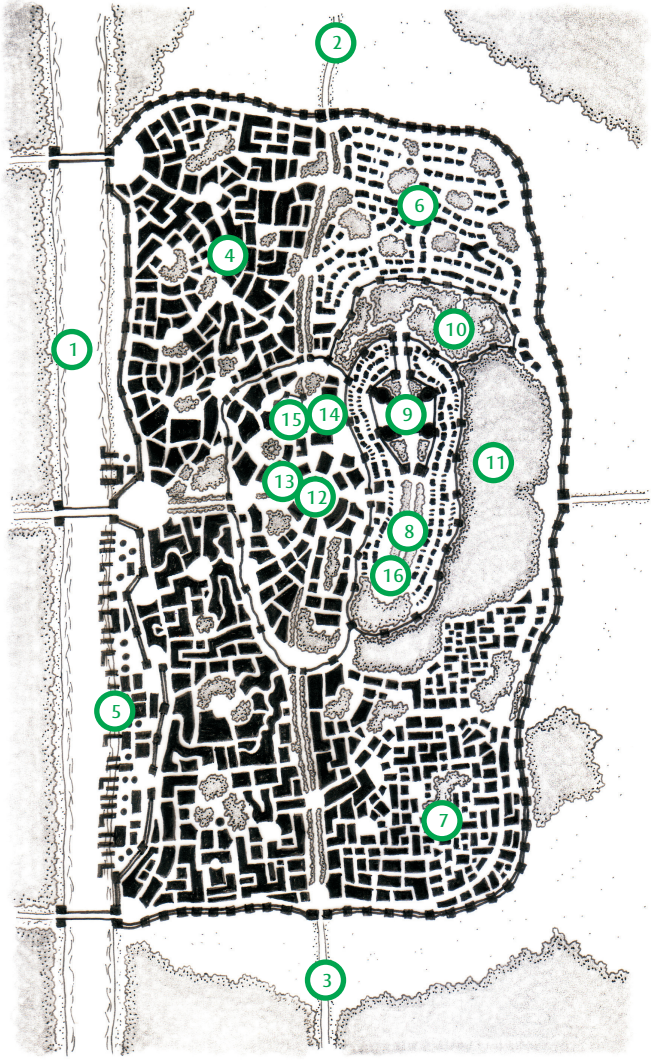
Angabar é um ímã que atrai muitos aventureiros e mercenários. A Guarda de Angabar, responsável pelo patrulhamento da cidade, fica atenta aos movimentos desses indivíduos para uma eventual contratação de um ou mais deles pelo Clube dos Ordinários.

Presente em muitas lendas e histórias por todo o mundo de Agrippa, Angabar é lar de muitos heróis renomados e também de alguns vilões grotescos. Verdadeiros ou ficcionais, esses mitos são fonte de inspiração para romancistas e menestréis, que contribuem gratuitamente para a imagem épica que a cidade possui.

Apesar de ser a sede do governo de Groenvast, Angabar possui uma administração independente, comandada por um conselho formado pelos patriarcas das famílias mais importantes da cidade. Esse conselho, liderado pelo respeitado cavaleiro Sir Carlos Garret, é responsável por tomar as decisões que envolvam a cidade como um todo e representar perante o governo os interesses das famílias que não fazem parte da estrutura política formal.

Cavaleiro Real de Groenvast, Sir Carlos Garret é um dos membros mais respeitados da nobreza de Angabar e também do Reino. A Casa Garret é conhecida por sua tradição acadêmica na Universidade de Angabar, mas também por sua participação e seus serviços prestados nos mais importantes Conselhos de Guerra e de Assuntos Institucionais nas principais cidades das Terras Baixas.

A nomeação de Carlos Garret para a prefeitura de



Angabar, Capital de Groenvast

Legenda

1. Rio Dillian
2. Estrada da Prosperidade (para Kildar)
3. Estrada da Rainha (para Warplace e Therabar)
4. O Grande Mercado Central
5. Porto de Angabar
6. Distrito Nordeste
7. Distrito Sudeste
8. A Colina
9. Castelo de Angabar
10. Jardim Real
11. Bosque de Angabar
12. Praça do Sol
13. Universidade de Angabar
14. Palácio da Justiça
15. Palácio de Jangall
16. Sede do Clube dos Ordinários

Angabar foi muito questionada. Afinal, porque alguém especializado no estudo das artes da guerra deveria liderar uma cidade com centenas de milhares de pessoas vivendo suas vidas em paz? Quase dez anos se passaram e só agora é possível perceber as respostas para essa pergunta.

Durante as aulas ministradas por Sir Garret, ele dizia (e ainda diz) que na guerra NÃO vale tudo, como a maioria costuma dizer. A guerra é feita de pessoas, principalmente. As armas não lutam sozinhas, as balestras não se posicionam sozinhas, os ferimentos não se curam sozinhos, os suprimentos não viajam sozinhos.

Com esse pensamento colocado em prática, Sir Garret mostrou que comandar uma cidade tão diversificada e tão cheia de pequenos problemas é como lutar uma guerra, com uma batalha sendo realizada a cada dia. Com sua experiência e seu conhecimento, ele conseguiu resolver muitos dos problemas de infraestrutura e de logística da cidade. Mas não todos. Chegou a hora de passar o cetro.

O Conselho de Angabar

✦ *Alesh Dixon*, lisso, patriarca de uma família de trovadores e escritores, dono de uma das maiores coleções literárias conhecidas;
✦ *Sir Carlos Garrett*, humano, atual prefeito, patriarca de uma família de acadêmicos, Cavaleiro do Reino de Groenvast e Grão-Mentor da Escola de Política e Estratégia de Guerra da Universidade de Angabar;
✦ *George Lumann*, humano, patriarca de uma antiga família de fazendeiros, dono de grandes porções de terra a oeste da cidade e um dos maiores empregadores da região;
✦ *Hert Fordshire*, humano, patriarca de uma família de mercadores de artigos manufaturados para obras de engenharia e também dono de um grande estaleiro na cidade de Therabar;
✦ *Iosh Bucking*, lisso, patriarca de uma tradicional família de comerciantes, responsável por grande feitos, mas dona de poucas riquezas;
✦ *Albert Lahan*, lisso, patriarca de uma família de mercadores, banqueiro e um dos homens mais ricos da cidade;
✦ *Sir Neal Lear*, humano, patriarca de uma família de militares renomados, Cavaleiro do Reino de Groenvast e Comandante da Guarda de Angabar; e
✦ *Yasmir Fiornband*, humano, patriarca de uma importante família de políticos e diplomatas, membro do Conselho Real de Groenvast.

O Grande Mercado Central e o Porto de Angabar

Angabar é um importante centro comercial. Não é o maior do mundo (posição pertencente a Wexfor), mas o volume financeiro negociado aqui é algo, ainda assim, assombroso. E o comércio faz parte da cultura da cidade tanto quanto as escolas e a própria Universidade de Angabar. Em cada porção da cidade há um pequeno centro comercial ou uma feira permanente, responsável pelo abastecimento principalmente das áreas residenciais. É possível encontrar nesses centros, ditos «comércios», praticamente qualquer coisa necessária à vida mundana, como equipamentos básicos, vestimentas, utensílios domésticos e alimentos.

No Grande Mercado Central, localizado no distrito conhecido simplesmente como O Mercado, é possível encontrar tudo o que se compra nos comércios da cidade a preços mais atrativos, além de toda a sorte de coisas, das mais simples e comuns às mais raras e valiosas. Não que necessariamente alguns objetos estejam a venda legalmente, mas que podem ser encontrado, isso sim é verdade.

O Grande Mercado é formado por quarteirões e mais quarteirões de construções enfileiradas de dois ou três andares, com pequenas (e grandes) lojas visíveis no andar térreo. Existem, também, comerciantes que não desejam chamar a atenção, preferindo manter suas «vendas» nos porões de suas casas.

No distrito do Mercado também é possível encontrar feiras especializadas nas ruas e nas praças, muitas delas dedicadas a artesanato e obras de arte, outras tantas dedicadas a venda de alimentos no atacado (principalmente grãos) e algumas vendendo livros. Muitos copistas trabalham em seus ateliês em Angabar e vendem as cópias que fazem dos livros nessas feiras. Alguns desses copistas são tão bons que acabam sendo convidados de tempos em tempos para trabalhar na Universidade de Angabar.

O Porto de Angabar, por sua vez, é reconhecido por sua impressionante estrutura, por ela merecendo o título de maior porto fluvial das Terras Baixas. São 27 atracadouros para embarcações de todos os portes, localizados entre as pontes Sul e Oeste. Vários armazéns são alugados pelo governo local para manter as mercadorias trazidas pelos navegantes. Esses armazéns são protegidos pela Guarda Portuária (que faz parte da Guarda de Angabar).

Entre os atracadouros e armazéns existem várias praças onde os mercadores negociam seus produtos a céu aberto, principalmente no caso de produtos de valor mais baixo e que não podem ficar muito tempo armazenados. Essas praças atraem negociantes de todos os cantos, com destaque para os chamados atravessadores, que adquirem lotes inteiros de produtos ainda em Angabar para levá-los a um preço maior a outras cidades e vilas da região.

O Castelo de Angabar

Coração do governo do Reino de Groenvast, o castelo que se ergue no coração da cidade de Angabar, no alto de uma bela colina (hoje ocupada também por palacetes e construções antigas), foi construído durante o grande projeto de urbanização imposto por Gugas Helmthor, na primeira metade do século 5600. A construção do castelo levou a uma grande mudança o perfil da colina, com a derrubada de casas mais humildes para a construção de palacetes que serviriam de morada à nobreza da cidade, protegidos por suas muralhas.

As salas e corredores do castelo são ricamente ornamentados, repletos de obras de arte, pinturas nas paredes e tapeçarias élficas adquiridas sabe-se lá a que preço... Toda essa ostentação pode ser vista tanto no Salão de Bailes, quanto em seus incontáveis gabinentes, salas de estar, dormitórios, corredores, salas de práticas e de artes. Até mesmo na área externa, na cidadela, no interior das torres e das muralhas existem riquezas.

As torres são protegidas por soldados de elite e também por arcanistas (magos e feiticeiros, por exemplo). O Salão do Trono fica imediatamente acima do Salão de Bailes e é igualmente pomposo. É sabido que Victoria di'Metz, a jovem Rainha de Groenvast, só é vista em seu trono quando precisa receber oficialmente algum rei ou rainha de outras terras. Em geral, ela se mantém nos gabinetes trabalhando com seus ministros ou recebendo aliados de menor posição na hierarquia nobiliárquica em salas de reunião comuns.

Dizem que os subterrâneos do castelo guardam as ruínas de um pequeno vilarejo antigo, intocado pelas forças da natureza e mantido preservado por todos os reis de Groenvast

desde que foi descoberto. Esse vilarejo teria sido, na verdade, a primeira cidade a receber o nome de Angabar, muitos anos antes da fundação desta cidade por Annales di'Metz.

Missão Secundária
Estágio Exemplar

A NEGOCIAÇÃO

Os personagens retornam à Angabar com uma informação importante. Um grupo de orcs avança pelas Planícies Mortas, ao norte, em direção à capital do Reino de Groenvast. Infelizmente, eles descobrem que a Prefeitura de Angabar, através da Guarda da Cidade e dos clérigos de Saint Londahar, não está preocupada com essa aproximação e desconfia, inclusive, do envolvimento dos personagens.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão ao conseguirem convencer alguém de renome sobre a ameaça. Alguns desafios de perícias podem ser aplicados para que os personagens consigam percorrer os caminhos corretos do interior do Castelo de Angabar até encontrar alguém que possa ajudá-los a mobilizar as forças dos Soldados do Reino contra o exército órquico. Essa missão secundária pode ser o início de uma missão maior, inclusive uma missão que coloque os heróis diretamente contra os orcs e contra forças obscuras que conduzem essas criaturas em direção a Angabar.

✦✦✦

A Colina

Localizada a leste da praça central e no limite das primeiras muralhas construídas na cidade, essa imponente colina serve de fundação para o Castelo de Angabar (por isso é também chamada de Colina do Castelo) e para uma série de casarões e palacetes que servem de lar para as famílias nobres e abastadas da cidade; por isso a colina também é chamada de Bairro Burguês. Não sem motivos, é talvez o lugar mais protegido da cidade, vigiado tanto pela Guarda de Angabar quanto pelos Soldados do Reino.

A Praça Central

Esse belíssimo lugar é talvez uma das áreas urbanas mais imponentes do mundo. Essa gigantesca praça de piso de rocha-branca e mármore de diversos tons é o marco de fundação da cidade. Toda a praça é um templo dedicado ao deus Ohm, com grandes colunas douradas a sua volta e estátuas de guerreiros e nobres espalhadas por todos os cantos. Ao redor da praça propriamente dita, ajudando a compor o distrito, estão os palácios da administração da cidade (*Palácio da Justiça, Palácio do Tesouro, Palácio da Prefeitura* e *Palácio de Jangall*) e também os prédios da Universidade de Angabar (*Escola de Cosmologia, Escola de Política e Estratégia de Guerra, Escola de Artes, Escola de Direitos e Justiça, Escola de Lingüística e História, Escola de Estudos Naturais* e *Escola de Filosofias e Religiões*). É comum vermos durante todo o dia estudantes e artistas circulando pelo distrito, criando e produzindo em algum lugar da praça ou mesmo discursando (e discutindo) opiniões e julgamentos pessoais.

A Praça das Caravanas

Esse pequeno distrito, formado por algumas ruas e becos em torno de uma grande praça, é o ponto de encontro de todos aqueles que vêm a Angabar visitar a cidade ou realizar algum tipo de negócio. As leis da cidade obrigam que as caravanas se dirijam imediatamente para a chamada Praça das Caravanas, e uma série de ruas largas e bem pavimentadas permite esse fácil deslocamento (as chamadas Avenidas). A Guarda de Angabar coleta as taxas dos comerciantes logo no momento de sua chegada e, a partir de então, eles estão sob proteção (e vigilância) do governo local. Caravanas que saiam das avenidas ou não sigam imediatamente para a Praça das Caravanas são imediatamente multadas e expulsas da cidade, com a ajuda dos Soldados do Reino se necessário, visto que tal ato é encarado como ameaça direta à integridade territorial de Angabar. Várias estalagens e tavernas existem ao redor da praça e também nas vias internas. Sempre muito movimentadas, são lugares onde não há distinção de classes ou títulos, visto que comerciantes ricos ou modestos deverão passar por ali obrigatoriamente.

O Distrito Nordeste

Habitado pela classe média, esse distrito possui um ou outro casarão habitado por mercadores que ascenderam à classe alta, mas não abandonaram suas origens. Aqui as casas são construídas com cuidado, possuem pequenos jardins e quintais e mantêm um saudável espaço umas das outras.

As ruas de lajota, as várias praças arborizadas e pequenos parques, que servem tanto de lazer quanto de lugar de estudos para os mais jovens, além da meia dúzia de pequenos templos de Ohm, que servem como apoio hospitalar e espiritual para os habitantes da localidade, tornam o Distrito Nordeste um lugar harmonioso, sonho de consumo de 9 em cada 10 pessoas que vêm para Angabar em busca de oportunidades.

O Distrito Sudeste

Oculto sob a sombra de muralhas e de corredores arborizados, o Distrito Sudeste é lar das classes baixas de Angabar. As residências são rudes e enfileiradas, algumas com dois andares, e pequenos comércios tentam sobreviver em meio à pobreza. A maioria das ruas é de terra batida, as casas são quase que totalmente de madeira e pedras irregulares e mesmo as árvores daqui tendem a ser secas e descuidadas.

Uma porção desse distrito, conhecida como A Face Oculta, é a região mais perigosa e violenta da cidade. Todo tipo de bandido e vagabundo vive por ali, e a população amedrontada muitas vezes é obrigada a trabalhar para os marginais. Mesmo a Guarda de Angabar evita a região, sede de uma organização miliciana agressiva e com determinada influência na política da cidade.

O Jardim Real e o Bosque de Angabar

Essa área arborizada que separa os distritos Nordeste e Sudeste é conhecida também como O Bosque de Angabar. Nos limites ao norte do bosque está uma grande área plantada com mais de 15.000 espécies vegetais diferentes de todas as partes do mundo, o Jardim Real. Enquanto o Jardim, visitado semanalmente pela família real, é protegido pelos Soldados do Reino e tem seu acesso proibido às pessoas comuns (ou seja, sem título de nobreza), o Bosque de Angabar possui sua própria guarda, uma vila élfica que existe ali desde antes da fundação da cidade.

Os elfos do Clã dos Arcos Dourados são servos de Logan, o espírito das florestas, que periodicamente visita o local, segundo seus devotos. Esse grupo de elfos, aproximadamente cinquenta indivíduos entre mulheres, velhos, crianças e homens adultos, é temido por todos aqueles que conhecem um pouco da história do bosque. Muitos desafortunados desapareceram ao ingressar naquela área, principalmente bandidos foragidos e caçadores, mas pessoas de bom coração já voltaram traumatizadas de lá, contando histórias de ursos e lobos com ossos atravessando a carne, pássaros do tamanho de casas voando sobre as árvores, e sussurros em línguas desconhecidas trazidos pelo vento.

Missão Secundária
Estágio Heroico

A Espada de Stalkingwolf

Os personagens são levados ao Bosque de Angabar em nome do Clube dos Ordinários. Um dos antigos membros do Clube, o elfo Elaver Stalkinwolf, foi morto no interior do bosque e sua espada, uma antiga relíquia, está sendo guardada pelo Clã dos Arcos Dourados desde então. Para cumprir uma importante missão, os heróis precisam da espada, mas, para isso, precisarão retirá-la do interior do Bosque de Angabar.

Completando a Missão

Várias abordagens podem ser dadas a essa missão, dependendo de quão disposto o mestre do jogo está em criar conflitos entre os heróis e os elfos do Bosque de Angabar. Por exemplo, uma negociação pela posse temporária do item pode ser feita através de um desafio de perícias, em que os personagens são levados a dialogar com Lilmeril Anduangüen, druida e líder espiritual do clã, ou mesmo um desafio de combate entre os heróis e os arqueiros e espadachins élficos, liderados por Hûng Nalauil, líder da guarda élfica local.

✦✦✦

Os Subúrbios de Angabar

Atravessando as pontes do Rio Dillian é possível alcançar uma ampla área rural sob influência de Angabar. Diversas fazendas de vários hectares e tantas outras propriedades familiares de subsistência cobrem as terras dessa região. Canais de irrigação trazendo a água do Rio Dillian acompanham as estradas de terra batida, protegendo as propriedades, inclusive, do avanço de eventuais queimadas em momentos de seca como já aconteceu no passado.

Em diversos pontos existem pequenas áreas urbanas, formadas por uma praça arborizada, algumas vendas ou empórios, uma taverna, uma estalagem e algumas residências. Alguns desses pontos, chamados Subúrbios, possuem galpões comunitários e também pequenos cemitérios. O condestável local costuma ser responsável não só pela proteção desses pequenos núcleos com a ajuda de alguns guardas, como também pela administração e resolução de conflitos, além da cobrança dos impostos devidos à metrópole.

Mas os subúrbios de Angabar também têm suas peculiaridades. Uma delas é o conhecido Circo do Menestrel Aventura. Formado por artistas performáticos e criaturas bizarras, o circo viaja pelas redondezas fazendo suas apresentações. É um lugar de pessoas de bom coração, como o próprio menestrel dono do circo, mas também de alguns sujeitos um tanto espertos, como o já conhecido Lindanir Olhos de Mel. Uma vez por ano o circo se apresenta na Praça Central de Angabar.

A Aldeia dos Campos Macios

No coração das Planícies Mortas, na metade do caminho entre Angabar e Kildar, existe um bosque belíssimo com centenas de hectares de área, talvez milhares! São árvores dos mais diversos tipos e animais comuns e exóticos, formando um ecossistema único, criado pela poderosa ligação entre o Mundo Material e o Mundo Lendário.

As lendas dizem que em algum lugar do bosque dos Campos Macios existe uma Encruzilhada, um portal que liga Agrippa ao Quinto Mundo. Esse portal seria o responsável por toda a energia vital que dá luz a esse lugar esplendoroso, e também pela presença de animais e plantas que não existem em Agrippa.

Uma trilha liga a Estrada de Angabar à Aldeia dos Campos Macios, um lugar intimista, com pouco mais de 100 habitantes vivendo de agricultura de subsistência, da caça, da pesca e da coleta de ervas e frutos. Ainda assim, esse lugar está longe de ser pacato, pois serve como porto seguro tanto para os viajantes que atravessam a estrada local como também para aventureiros que vão e vêm em busca de aventuras nas Planícies Mortas.

Mas o bosque possui sua própria cota de perigos. Algo atraiu um grupo de goblinóides para o interior do bosque e, aparentemente, eles conseguiram estabelecer seu covil em algum lugar de difícil acesso. Mesmo os caçadores, que conhecem o bosque como a palma de suas mãos, ainda não sabem onde os goblins se escondem. Um outro problema tem sido os elfos do Clã da Espada Crescente; esses elfos, que sempre tiveram relações pacíficas (ou melhor, não hostis) com os habitantes da aldeira, delimitaram uma vasta área como sendo seu território e têm agido violentamente contra a presença de quaisquer intrusos.

O maior receio, talvez, de todos os habitantes da aldeia e do bosque seja um lugar conhecido como A Torre Enferrujada, um lugar proibido no coração do bosque, uma torre feita de pedra e metal enferrujado, cujas cercanias são caracterizadas pelo absoluto silêncio e ausência total de animais.

Tavernas e Estalagens de Angabar

Angabar possui incontáveis tavernas e estalagens; de pequenos bares com um punhado de mesas a hospedarias repletas de funcionários e serviços de alta qualidade, dedicadas a pessoas mais abastadas e importantes. As principais tavernas e estalagens (não necessariamente as melhores) são encontradas no chamado Grande Corredor, as avenidas que trazem viajantes até a cidade e levam até a Praça das Caravanas, além da própria praça e das principais ruas próximas. Esses estabelecimentos tendem a oferecer preços mais baixos e serviços de qualidade inferior (com algumas exceções). Nas proximidades da Praça Central existem algumas hospedarias dedicadas a viajantes mais abastados ou mesmo a estudiosos de outras cidades que vêm à Universidade dar prosseguimento a suas pesquisas. Muitas tavernas menores, por sua vez, podem ser encontradas principalmente nas praças das áreas residenciais, sendo tanto um lugar de diversão para as pessoas comuns quanto área para conversas e entendimentos públicos (as chamadas Reuniões de Bairro). Algumas das tavernas e estalagens mais conhecidas de Angabar são apresentadas a seguir.

- ✦ A Casa do Guerreiro de Armadura;
- ✦ Dragonslayers' Rest;
- ✦ Estalagem das Histórias pra Boi Dormir;
- ✦ Estábulos dos Cavalos Escovados;
- ✦ Hospedaria do Carvalho Nobre;
- ✦ Hospedaria dos Artistas Natos;
- ✦ Taverna das Conversas Sussurrantes;
- ✦ Taverna do Basilisco;
- ✦ Taverna do Kobold Prateado; dentre outras.

Aralann [Niendalianel]
Aldeia Élfica; População 430
A aldeia élfica de Aralann é conhecida por ser o lar do clã dos Elfos dos Juncos Retorcidos, um grupo de elfos que estão entre os mais reclusos e selvagens de todos os elfos de Groenvast, talvez tão hostis quanto os elfos da Floresta dos Lagartos, nas Selvas Vertentes. Dizem que esses elfos possuem uma ligação muito forte com o Mundo Lendário e que seriam adoradores de uma entidade reptiliana, um gigantesco crocodilo feérico que, na verdade, seria mantido adormecido sob a aldeia. O despertar de tal criatura poderia trazer caos e destruição não só aos elfos de Aralann como também a todos os habitantes das florestas de Niendalianel.

Azurien [Groit Angabar]
Aldeia Élfica; População 1.250
Azurien é uma aldeia habitada principalmente por elfos, mas também por uma grande quantidade de lissos e humanos. Ao invés do que seria de se imaginar, entretanto, Azurien não é mais um dos vários povoados élficos que incorporaram os valores de outras etnias e se tornaram mais «humanos», e sim o contrário; atraiu lissos e humanos para sua comunidade pacífica e ordeira, fazendo-os abandonar definitivamente o caos da vida urbana e os perigos das estradas.

Brideview [Brentinnienn]
Castelo Humano; População 560
Localizado no alto de uma montanha de onde é possível ver grande parte do Reino de Groenvast e também de Chill Dára, ao norte, o castelo de Brideview foi construído como presente de um antigo nobre para sua filha. Lá ela se casou e teve três filhos. Um deles é Sir Honomir Falvalez, esposo de Victoria di'Metz e Rainha de Groenvast. Em Brideview foi realizado o casamento entre a então Princesa Real e o hoje Arquiduque de Groenvast. Quando a Casa Falvalez mudou-se para Angabar acompanhando a Família Real, a Casa dos Fordlloy, aliada dos Falvalez, assumiu o comando sobre a Marca e ocupa o castelo até os dias de hoje.

Cantonier [Marsden]
Vila Humana; População 13.400
Cantonier é uma próspera vila, anteriormente uma aldeia pesqueira mas que se tornou um importante porto, principalmente para as mercadorias vindas de Chill Dára. Infelizmente, o Conde de Marsden, Lorde Edmund Marsden, tem tido sérios problemas com navios piratas que tem atacado na proximidade do litoral de Irontooth, já não bastassem os dragões da região.

Chillfar [Baragat]
Aldeia Humana; População 1.100
Essa aldeia foi construída no interior das muralhas de uma antiga fortaleza em ruínas construída pelo Império Chiárt durante seus áureos tempos. Teria sido a mais distante fortaleza chiartiana em direção ao oeste dos Braços Verdejantes e, por esse motivo, acredita-se que os elfos de Niendalianel teriam sido os responsáveis por frear o avanço do Império a partir dali. Hoje Chillfar é governada pela Casa Illingworth, sob a figura do Barão Gurges, irmão mais novo do Conde de Illingworth, Barão Merevís de Woodgate. Um poço no coração da cidade teria sido utilizado no passado como passagem para um complexo subterrâneo utilizado pelo exército chiartiano para alcançar rapidamente lugares distantes e também para manter suprimentos e prisioneiros.

Coingates [Coinnarir]
Aldeia Halfling; População 1.090
A aldeia de Coingates é travessia obrigatória pra todos os viajantes e mercadores que seguem de Wexfor pela estrada que leva ao litoral de Groenvast, principalmente para as cidades de Wertmon e, claro, a independente Phort Láirge. Os halflings de Coingates, membro do clã dos Lall, são conhecidos por serem grandes cunhadores de moedas e, também, os mais confiáveis avalistas de moedas, pedras preciosas e relíquias.

Colden [Coinnarir]
Aldeia Halfling; População 470
Diferente de seus primos de Coingates, os halflings dos pés-frios são conhecidos como grandes falsificadores de moedas e de obras de arte. É comum que, de tempos em tempos, guardas de Colden venham até essa pequena aldeia investigar a passagem de contrabandistas e mercadores de má índole pelo local. O líder da aldeia, Jurumar da Casa Lall, é tio do atual Marquês de Lall, o halfling Copperbird, que por sua vez faz vista grossa sobre o que acontece em Colden, o que já incomoda a nobreza de Wexfor há alguns anos.

Daggarin [Iassavar]
Vila Halfling; População 14.300
A vila de Daggarin é um dos mais conhecidos povoados halflings da região dos Braços Verdejantes. Localizada num território coberto por colinas e bosques que formam um antigo reino dos halflings, a vila de Daggarin é a porta de entrada e de saída para mercadorias que vêm e vão entre a cidade de Prosperous, capital de Chill Dára, e Guendar. O Duque Richard Sonof Iassavar habita Daggarin, com sua casa humana destoando do restante da paisagem no alto de uma colina. O lugar é lar também do halfling Didio, Marquês de Lilholland. Com nobres importantes como esses na vila, as pessoas até esquecem que o lugar possui um prefeito, o bonachão Biombo Sweetleaf, Barão de Daggarin.

Deepgate [Baragat]
Aldeia Élfica; População 170
A aldeia de Deepgate foi fundada pelos elfos do clã Haldaáfrm. No coração da aldeia está uma pequena fortaleza em ruínas, tomada pela floresta que avançou sobre suas muralhas e que teria sido construída durante a guerra entre Baile Cliáth e Groenvast.

Eastway [Brentinnienn]
Aldeia Humana; População 1.200
A Passagem do Leste é conhecida principalmente pela gigantesca ponte construída que permite pesadas carroças, carruagens e cavalos de Chill Dára atravessarem o Rio Lesmerie em direção a Guendar sem dificuldades. A ponte foi construída pelo bisavô de Vinussus Borgias, Barão de Eastway.

Elvensea [Coinnarir]
Aldeia Élfica; População 75
Essa pequena aldeia élfica ficou conhecida por abrigar durante uma tempestade uma embarcação da nobreza de Angabar que ia de Wertmor a Therabar. Os elfos de Elvensea são descendentes dos chamados elfos-do-mar de Seallen. Eles

seriam capazes de nadar quilômetros sem dificuldades, mergulhar nos recifes mais profundos e até mesmo se comunicar com os peixes e outros animais marinhos. Dizem que no passado eles invocaram uma grande serpente marinha contra um navio pirata que atracara em suas praias.

Elventower [Groit Angabar]
Aldeia Élfica; População 1.650
Apesar de não estar localizada dentro das fronteiras de Groenvast, Elventower é tida como pertencente à área de influência do ducado de Groit Angabar. Isso porque, há cinco anos, a Rainha Victoria recebera um pedido especial do arquimago Gënnlarioneth para que o reino voltasse suas atenções à cidade de Elron. Os elfos de Elventower eram antigos aliados de Gënnlarioneth e teriam sido incumbidos de uma tarefa especial.

Entrada [Coinnarir]
Aldeia Humana; População 1.670
A aldeia portuária de Entrada é uma das mais movimentadas do litoral de Groenvast. Dizem que a aldeia só não se transforma em uma poderosa e fortificada vila porque o prefeito de Entrada, o Barão Valart de Honlenars, irmão da Condessa Bruni da Casa Honlenars. passa mais tempo com a própria em Queenscastle do que cuidando dos assuntos da aldeia.

Ergonah [Groit Angabar]
Aldeia Humana; População 850
Em Ergonah está a residência do Conde Filips, da Casa Kenlis, uma família conhecida por sua excelente relação com os elfos das florestas ao sul de Angabar, capital de Groenvast. A íntima relação com os pequenos povoados élficos permite Ergonah negociar vários produtos nobres, como vinhos, azeites e ervas raras com a própria metrópole e também com mercadores vindos de Cantonier.

Esalaz [Baragat]
Aldeia Humana; População 1.100
A aldeia de Esalaz, governada pela Casa Nyfarill, está localizada na importante rota comercial que liga a cidade de Wertmon à vila de Lilend (ponto de partida para a longa viagem até Groentot e, por fim, Baile Cliáth). A aldeia passa por problemas econômicos, entretanto, já que há cerca de um ano fora atacada por humanóides monstruosos vindos do mar e ainda não conseguira reconstruir completamente seu porto. Essas criaturas começaram seus ataques no mar, mas já tem sido vistas durante a noite em terra firme.

Missão Primária
Estágio Heroico

OS DIABOS DO MAR
Os heróis recebem o pedido de ajuda de Lorde Granman Nyfarill, Barão de Esalaz. A aldeia está prestes a receber um grande investimento da nobreza de Wertmon para a reconstrução e ampliação do porto, mas precisa de garantias de que o trabalho será feito e que vidas não serão ameaçadas. Para que isso seja possível, um grupo de valorosos heróis deverá alcançar um rochedo no litoral de Esalaz, localizar o covil dos Diabos do Mar que têm atacado a aldeia e as embarcações que passam por ali e, por fim, eliminar a ameaça.

Completando a Missão
Os personagens completam essa missão ao localizarem e eliminarem os sahuagin que têm ameaçado Esalaz (consulte o D&D 4E *Manual dos Monstros*).

✦✦✦

Faroen [Iassavar]
Aldeia Élfica; População 890
Não existe uma estrada que ligue a vila de Daggarin a Pearcastle, o que seria uma importante rota comercial para o Ducado de Iassavar. Ela só não foi construída até os dias de hoje devido ao forte domínio do Clã das Cinzas Fortuitas. Sediado em Faroen, acredita-se que o clã tenha mais de 12.000 membros espalhados em pequenos povoados por toda a área da Sombra do Desfiladeiro.

Firefear [Niendalianel]
Fortaleza Élfica; População 320
Um destacamento de experientes combatentes elfos é responsável pela proteção do Castelo do Medo Flamejante, localizado aproximadamente a 200 quilômetros a noroeste da aldeia de Rumoran. O castelo de Firefear foi erguido em tempos imemoriais para defender os povos dos Braços Verdejantes de possíveis ataques vindos das caóticas terras do Ninho da Serpente. O comandante élfico Ambrosianamir é o responsável pelo castelo e responde diretamente à Rainha Andaluriel.

Fireleaf [Niendalianel]
Aldeia Élfica; População 170
A aldeia de Fireleaf sofre com os perigos do gigantesco vulcão Fireweave, conhecido como responsável pelo isolamento das chamadas Terras Desejadas e também das planícies geladas de Staniak. O clã dos elfos das Cascas Enegrecidas parece lutar contra a força do vulcão, utilizando magias poderosas e antigas para impedir que o poder de Fireweave não avance sobre Niendalianel.

Fireview [Niendalianel]
Fortaleza Humana; População 750
Localizado na porção mais ao norte do Vale do Sono da Serpente de Fogo, o castelo de Fireview foi erguido e ocupado pelos humanos com a permissão dos elfos de Niendalianel, durante o período de negociações que culminou na entrada de Niendalianel no Reino de Groenvast. Fireview, hoje, é protegido por uma aliança de elfos, humanos e também de anões do Mundo Lendário, descendentes de um clã que alcançou a região há muitas gerações.

Formill [Coinnarir]
Aldeia Humana; População 360
A aldeia de Formill foi erguida sobre um rochedo conhecido como Moinho dos Dragões, um lugar lendário capaz de afundar as maiores embarcações construídas pelos humanos. As águas turbulentas que separam a ilha onde está Formill do litoral continental são temidas pela maioria dos marinheiros, de forma que uma viagem entre Phort Láirge e Wertmon, por exemplo, seja mais rentável se feita por terra.

Frontlight [Groit Angabar]
Aldeia Humana; População 1.200
Apesar de não estar oficialmente localizada no interior do território de Groenvast, Frontlight (assim como Elventower) são considerados territórios do Ducado de Groit Angabar. Assim como Elventower, Frontlight foi erguida por sugestão do arquimago Gënnlarioneth para que o governo de Groenvast tivesse uma melhor percepção do que acontece em Elron, a Cidade Esmeralda, e em seus arredores.

Gennshouse [Niendalianel]
Aldeia Élfica; População 470
Apesar do nome, Gennshouse nunca foi morada do arquimago Gënnlarioneth (Gënn, para os íntimos). A confusão se iniciou quando uma vez, num passado distante, o velho eladrin passou por essas terras e ordenou que um grupo de patrulheiros elfos erguesse em um determinado ponto uma nova morada para seu clã. Eles o fizeram, e deram ao lugar o nome do velho eladrin.

JOGOS ARCANOS DE GENNSHOUSE
Missão Primária
Estágio Heroico
De tempos em tempos o Clã dos Escolhidos do Velho Eladrin promove uma série de jogos em homenagem ao famoso arquimago. Esses jogos são permitidos apenas para elfos, mas arcanistas de outras etnias são permitidos como observadores. Os heróis estão acompanhando os jogos quando descobrem que um dos juízes da Competição de Cartas Marcadas, que premia os melhores arcanos auspiciosos da comunidade élfica, fora morto enquanto se preparava para o dia de jogos.

Completando a Missão
Os personagens completam a missão ao descobrirem e prenderem o responsável pela morte do juiz. Descobriram, durante a investigação, uma série de tramas secundárias envolvendo clãs rivais de arcanistas élficos e também a busca de uma poderosa relíquia guardada em Gennshouse.

✦✦✦

Gioneth [Brentinnienn]
Aldeia Élfica; População 610
Dizem as lendas que a aldeia de Gioneth foi erguida sobre parte das ruínas do antigo reino do povo Sindari e que guardariam uma passagem para o interior do temido Castelo de Sindalar, localizado em algum lugar das Terras Mortas de Groit Angabar. Gioneth é lar do Clã Höfntími, um grupo de elfos reclusos liderados por um druida com aproximadamente 700 anos de idade.

Goldwall [Brentinnienn]
Aldeia Humana; População 760
A aldeia de Goldwall foi erguida na entrada de uma gigantesca rede de cavernas onde foi descoberta recentemente uma mina de ouro com valor ainda não estimado. Os habitantes de Goldwall são trabalhadores e militares responsáveis pelos estudos, preparativos e proteção da mina enquanto ela ainda não entra em atividade. O Marquês de Fordloy é o proprietário de Goldwall, e ele já planeja construir um castelo nas proximidades da mina, deixando Brideview para seus filhos. Se isso realmente acontecer, é provável que se inicie a construção de uma estrada ligando Goldwall à vila de Daggarin e também à aldeia de Whitebreast, o que ampliaria a capacidade da Casa Fordloy em gerar receita com impostos e com a própria exploração de ouro, mas que provavelmente traria algum tipo de conflito com os clãs élficos da região, que não são poucos e nem parecem dispostos a algum tipo de intervenção humana em suas florestas.

Gracefield [Coinnarir]
Aldeia Humana; População 1.350
Localizada no limite da Floresta dos Foragidos, a aldeia fortificada de Gracefield foi construída a mando da nobreza de Wexfor e com autorização do governo de Groenvast, com o objetivo de impedir a fuga de bandidos procurados que atravessam os Campos da Esperança (a região que separa o Rio Clontarf da rota Lorencry-Oxfield) em direção à Phort Láirge. Hoje a aldeia de Gracefield faz parte do Condado de Mcladar, conhecido pelo respeito à lei e à ordem. O Barão de Gracefield, Lorde Bulwer Blackbar, é também Cavaleiro de Wexfor, o que traz ainda mais respeito à aldeia e aos seus habitantes.

Greenroc [Coinnarir]
Aldeia Humana; População 1.460
O Porto de Greenroc é um dos mais importantes do Mar dos Afortunados Mercadores e parada obrigatória para as embarcações maiores que fazem a rota Therabar-Phort Láirge, já que a maioria dessas embarcações é incapaz de atravessar as muralhas de corais que surgem no mar como prolongamento da foz do Rio Lesmerie. A aldeia, erguida diante de uma belíssima praia de águas cristalinas e rodeada por montanhas verdejantes, possui também um dos mercados mais famosos entre os marinheiros, a Praça dos Dias Vagos, um lugar repleto de diversão, principalmente para alguém obrigado a passar meses preso em uma embarcação sem poder descansar.

Greensword [Brentinnienn]
Aldeia Élfica; População 430
Essa aldeia élfica é lar do Clã das Lâminas de Carvalho, conhecido por sua maestria em combate e por sua atuação enquanto defensores dos povoados halflings contra as ameaças que vêm da floresta, como trolls e dragões.

Grennisl [Groit Angabar]
Aldeia Élfica; População 270
Essa aldeia fica localizada a alguns quilômetros a oeste da Estrada da Rainha, que liga Angabar a Therabar. Os elfos de Grennisl possuem boas relações com os humanos, mas preferiram que as rotas comerciais passassem longe de sua aldeia, que fica na outra margem do Rio Dillian. Dizem as línguas dos mercadores de Angabar que Grennisl guarda algum segredo ou riqueza, pois só isso explicaria a posição dos elfos diante da possibilidade de prosperidade trazida por uma estrada tão importante.

Groentot [Baragat]
Vila Humana; População 17.200
Groentot é uma vila rica e ordeira, localizada em uma importante rota comercial entre Groenvast e Baile Cliáth. É governada por uma família de mercadores, a Casa Cordwaynner, encabeçada pela Baronesa Jenn Cordwaynner.

Guendar [Brentinnienn]
Cidade Humana; População 24.200
Esse importante centro urbano groeniano nasceu a partir de uma aldeia élfica, há duas centenas de anos. Hoje, é uma das mais importantes cidades de todas as Terras Baixas. Sua localização criou um eixo comercial e cultural que liga alguns dos principais portos de Groenvast ao reino de Chill Dára, uma alternativa à saturada Estrada da Rainha, que passa por Angabar.

Halfof'far [Groit Angabar]
Aldeia Halfling; População 890
Considerado o mais oriental dos povoados halflings que formam a Marca de Waivehills, Halfof'far é também um importante posto militar financiado pela Coroa com o objetivo de garantir as defesas contra os dragões de Irontooth.

Coração de Dragão

Missão Primária
Estágio Exemplar

Os heróis são levados a Halfof'far seguindo as pistas deixadas por um bando de mercenários dvergar que indicam a presença de um Desfiladeiro em alguma caverna sob as colinas da região. Durante sua estadia em Halfof'far, os heróis descobrem um ritual utilizado pelos halflings que permite localizar um portal mágico com grande precisão. Entretanto, o ritual requer como componente o coração de um dragão adulto. E a cordilheira de Irontooth, a leste das colinas, está cheia de dragões, muitos deles mais antigos e poderosos do que os heróis seriam capazes de enfrentar.

Completando a Missão

Os personagens completam a missão ao conseguirem obter o coração de um dragão adulto. Para isso, entretanto, precisará enfrentar não só um dragão, como seus aliados, descobrindo que a estrutura social dracônica é muito mais complexa do que se poderia imaginar. No centro de tudo, um poderoso culto à deusa Tiamat trabalha para libertar a entidade de sua prisão infernal. Não em busca de poder, mas para salvá-la dos terrores que se aproximam de Ohmtar e ameaçam a existência da divindade.

✦✦✦

Hantearl [Brentinnienn]

Aldeia Humana; População 650

A aldeia de Hantearl está localizada em meio às florestas que separam Angabar de Guendar, grande parte delas dominadas por antigos clãs élficos. Apesar de ficar a vários quilômetros da estrada que liga as duas cidades, Hantearl guarda uma boa taverna e também uma excelente estalagem, pronta para receber grandes caravanas e até mesmo membros da nobreza.

Harold [Coinnarir]

Aldeia Humana; População 2.750

Essa grande aldeia está localizada no coração das férteis Planícies dos Sussurros Reconfortantes, terras disputadas pela nobreza e que têm sido responsáveis pela prosperidade de muitas das Casas de Wertmon, Linend e Lorencry. A Casa Harold, comandada pelo Barão Shawnnen Harold e dona das terras onde está a aldeia, dá nome à aldeia e é proprietária também do grandioso Haroldcastle, um posto defensivo localizado na mais alta colina timoriana. Em Haroldcastle são traçadas e organizadas as principais estratégias para a defesa dessa importante região de Groenvast.

Heinlenel [Coinnarir]

Aldeia Élfica; População 830

Os elfos do Clã dos Lobos Verdes são os guardiões da Floresta dos Troncos Ancestrais (que os humanos de Gracefield chamam de Floresta dos Foragidos). São adoradores de Logan, o Espírito das Florestas, que de tempos em tempos surge para ajudar os elfos na diverdida caçada aos bandidos, caçadores e mercenários.

Herofield [Tudumir]

Aldeia Humana; População 3.800

Tudumir está em guerra e Herofield é prova disso. Essa aldeia fortificada abriga um enorme contingente militar sob o comando da Casa Frogoss de Iemerieth. As planícies ao redor de Herofield têm sido campo de batalha para as tropas dos Frogoss e também para as forças militares da Casa Tudumir. Pequenos castelos, fortes e outras edificações têm apoiado os Tudumir na guerra contra as Casas Mercantes, mas as forças de Herofield têm saído vitoriosas na maioria dos conflitos.

Resgate ao Cavaleiro de Ouro

Missão Primária
Estágio Exemplar

Os heróis são convocados pelo Barão Higereff Frogoss, Lorde de Herofield e líder da Guilda Mercante de Iemerieth. O filho de Higereff, Sir Giulios Frogoss, conhecido também como Cavaleiro do Brasão de Ouro, caiu em batalha e está gravemente ferido. Cabe aos heróis adentrar o campo de batalha e trazer o cavaleiro de volta a Herofield em segurança.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão ao concluirem o resgate. Descobrirão, entretanto, que Sir Giulios Frogoss foi alvo de uma magia poderosa e está às portas da morte. O próprio cavaleiro tem consciência disso, e é seu desejo morrer junto ao seu pai e acreditando que a Casa Tudumir cairá ao final da guerra.

✦✦✦

Highfeten [Groit Angabar]

Aldeia Humana; População 1.480

Essa aldeia de humanos é uma das poucas localizadas em meio às Colinas da Renúncia (Waivehills). Atrai mercadores e mercenários interessados em desbravar a Cordilheira de Irontooth, principalmente os mais avessos à lei e à ordem de Halfof'Far. É governada pela Casa Icenguard, um grupo de famílias em decadência após a realização de um casamento custoso que não deu certo.

Hodisses [Groit Angabar]

Aldeia Élfica; População 1.050

Essa aldeia élfica governada pelo Clã dos Cervos Celestiais está tão integrada à cultura humana que muitos mercadores dizem que os elfos de Hodisses se consideram humanos-das-florestas, o que não é verdade, mas ainda assim se tornou «verdade» em muitos povoados de Groit Angabar. Muitos elfos de Hodisses, especializados em arcos, foram contratados pela Guarda de Cantonier para atuarem como artilheiros das naus utilizadas no combate aos piratas que têm atuado no litoral.

Holdengate

Fortaleza Humana; População 1.680

Localizado nas proximidades das fronteiras de Chill Dára e de Irontooth com o Reino de Groenvast, Holdengate ficou conhecida por ter sido capaz de impedir o avanço de uma horda de orcs que avançou, vinte anos atrás, em direção à Chill Dára, vindos provavelmente das florestas frias do coração da Cordilheira dos Dragões. Em conjunto com a Guarda de Kildar, os soldados de Holdengate formam um amplo sistema defensivo, formado por acampamentos temporários e edificações poderosas espalhadas pela floresta. Lorde Aldruil Malavar, Cavaleiro do Reino, é também Barão de Holdengate. Sua Casa, os Malavar do Escudo da Maça Prateada, é proprietária da fortaleza.

Hornedoak [Niendalianel]

Aldeia Élfica; População 4.180

Hornedoak está entre as mais importantes aldeias élficas de Agrippa, mas pouco se sabe a seu respeito, a não pelas contos e cânticos entoados pelos elfos dos Braços Verdejantes a respeito do lugar. No comando do Clã dos Galhos Milenares está um druida conhecido como Filho dos Entes e considerado por muitos um avatar do deus dos elfos ou mesmo uma divindade menor. No centro da aldeia estaria uma árvore tão antiga quanto o próprio mundo, com quilômetros de diâmetro e folhas com propriedades alquímicas e mágicas diversas.

Horx [Coinnarir]
Vila Humana; População 16.300
Governada pela Casa Farcrow, Horx é uma famosa vila localizada na rota oriental que liga Phort Láirge à cidade de Wexfor. Possui um grande porto, utilizado na rota fluvial que ligar Horx à Daggarin, porta de saída para quem segue em direção à Prosperous, capital de Chill Dára.

Iemereth [Tudumir]
Vila Humana; População 17.900
Iemereth está em meio à grande tensão provocada pelas hostilidades que já estão sendo chamadas de Guerra das Penas, que lançou as Casas Mercantes do ducado de Tudumir contra os atuais governantes. Conde Alssan da Casa Siegel governa pessoalmente a vila de Iemereth (não existe um barão subordinado a ele), mas tem como grande aliado o Barão de Herofield, Higereff Frogoss, Doze são as Casas Mercantes de Iemereth que aderiram à aliança que busca derrubar a Casa Tudumir, mas sete dessas Casas (de um total, portanto, de dezenove) se colocaram ao lado da Duqueza, criando um conflito político sem precedentes na vila. Esse conflito tem trazido grandes prejuízos aos cofres da vila, já que as casas rebeldes estão à frente de grande parte da administração das terras de Iemereth, mas não recebem os tributos coletados pelas casas governistas, que encaminham o dinheiro diretamente à família Tudumir, em Wyvantar.

Missão Primária
Estágio Heroico

Assalto à Caravana
Os heróis são requisitados para interceptar a caravana que leva à Wyvantar os tributos coletados em Iemereth pelas casas governistas. O ataque deve ser rápido, sem deixar pistas quanto suas reais motivações, algo praticamente impossível num cenário de guerra e desconfiança.

Completando a Missão
Os personagens completam essa missão se conseguirem desviar o carregamento e, ao mesmo tempo, de forma engenhosa, garantir que a Casa Tudumir não terá como imaginar que se tratou de um ataque planejado pelos rebeldes.

✦✦✦

Iestevas [Groit Angabar]
Aldeia Élfica; População 360
A aldeia de Iestevas foi fundada pelos elfos descendentes de Aldrennienn, uma antiga princesa élfica de Niendalianel que abandonou o reino e rumou para o leste. Ali, onde hoje é Iestevas, ela se casou e teve sete filhos. Um belíssimo círculo de estátuas em homenagem a cada um dos filhos de Aldrennienn é encontrado na praça da aldeia, mas há um vazio ali, entre as estátuas do Segundo e do Terceiro, que dizem os anciões ser dedicado a um filho natimordo da princesa.

Iwakiann [Niendalianel]
Aldeia Élfica; População 7.800
Iwakiann é considerada a capital de Niendalianel. Ali está a Torre do Céu, uma árvore ancestral com centenas de metros de altura e que serve de morada para o Clã dos Filhos da Vida e onde está o chamado Trono de Carvalho, símbolo da realeza élfica. Dizem as lendas que a Torre do Céu guarda em meio a suas raízes o segredo para a existência de toda a vida de Ohmtar, o que leva muitos leigos a confundir a morada élfica com a sagrada árvore conhecida como A Fonte da Vida. O nome da aldeia foi dado em homenagem à Iwak, deus dos elfos (e, também, deus da vida do Mundo Lendário).

Kaleosogh [Groit Angabar]
Vila Humana; População 10.000
A vila de Kaleosogh foi fundada recentemente por mercadores que utilizavam a estrada Therabar-Cantonier e viram na Península do Cavalo (mais precisamente, na cidade de Elron) a possibilidade de conquistar relíquias e riquezas de valor incalculável. De Kaleosogh partem mercenários, mercadores e desbravadores em direção à Frontlight e às periferias da Cidade Esmeralda. Hoje Kaleosogh é governada pelos membros da Casa Mustrus, de Therabar.

Kildar [Groit Angabar]
Cidade Humana; População 32.500
Kildar é uma das cidades mais prósperas e conhecidas da região dos Braços Verdejantes, nas Terras Baixas de Agrippa. É a verdadeira porta de entrada do Reino de Groenvast para a maioria dos mercadores e viajantes que avançam para o sul em direção a Angabar e também ao porto de Therabar, seja pelo Rio Dillian, seja pela Estrada da Prosperidade e pela Estrada da Rainha.

Os artesãos de Kildar estão entre os mais respeitados e valorizados das Terras Baixas. Os artigos que saem da cidade chegam a alcançar preços cinco vezes maiores em Baile Cliáth e até mesmo dez vezes maiores nos condados de Ahn. Isso porque, tradicionalmente, os produtos de Kildar são feitos com muito esmero e paciência. Mesmo utensílios e mobílias são criados como verdadeiras obras de arte, demorando meses (ou anos!) para serem concluídos. Os mercadores de Kildar, por sua vez, são conhecidos por seus baixos preços. Eles não estão interessados em obter grandes lucros, mas sim em satisfazer seus clientes e contratantes. Com isso eles adquirem a confiança necessária para realizar trabalhos de maior importância ou relevância que, por sua vez, rendem muito mais ouro e ajudam a forjar laços comerciais inquebráveis. É comum que os membros da nobreza e da realeza de outras cidades, como Angabar e Prosperous, recorram a um mercador de Kildar mais de uma vez ao longo de suas vidas.

Lorde Faren da Casa Hammerock é o atual prefeito de Kildar. Ele administra a cidade e é líder do Conselho das Famílias, formado pelos patriarcas das casas nobres mais importantes. Os membros do Conselho são os responsáveis por administrar as questões menores da cidade, aplicar e fiscalizar as leis e implementar as obras públicas, sob a supervisão de Lorde Faren. O prefeito é, na verdade, Barão de Kildar, título dado pela Coroa de Groenvast e passado através das gerações por sucessão direta.

Missão Primária
Estágio Heroico

O Salão dos Ancestrais
Para muitos historiadores, Kildar, assim como Angabar, foi fundada sobre o marco de um antigo povoado que levava seu nome. Esse povoado hoje estaria soterrado sob dezenas de metros de terra e de rocha sólida. Indícios, entretanto, indicam que sob o Lago de Kildar haveria um imenso salão onde estariam guardados os restos mortais dos reis da Antiga Kildar e suas relíquias.

Completando a Missão
Os personagens completam essa missão quando conseguirem mapear o Salão dos Ancestrais e descobrirem os segredos do lugar. No futuro os personagens poderão retornar ao Salão, já capazes de compreender melhor o real significado desse lugar e sua importância para a história de Ohmtar.

✦✦✦

Linend [Baragat]
Vila Humana; População 17.100
A vila de Linend alcançou grande prosperidade a partir da construção de uma estrada que a liga a Graftown, no Reino de Baile Cliáth. Muitos negócios são realizados pelos mercadores de ambas as vilas, mas o principal produto exportado por Linend é seu famoso sal marinho, utilizado nas nobres receitas cliathianas e na conservação de carnes e peixes. Os peixes salgados de Linend são muito apreciados (e valorizados) em Parletown, vendidos ao preço de pequenas fortunas. A antiga Casa Julfill, de pescadores, alcançou a «maioridade» quando seu patriarca, Rodrian, recebeu o título de Barão há vinte anos. Hoje, seu filho Horgan Julfill, é o atual Barão de Linend e conhecido também como O Senhor das Redes de Linend.

Locliff [Iassavar]
Aldeia Humana; População 290
A pequena aldeia de Locliff é o resquício de uma antiga vila que existia na base do imenso paredão rochoso de Hokunaill. No alto do desfiladeiro, a 3.000 metros de altura, havia um castelo de onde era possível ver grande parte do Reino de Groenvast. O castelo ruiu após o ataque de um dragão ancestral e parte da vila foi soterrada pelas paredes e torres do castelo que despencaram sobre ela durante o ataque.

Logannan [Niendalianel]
Aldeia de Metamorfos; População 740
Logan, o Espírito das Florestas, é representado em muitas lendas como uma mistura de homem e lobo, alto e forte como os deuses realmente devem ser, capaz de derrubar um tigre lendário com 8 metros de altura com apenas um golpe. Logannan foi fundada por um grupo de metamorfos que alcançou o Mundo Material a partir de uma Encruzilhada que liga Niendalianel às florestas do Quinto Mundo. Os metamorfos de Logannan são devotos do Espírito das Florestas e vieram à Agrippa buscar a proximidade espiritual que não tinham em seu mundo de origem.

Lonecastle [Baragat]
Fortaleza Humana; População 3.600
Apesar de solitária em meio às planícies da Marca de Dragoncot, a fortaleza de Lonecastle abriga uma grande população. As terras férteis mantêm criações de animais e também grandes plantações. O Marquês de Dragoncot, Brucenn Ragav, e seu filho, o Barão de Lonecastle, Flabis Ragav, são duas figuras muito queridas na região, carinho que eles costumam recompensar com festejos e, também, subsídios.

Missão Primária
Estágio Heroico

SALVEM O MARQUÊS!
Os heróis são chamados a salvar o Marquês de Dragoncot. Ele estava em viagem com sua caravana em direção à Rivercry. A caravana foi atacada por um bando de criaturas monstruosas que, agora, pedem resgate pelo Marquês.

Completando a Missão
Os bandidos que sequestraram o Marquês e sua caravana são gnolls. Eles cometeram esse crime porque não conhecem outra forma de se relacionar com outras raças; estão, na verdade, perdidos, trazidos do Inferno por alguma força desconhecida. Os personagens completam essa missão quando resgatarem o Marquês e sua caravana dos violentos gnolls, mas o mestre do jogo pode determinar que um acordo entre os humanos e os gnolls pode ser viável (e razão para uma missão secundária).

✦✦✦

Longlake [Iassavar]
Vila Humana; População 11.300
A vila de Longlake está às margens do lago que leva o mesmo nome, localizado no alto da grande escarpa de Hokunaill. A vila possui um grande porto, utilizado principalmente pelos mercadores que utilizam suas próprias frotas de embarcações para atravessar o Rio Lakexys. A rota Longlake-Entrada através do rio permite a esses mercadores obter grandes lucros negociando produtos e matérias-primas entre Wexfor e locais como Therabar e Iemereth. Lorde Laevor, Conde de Bakish, é o principal mercador de Longlake, e responsável pela fundação da aldeia de Lustrus, na margem noroeste do grande lago.

Lorencry [Coinnarir]
Vila Humana; População 19.500
Conhecida também como Portal das Longas Travessias, Lorencry é uma vila em franca ascensão. Localizada entre Wertmon e Phort Láirge, é a última área urbana litorânea para aqueles que seguirão por terra até Wexfor, e também a primeira para aqueles que vem de lá. Muitos dos negócios que anteriormente eram realizados em Phort Láirge estão migrando para Lorencry, abandonando a Cidade-Estado por vários motivos, como insegurança, corrupção e tributos elevados. A vila é governada por uma tradicional família de políticos, a Casa Songüers.

Lostwood [Brentinnienn]
Aldeia Humana; População 450
Lostwood é habitada por um grupo de humanos descendentes daqueles que sobreviveram à batalha dracônica que culminou na formação das Terras Mortas. Os habitantes de Lostwood são selvagens, muito similares aos elfos, e pouco se interessam pelos assuntos das áreas urbanas.

Lucitown [Coinnarir]
Aldeia Humana; População 2.300
A população de Lucitown cresceu muito nos últimos anos, à medida que os negócios entre Lorencry e Wexfor se tornavam mais sólidos. Está localizada entre a vila costeira e Oxfield, e é favorecida por um rio navegável e vívido, e por campos amplos, planos, e férteis. Um antigo fazendeiro dos subúrbios de Angabar é o atual Barão de Lucitown, Lorde Francis da Casa Coldric.

Lustrus [Iassavar]
Aldeia Humana; População 1.000
A aldeia de Lustrus foi erguida recentemente em uma área às margens do Lago Longlake que faz parte das terras que pertencem à Laevor, da Casa Bakish, senhor do condado. O próprio, mercador renomado, financiou a fundação da aldeia, que se tornou um importante ponto de abastecimento para as caravanas que atravessam a estrada local.

Lutihills [Groit Angabar]
Aldeia Halfling; População 830
A aldeia de Lutihills fica localizada na estrada que liga Therabar à vila de Cantonier. Os halflings de Lutihills são prestativos, trabalhadores e produzem bens dos mais diversos tipos, normalmente artigos considerados pelas classes mais baixas como itens de luxo, o que inclui perfumes, bebidas, tabaco e alguns tipos de temperos, além de instrumentos comuns como lâminas para foices, roldanas, cordas, e tesouras para

jardinagem. O presidente do Conselho Familiar de Lutihills é um halfling de nome Huduir Trappish, também conhecido como Pequeno Barão de Lutihills.

Nisthien [Groit Angabar]
Aldeia Humana; População 1.090
Nisthien é um dos poucos povoados humanos do Condado de Meadwenn, onde também se destaca a aldeia élfica de Azurien. É um importante vilarejo no trajeto que leva os mercadores vindos de Cantonier, muitos deles originários de Chill Dára, até a capital, Angabar. A aldeia é governada por um conselho liderado pelo Barão Phill Dozencas.

Oilavar [Tudumir]
Aldeia Halfling; População 750
Essa pequena aldeia halfling foi um dos primeiros povoados de Tudumir a aderir à Revolta e se unir aos rebeldes na Guerra das Penas. O velho halfling Nutunuil Smartgust, Barão de Oilavar, renunciou ao seu título de nobreza quando se pôs contra a Casa Tudumir, mas acredita-se que ele possa vir a receber um título de Conde se os revoltosos vencerem a guerra. Isso porque Oilavar possui importância estratégica para os planos da Oposição, visto que as cavernas e túneis que se escondem sob as colinas possuem ligação direta com as cavernas onde estão as fundações do Castelo de Wyvantar, atual morada da Casa Tudumir.

Otherport [Coinnarir]
Aldeia Humana; População 1.700
Otherport foi erguida por mercadores insatisfeitos com a corrupção e com os altos tributos cobrados pela nobreza de Phort Láirge. A aldeia litorânea acabou se tornando um pequeno porto alternativo para as embarcações menores que tentam fazer seus negócios na região. De tempos em tempos, entretanto, o Barão Krilow de Otherport sofre com as investidas militares e com a intimidação grosseira promovida pelas Casas de Phort Láirge, gerando prejuízos e amedrontando os mercadores. O Conde de Talbot, Lorde Wennerdel da Casa Borgasis de Greenroc, já determinou que, caso haja uma nova investida das forças de Phort Láirge contra Otherport, considerará tal ato uma declaração de guerra. A nobreza de Angabar e de Therabar já fora avisada e respondeu à mensagem do Conde aprovando sua posição, mas apenas Therabar deixou claro que contribuirá com apoio militar se necessário.

Oxfield [Coinnarir]
Vila Humana; População 18.900
A grande vila de Oxfield fica localizada no rico caminho que separa a poderosa Cidade-Estado de Wexfor do litoral de Groenvast, mais precisamente da vila de Lorencry e da cidade de Wertmon. Essa vila fortificada às margens do Rio Clontarf é conhecida por seus imensos campos cultivados, de onde saem grande parte dos carregamentos de grãos, frutas e hortaliças que abastece Wexfor e que são levados pelos mercadores de lá para outros reinos. Oxfield é vista como «capital» do Condado de Gills, que leva o nome da Casa que governa a região, liderada pelo patriarca Lorde Grendon Gills.

Pearcastle [Iassavar]
Fortaleza Humana; População 4.600
Pearcastle é uma das mais importantes fortificações do Reino de Groenvast. Foi a primeira defesa do reino a ser atacada quando da invasão promovida por Baile Cliáth, e a primeira a receber os investimentos vindos do Tesouro Real quando a guerra teve seu fim. Hoje, grande parte dos destacamentos responsáveis pela defesa das fronteiras entre Groenvast e os reinos de Baile Cliáth e Chill Dára está sediada em Pearcastle. Atraídos pela importância da fortaleza, famílias de várias partes do reino se estabeleceram ali, aproveitando também os negócios realizados entre Wexfor e Longlake.

Phort Láirge
Cidade-Estado Independente; População 235.000
Phort Láirge é o maior porto de todo o mundo de Agrippa e forma com Wexfor o principal corredor comercial das Terras Baixas. Originalmente parte do Reino de Groenvast, Phort Láirge se tornou uma Cidade-Estado independente em troca ajudar Angabar a expulsar, há cerca de 350 anos, as tropas de Baile Cliáth que avançaram sobre a Vastidão Verde.

Phort Láirge (ou Grande Forte) surgiu de uma vila portuária anterior ao nascimento do Reino de Groenvast. O Barão de Lisanmór, um homem rico e orgulhoso, ordenou a construção de um grande porto fortificado, de onde partiram suas embarcações. Ao longo dos séculos o porto atraiu navegantes de todos os cantos, que para cá vinham com suas famílias em busca de novas oportunidades. O porto cresceu e as muralhas avançaram à medida que a vila se desenvolvia.

Já sob a tutela do Reino de Groenvast, Phort Láirge se tornou o mais importante porto de todas as Terras Baixas. Ali chegavam as embarcações vindas do coração do continente ou de outras áreas litorâneas, abastecendo com suas mercadorias caravanas e outras embarcações. O comércio das Terras Baixas têm dois corações: um deles é Wexfor; o outro é Phort Láirge.

Em 5628 as duas cidades se viram atacadas pelas forças militares do Reino de Baile Cliáth, que dominou grande parte da porção oeste de Groenvast. Naquela época, Angabar, capital do reino, sofria com um rombo em suas finanças, provocado por um gigantesco plano de desenvolvimento e aprimoramento de suas defesas. Phort Láirge e Wexfor resistiram sem dificuldades às forças cliathianas, e se dispuseram a recuperar o tesouro de Angabar e expulsar os invasores de Groenvast. Em troca, Groenvast emancipou as duas cidades, que se tornaram Cidades-Estado.

Essa emancipação aconteceu há quase 350 anos. Nesse período, Phort Láirge alcançou o auge de seu desenvolvimento, mas iniciou uma jornada de decadência. Piratas conhecidos e temidos conseguiram receber títulos de nobreza e passaram a influenciar, através de suas Casas, o destino da cidade. Os negócios (muitos deles considerados ilegais fora de Phort Láirge) se tornaram a prioridade e toda a infraestrutura começou a se deteriorar com falta de manutenção. Escolas fecharam, templos foram abandonados, as ruas se tornaram imundas, com esgoto a céu aberto e falta de água própria para consumo. Logo veio a pobreza, as doenças e o desemprego. Apenas aqueles que tinham algum contato (ou deviam favores a alguém) conseguiam trabalho. E a situação só piorou.

Hoje Phort Láirge é apenas uma sombra fétida do que foi um dia. Ainda é a cidade portuária mais importante de Agrippa, mas a maioria dos mercadores sérios já buscam alternativas para o transporte de seus produtos (exceto quando, como acontece em muitos casos, esses mercadores têm alguma dívida financeira ou de gratidão com as Casas Lairgianas).

O povo de Phort Láirge é um povo temeroso, de poucas alegrias e muito sofrimento, sentimentos que eles fazem questão de transparecer, como que demonstrando que são

Cidade-Estado de Phort Láirge

Legenda
1. Baú dos Mercadores
2. Caminhos dos Fugitivos
3. Canal dos Corajosos
4. Coração do Dragão Púrpura
5. Grande Cais
6. Morada do Corvo
7. Ninho dos Kobolds
8. Palácio da Fortuna
9. Praça dos Trambiqueiros
10. Praça do Sangue da Tempestade
11. Reduto dos Mercenários
12. Repouso do Marinheiro
13. Sopro da Harpia
14. Velho Puleiro
15. Grande Forte
16. Terra dos Barões
17. Rio Clontarf
18. Estreito de Phort Láirge

superiores a todas as mazelas, mas sem mover uma palha para melhorar sua situação. Esse mesmo povo dificilmente admite a presença de aventureiros e heróis renomados na região, com medo de que eles venham trazer mais problemas que soluções.

Korenn Funór é o atual Prefeito de Phort Láirge. Ele é o Chefe-Executor, o comandante das políticas públicas da Cidade-Estado, e têm auxiliado-o nesse trabalho os Secretários de Estado e os Chefes-de-Distrito. Dividindo o governo de Phort Láige existe uma Câmara de Legisladores eleitos pelos patriarcas das principais Casas Lairgianas, e uma Câmara dos Fiscais, formada por especialistas nos mais diversos assuntos. Infelizmente, a corrupção toma todos os níveis do governo local, incluindo o próprio prefeito, um pirata com várias manchas em seu passado, a grande maioria de conhecimento público.

Grande Porto de Phort Láirge

O que os largianos chamam de Grande Porto inclui, na verdade, uma série de quarteirões, armazéns e ruelas escuras e úmidas que tomam uma grande área da CidadeEstado. A quantidade de embarcações atracadas e de marinheiros embriagados pelas ruas é proporcional à superlotação dos armazéns e também dos prostíbulos e tavernas imundas dali. Por ser a área mais antiga de Phort Láirge, a maioria das construções são feitas de madeira e muitas já estão em estado deplorável. Essas construções são um risco claro, e não é comum que cidadãos venham a se ferir gravemente de tempos em tempos após um desabamento ou incêndio.

Não bastasse a decadência material do distrito, existe a decadência moral. A Vigília de Phort Láirge é financiada por todo tipo de criminoso disposto a pagar por proteção ou silêncio. Com isso, o Grande Porto se torna o lugar perfeito para a realização de práticas criminosas das mais diversas, o que inclui a atuação de piratas, contrabandistas, assassinos e traidores, sejam eles da própria cidade ou vindos de outros lugares para firmar seus contratos.

Tudo isso, entretanto, fica oculto por detrás da fachada do Porto Lairgiano. Afinal, Phort Láirge ainda é a maior cidade portuária de Agrippa. Seus atracadouros são capazes de receber ao mesmo tempo dezenas de embarcações de grande porte e centenas de embarcações menores e muitos de seus armazéns são utilizados por mercadores que utilizam a Cidade-Estado apenas como porta de entrada para rotas mais seguras e lucrativas (como todas aquelas que levam a Wexfor).

Mas não por muito tempo. A nobreza de Phort Láirge cobra taxas e impostos cada vez mais altos, numa onda de ganância irrefreável. Há alguns anos, a estrutura do porto valia o preço cobrado para realizar negócios legalizados ali. Hoje isso já não é mais uma verdade absoluta, fazendo com que os mercadores passem a buscar alternativas em portos menores, como os portos de Entrada e de Lorencry.

Locais de Destaque de Phort Láirge

Baú dos Mercadores (área de armazéns)
Caminhos dos Fugitivos (labirinto de becos escuros usados por criminosos para fugir da guarda local ou para emboscar suas vítimas)
Canal dos Corajosos (área de tavernas e estalagens frequentadas por aventureiros e seus contratantes)
Coração do Dragão Púrpura (rua de prostíbulos)
Grande Cais (atracadouros)
Morada do Corvo (sede da guilda dos ladrões)
Ninho dos Kobolds (favela)
Palácio da Fortuna (casa de penhores)
Praça dos Trambiqueiros (feira permanente)
Praça do Sangue da Tempestade (praça de sacrifícios)
Reduto dos Mercenários (área dominada pela Vigília)
Repouso do Marinheiro (rua de estalagens)
Sopro da Harpia (quarteirão de tavernas)
Terra dos Barões (área nobre e murada da cidade)
Velho Puleiro (quarteirões residenciais pobres)

SANGUE E ESGOTO

Missão Secundária
Estágio Exemplar

Lorde Bullus Vagarar, Barão do Porto, foi assassinado. Seu corpo foi encontrado jogado num dos deques do porto, perfurado por virotes de besta. Seu filho, o Baronete Landarc Vagarar, foi encontrado duas horas depois amarrado e amordaçado sob o deque, quase se afogando. Mas o homem não resistiu à hipotermia. Dois nobres mortos. Acreditando que se trata do início de uma revolução, já que ninguém jamais ousou atacar diretamente a nobreza da cidade, o governo de Phort Láirge lançou uma investida violenta contra possíveis inimigos, incluindo estrangeiros, mercenários e, claro, aventureiros.

Completando a Missão

Os personagens passam a ser perseguidos em Phort Láirge. Eles completam essa missão quando conseguirem abandonar a cidade ou revelar o verdadeiro assassino. Lorde Varagar tinha muitos inimigos e razões não faltariam para matar um homem conhecido por sua crueldade, ganância e falta de escrúpulos.

✦✦✦

Colina dos Brasões

No coração de Phort Láirge está a Colina dos Brasões, um distrito protegido por uma poderosa muralha e preenchido por uma série de palacetes e mansões. Ali moram os membros da nobreza da Cidade-Estado, membros das Casas Maiores e Menores, seus servos e aliados.

A Colina é praticamente uma cidade dentro da cidade. Ela possui seu próprio mercado, sua própria praça principal, alamedas com lojas repletas de artigos de luxo, bancos e estalagens caras que chamam de «hotéis». Na Colina também estão os prédios públicos de Phort Láirge.

Locais de Interesse da Colina

- Alameda dos Bem-aventurados (residências da nobreza)
- Fim do Arco-Íris (centro financeiro)
- Palácio das Vozes Superiores (prefeitura)
- Praça das Tapeçarias (mercado de luxo)
- Torres das Flâmulas (palácios do governo lairgiano)

Forte Hankmor

Essa importante área de Phort Láirge guarda o grande Forte Hankmor, o quartel-general da Guarda Lairgiana. Dentro da área do forte (cerca de duas fileiras de quarteirões ao redor do forte propriamente dito) estão: A Alameda das Embaixadas (praticamente abandonada), o Centro das Publicações (o jornal local de Phort Láirge), o Teatro da Coragem (onde prisioneiros lutam por sua liberdade em meio a gladiadores e soldados experientes), e o Bosque da Solidão (uma área de acesso exclusivo aos membros da Casa Fúnor.

O forte é lar para centenas de soldados, divididos em alas de acordo com sua função dentro da cidade. Uma delas funciona como uma grande prisão que, dizem, guarda muitos inimigos do atual governo.

Postern [Brentinnienn]

Aldeia Humana; População 230

Essa pequena aldeia foi erguida por algumas famílias de caçadores da região que se reuniram para se proteger de criaturas vindas do Mundo Lendário a partir de uma Encruzilhada. Isso aconteceu há várias gerações. O atual líder dos caçadores de Postern, Ludus Mendavar, diz que, segundo seu avô, um homem centenário e ainda vivo, essas criaturas estão ligadas magicamente a um culto xamânico que atua na região há séculos. Para o Velho Mendavar, os caçadores de Postern são os verdadeiros invasores daquelas terras.

Queencastle [Coinnarir]

Fortaleza Humana; População 650

Durante muito tempo Queencastle foi a morada das esposas dos reis que ocuparam o trono de Groenvast. Elas permaneciam longe de seus maridos, que viviam na capital, Angabar, e recebiam visitas várias vezes ao ano. Quando Victoria di'Metz assumiu o trono, o castelo foi deixado aos cuidados dos Soldados do Reino e acabou se tornando um local estratégico, já que fica localizado a apenas 50 quilômetros de Phort Láirge. Uma estrada passa nas proximidades de Queencastle, mas apenas pequenos fazendeiros habitam aquela região.

Rivercry [Baragat]

Aldeia Humana; População 170

A pequena vila de Rivercry foi construída às margens de um pequeno lago formado por águas cristalinas que brotam do interior de uma gruta. Depois de muito dinheiro investido na exploração da gruta (e muitas vidas perdidas), foi encontrada uma mina de safiras translúcidas, pedras preciosas muito valorizadas pela nobreza e, principalmente, pelos arcanistas mais abastados, que conseguem fazer com que essas pedras assumam diversas cores através de pequenos rituais mágicos.

Rumoran [Niendalianel]

Aldeia Élfica; População 760

Rumoran é habitada pelos elfos do Clã Oalancarar, os Elfos Cavaleiros das Planícies. Essa aldeia, o último povoado para quem segue em direção à Firefear, talvez seja a única aldeia élfica conhecida erguida em uma área que não de floresta. Os elfos de Rumoran também são conhecidos por cavalgarem cavalos selvagens com grande maestria, sem precisar domá-los ou domesticá-los. Isso porque os elfos de Rumoran seriam protegidos por Pégaso, o espírito do cavalo alado ligado à liberdade e à coragem.

Scarpest [Niendalianel]

Aldeia Élfica; População 230

O clã dos Elfos da Escarpa Rubra habita um pequeno bosque localizado no coração do Vale do Sono da Serpente de Fogo, protegidos pela nascente de um rio que dizem brotar do Mundo Lendário.

Seallenn [Niendalianel]

Aldeia Élfica; População 1.700

Essa grande aldeia élfica fica localizada no litoral, banhada pelas águas cristalinas do Mar de Álfur e também pelas águas do Rio Pixiezies, conhecido por seus peixes exóticos e únicos, como o salmão-brilhante, que ilumina as águas durante a noite, dando um tom alaranjado e vívido, como uma língua de fogo cortando a floresta. Além disso, os elfos de Seallenn fazem parte de um clã único, que para muitos estudiosos se trata de uma espécie diferente de elfos (ou mesmo de uma nova etnia), os elfos-do-mar. Dizem que os elfos de Elvensea, no Ducado de Coinnarir, seriam descendentes dos elfos de Seallenn.

Sengoar [Groit Angabar]

Aldeia Élfica; População 320

Os elfos de Sengoar são conhecidos como Guardiões das Árvores Ancestrais. Habitam uma das áreas mais inacessíveis dos Braços Verdejantes, onde as espécies de árvores locais são capazes de alcançar centenas de metros de altura, como as sequoias-gigantes. É também uma região perigosa, que serve de lar para predadores enormes e vorazes, como algumas espécies de animais atrozes e, dizem, um lobo lendário conhecido como Miurrintur. Esse lobo atroz seria o companheiro de Iwak, o Deus dos Elfos.

Silverpass [Groit Angabar]

Fortaleza Humana; População 1.200

Essa fortaleza foi construída inicialmente como defesa para uma mina de prata descoberta há alguns séculos. Hoje essa mina não produz mais do valioso metal, mas a fortaleza se tornou um importante ponto comercial para os mercadores que atravessam a estrada que liga Cantonier, no litoral oriental, a Therabar, na foz do Rio Dillian. Localizada no coração do Vale dos Sussurros de Ananayan, a cerca de 3.000 metros de altura em relação ao nível do mar, é até os dias de hoje governada pela Casa responsável por sua fundação, os Grilamani.

Snakehead [Niendalianel]
Fortaleza Élfica; População 2.200
Essa poderosa fortaleza é formada por cinco castelos interconectados, cercados por uma muralha de cerca de 12 metros de altura. É lar de um clã élfico militarista, os Flammsurrurd, guardiões da cordilheira da Serpente Adormecida. As lendas contadas pelos humanos de Fireview relatam que no interior de Snakehead existe um poço gigantesco que leva às cavernas sinistras do Submundo, através de um Desfiladeiro com centenas, talvez milhares, de quilômetros de profundidade. Snakehead teria sido construída para proteger Niendalianel dos ataques de drows e de dvergars durante a Guerra das Legiões dos Três Mundos, e permaneceria até os dias de hoje com a função de manter vigília sobre o portal que liga Agrippa ao Mundo Subterrâneo.

Soulwoods [Brentennienn]
Aldeia Humana; População 650
Assim como Hantearls, a aldeia de Soulwoods sofre por ser um dos poucos povoados humanos em uma região dominadas por elfos de clãs tão antigos quanto a própria floresta que habitam. Muitos dos caçadores de Soulwoods tiveram que deixar a aldeia após ameaças dos elfos, mas o Presidente do Conselho, o humano Farjil Ninarar, já se dispôs a tentar alguma forma de entendimento com os clãs das região, sem sucesso até então.

Steelhook [Groit Angabar]
Aldeia Humana; População 3.800
A aldeia de Steelhook possui uma grande tradição pesqueira, com seus marinheiros corajosos navegando pelas águas profundas além do Mar dos Afortunados Mercadores em busca de peixes raros e valiosos. O Barão de Steelhook, Lorde Veromen da Casa Silverpoon, é descendente do lendário pescador Dario Harpão de Prata, que derrotou sozinho, em alto mar, um dragão dos mares ancestral, usando apenas um arpão e uma corda mágica. Um estátua de Dario Harpão foi erguida na praça principal da aldeia, onde são realizados os festejos locais.

Sweetend [Brentennienn]
Aldeia Halfling; População 2.190
Essa grande aldeia halfling é conhecida por seus produtos típicos, como óleos e perfumes, por suas tavernas e estalagens bem cuidadas, como a Taverna dos Orcs Caolhos, e por sua renomada tradição na arte de contar histórias. Muitos bardos famosos, como Reldin Fragassus, Kelpin de Onestra e a belíssima Hilga di'Borneus. Hilga é uma das bardas mais benquistas pela nobreza de Angabar.

Talldoors [Iassavar]
Aldeia Halfling; População 1.000
A aldeia de Talldoors é conhecida por ter sido, inicialmente, uma fortaleza humana, destruída durante a Guerra das Legiões dos Três Mundos. O lugar fora amaldiçoado e, durante muito tempo, permaneceu distante do cotidiano halfling das Colinas dos Seios Fartos. Quando um grupo de heróis desfez a maldição, os halflings resolveram ocupar o lugar e restaurar parte da estrada que passava por ali no passado (e que acabou se tornando parte da rota Daggarin-Guendar). O nome da aldeia se deve ao fato de que a maioria das construções humanas ainda estão de pé. Muros altos, portas, portais, casas e até mesmo parte do forte de outrora fazem parte da paisagem, integrados às cabanas e outras construções dos pequeninos.

Therabar [Groit Angabar]
Cidade Humana; População 57.300
A cidade portuária de Therabar é um dos mais famosos e importantes centros urbanos do mundo de Agrippa. Cidade-irmã de Angabar, capital de Groenvast, é a porta de entrada e de saída para todos os mercadores e navegantes que realizam grandes viagens pelo mar e também pelo Rio Dillian, que os leva do Mar dos Afortunados Mercadores ao coração dos reinos de Chill Dára e de Chill Mantáin.

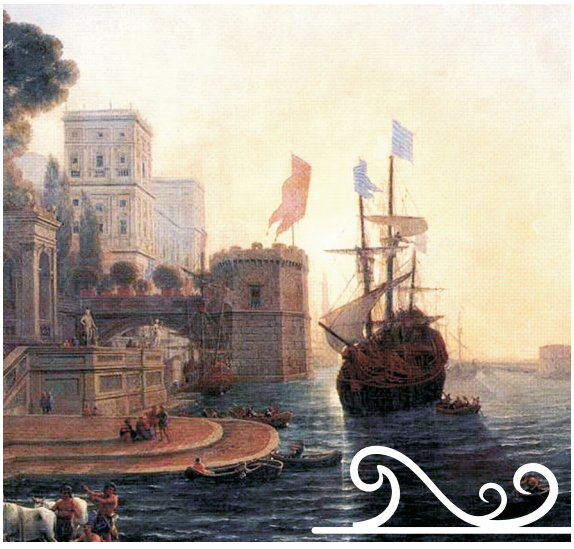
A tradição mercante trouxe progresso à Therabar, mas as virtudes promovidas pela Igreja da Espada Celestial foram fundamentais à manutenção da ordem e da justiça. Diz-se que, se não fosse a Igreja, Therabar seria mais um antro de prostitutas, marinheiros embriagados, guardas corruptos, nobres infames e piratas, muitos piratas. «Uma cópia de Phort Láirge», acredita-se.

Hoje, Therabar é um dos mais importantes centros comerciais do mundo. Seu imenso porto e seus incontáveis armazéns recebem embarcações e carregamentos vindos de várias cidades e vilas, grande parte das vezes destinados à Angabar. E é atuando como intermediários entre a cidade portuária e a capital que os mercadores multiplicam exponencialmente suas fortunas.

A cidade foi fundada num passado distante. Alguns membros da caravana de Annales di'Metz, fundador de Angabar, optaram por continuar suas viagens em direção ao sul. Chegando ao litoral, ergueram um acampamento. Dizem as lendas que numa noite tempestuosa eles imploraram ao Espírito das Águas por proteção. A entidade se manifestou diante dele, sob a forma de uma grande onda, e concedeu sua bênção em troca de devoção.

Até os dias de hoje existe um feriado em homenagem ao Espírito das Águas, quando rebanhos são lançados ao mar em embarcações, como oferendas à entidade em agradecimento à sua bênção primária e à prosperidade que se seguiu àquela noite chuvosa. Alguns devotos do Espírito das Águas, entretanto, preocupam-se com a quantidade de pessoas que têm deixado de adorar o primordial para servir às divindades da Igreja da Espada Celestial. Eles acreditam que o Espírito das Águas em pouco tempo mostrará sua insatisfação.

Os principais servos do Espírito das Águas são membros da atual casa governante de Therabar, a Casa



Lorennai. As figuras mais importantes da cidade são os gêmeos humanos Lionel Lorennai, Conde de Leenavar, e Lana Lorennai, Baronesa de Therabar e governante da cidade.

A Casa Lorennai, entretanto, vem perdendo parte de sua influência para a Igreja da Espada Celestial, representada por Donavan Greyeagle, Bispo de Therabar, e pelas casas mercantes, que têm participado dos principais eventos e tomado algumas das decisões mais relevantes para a cidade.

Diferente do que acontece em Tudumir, onde as casas mercantes iniciaram uma revolta contra o atual governo do Ducado, em Therabar os mercadores e a Casa Lorennai possuem uma boa relação. Alguns casamentos já foram realizados e muitos mais estão previstos, o que pode levar as principais casas mercantes e a Casa Lorennais a se tornar uma única, grande e rica linhagem.

Algumas das casas mais importantes de Therabar são as Casas Maiores Dixon, Lahan e Lear, e as Casas Menores Braggatid, Elenfar, Greyeagle, Mucury, Murry e Wandel. Ladell Murry e Karl Mucury, membros do famoso Clube dos Ordinários, são figuras importantes da cidade de Therabar e exercem uma forte influência em toda a região.

Tilgrim [Tudumir]

Vila Humana; População 14.670

Dizem os populares que Tilgrim é o último reduto dos aliados da Casa Tudumir na Guerra das Penas. Apesar de os membros mais importantes da casa governante de Tudumir hoje habitar o castelo de Wyvantar, Tilgrim é lar da maioria dos principais aliados da Duquesa, a começar por Lorde Gerônius Fincorx, Conde de Fincs. As casas mercantes de Tilgrim são menos poderosas que aquelas de Iemereth, mas investimentos vindos da vila vizinha já tem feito com que os patriarcas locais comecem a repensar sua posição e possam, num futuro próximo, aderir à Oposição.

Timor [Coinnarir]

Aldeia Halfling; População 640

É comum a aldeia de Timor ter seu nome associado às colinas onde está localizada, as Colinas Timorianas, um lugar que no passado foi habitado por ao menos setenta clãs halflings, dizimados durante a invasão de Baile Cliáth. Não sem motivo, os halflings de Timor formam um grupo fechado e silencioso, muito diferente do que é visto em outras comunidades da raça. Dizem que eles guardam segredos místicos poderosos.

Warplace [Groit Angabar]

Vila Humana; População 13.780

Protegida por quatro imponentes fortalezas, ligadas umas às outras por grandes muralhas de rocha e metal, a vila de Warplace foi construída em nome de Jangall, o deus da guerra. Localizada às margens do belíssimo Lago do Banho dos Guerreiros, Warplace é a principal fornecedora de armas, armaduras e equipamentos de guerra utilizados pelas tropas e guardas de Groenvast. Na margem oposta do lago existe uma enorme mina de ferro, que alimenta a economia da vila.

Weavehill [Groit Angabar]

Aldeia Halfling; População 890

A aldeia de Weavehill dá nome à Marca da qual faz parte, uma vasta área de colinas que faz divisa com as temidas montanhas de Irontooth. O Marquês de Weavehills é um senhor halfling chamado Lufty Hilldreamer, frequentemente visto em Angabar nos jantares e bailes da nobreza.

Wertmon [Coinnarir]

Cidade Humana; População 33.750

Wertmon cresceu a partir dos negócios realizados com Baile Cliáth e com Wexfor, mas hoje é conhecida por ser o principal centro diplomático da porção ocidental do Reino de Groenvast. Os Diplomatas de Wertmon estão constantemente trabalhando para a manutenção da ordem e da paz na região, principalmente no que diz respeito às hostilidades previstas de serem iniciadas pelo Reino de Niendalianel, e aos conflitos políticos cada vez mais comuns com a Cidade-Estado de Phort Láirge. Infelizmente, Wertmon está demasiadamente distante de Angabar, e a nobreza da capital pouco sabe das verdadeiras ações e interesses da nobreza comandada por Kimp Thomas Guntner, Duque de Coinnarir.

Wexfor

Cidade-Estado Independente; População 330.000

Wexfor é o maior centro comercial de Agrippa e a segunda maior metrópole de todo o Mundo Material, perdendo apenas para Angabar, capital do Reino de Groenvast. É conhecida como o Coração dos Mercadores, recebendo e enviando bens, matérias-primas e mão de obra para todos os cantos do mundo. Sua posição estratégica, entre os reinos de Baile Cliáth, Chill Dára e Groenvast, além da ligação direta com a cidade porturária de Phort Láirge, formam o conjunto de razões para a grande prosperidade e riqueza local.

Maltus Massab é o atual Prefeito de Wexfor. Descendente de uma renomada Casa de Baile Cliáth, Maltus está há apenas 4 anos no trono de Wexfor, tempo suficiente para desenhar e instituir uma forma democrática de governo, formado com a indicação pelo povo de representantes e a criação de uma Assembleia Comum que é responsável por legislar e tomar as principais decisões da cidade. O Prefeito atua como um mediador entre os representantes e possui o poder de tomar a decisão final nas questões da cidade, além de ser responsável por coordenar os trabalhos de infraestrutura e gerenciar o Tesouro de Wexfor.

Os habitantes de Wexfor trabalham apenas o suficiente para garantir seus padrões de vida, dedicando o restante de seu tempo para atividades artísticas, culturais ou simplesmente de lazer. Eles acreditam que a qualidade de vida é muito mais importante que o acúmulo de riquezas. Isso que torna Wexfor tão interessante para o comércio mundial, pois os intermediários nativos da cidade raramente cobram preços altos por seus serviços, exceto quando realmente necessário.

Wexfor é uma das cidades mais antigas do mundo. Talvez tenha surgido a partir de uma pequena aldeia pré-chiartiana. A presença das tropas do Império Chiárt nas proximidades de Wexfor levaram os barões das terras livres a se unirem para a construção de um castelo fortificado que viesse a impedir o avanço das tropas chiartianas na região. Dizem que as defesas de Wexfor foram capazes de repelir o Império Chiárt, apesar de a maioria dos registros do Império indicar que não havia interesse na região.

De uma forma ou de outra, Wexfor acabou se tornando um lugar de grande importância comercial durante o tempo em que o Império dominou o território de Eblana, hoje Reino de Baile Cliáth. O transporte feito por rios acabava passando pelo porto de Wexfor, favorecido por sua excelente estrutura. Logo os negócios vieram acompanhados de estradas e os humanos das terras livres passaram a comercializar seus produtos no Império.

Quando Chiárt ruiu, especulou-se que Wexfor cairia, assim como todas as vilas e aldeias da região. Mas não foi o que aconteceu. Ao contrário, os territórios agora livres, como Baile Cliáth e Chill Dára, emergiram como grandes potências. Os próprios mercadores de Wexfor ensinaram as práticas de livre comércio e seu sistema de tributação aos nobres desses dois reinos vizinhos, em troca de intermediar o maior volume de comércio realizado entre eles.

Wexfor se tornou o maior centro comercial de Agrippa, posto que mantém até hoje, superando inclusive os negócios realizados em Phort Láirge e Angabar. Os menestréis levaram o nome de Wexfor aos quatro cantos do mundo e nobres de todas as regiões se interessaram em conhecer e trazer seus negócios para a cidade.

Quando nasceu o Reino de Groenvast, o governo de Wexfor aceitou fazer parte daquela aliança, com o objetivo de fortalecer as relações com o restante dos humanos das antigas Terras Livres e também com os elfos, halflings e lissos da região. Tanto Wexfor quanto o Reino saíram ganhando com esse acordo. O tesouro de Groenvast engordava com os impostos coletados na cidade, e Wexfor recebia as benfeitorias trazidas pelo governo, como manutenção e construção de estradas, pontes, aquedutos, escolas e quartéis.

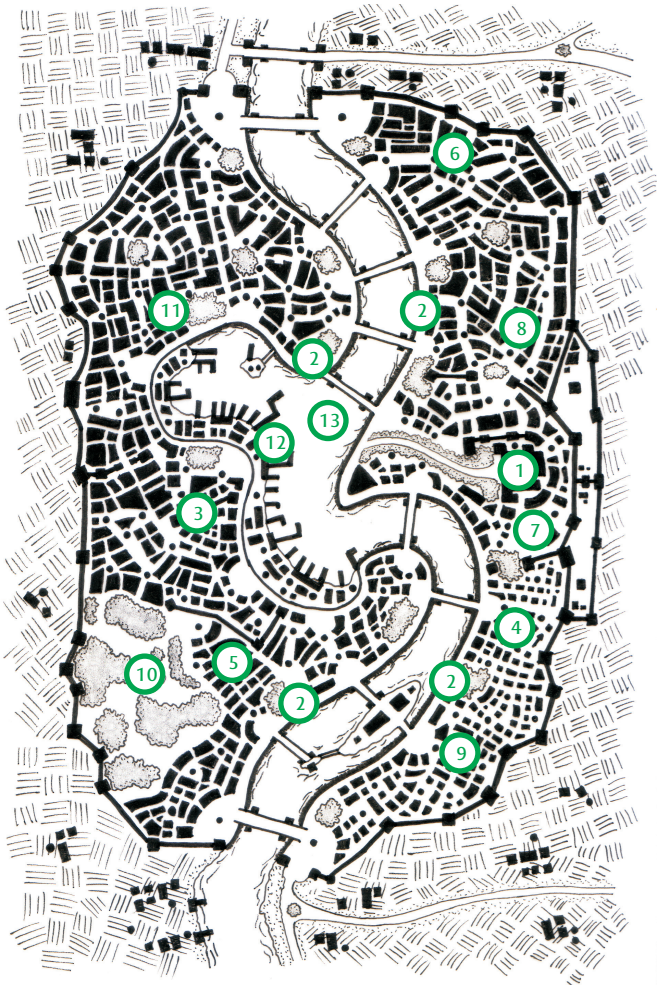
No ano de 5627, o Reino de Baile Cliáth iniciou uma série de movimentações militares na fronteira com o Reino de Groenvast. No ano seguinte os primeiros ataques foram realizados e a guerra entre os reinos teve início. Em uma negociação com Angabar, Wexfor e Phort Láirge propuseram expulsar os invasores cliathianos, em troca de se tornarem mais uma vez cidades independentes. Angabar aceitou a oferta e os cliathianos foram expulsos.

O mais estranho a respeito desta breve guerra, que não durou mais que meia dúzia de meses, é que quase nenhum registro a respeito é encontrado nos acervos de Baile Cliáth. Os historiadores acreditam que esses registros foram apagados por ordem do governo cliathiano numa tentativa de se levar ao esquecimento um evento tão vergonhoso. Outros, entretanto, acreditam que a própria guerra fora forjada num acordo entre Wexfor, Phort Láirge e o governo de Baile Cliáth, este último interessado em fortalecer as relações com as duas cidades.

Vinte anos depois, Angabar retribuiu as honras concedidas por Wexfor. Na Floresta das Árvores Partidas, próxima à Cidade-Estado, abriu-se uma brecha dimensional que ligou temporariamente o mundo de Agrippa ao Mundo Lendário. Essa abertura durou tempo o suficiente para criaturas malignas de origem feérica avançarem ferozmente sobre a floresta e sobre a cidade, que não estava preparada para ameaças mágicas como aquela. Eram gigantes, goblinóides e até mesmo minotauros, todos enlouquecidos pela viagem forçada.

O Comendador Hugo Tanderin, membro da Universidade de Angabar e estudioso das forças feéricas, reuniu um grupo de heróis que, financiados pelo governo de Groenvast, encontraram a origem da brecha e expulsaram os invasores de volta para seu mundo. Em retribuição, Wexfor perdoou a dívida financeira de Angabar.

Em 5666, outros vinte anos depois (dezoito, para ser mais exato), Todoth, o Deus das Trevas, das Pragas e das Doenças Incuráveis, caminhou por Agrippa através de uma fenda aberta por Artangul, o Deus da Morte. Milhares, talvez milhões adoeceram, antes que Mercúrio pudesse enviar Todoth de volta ao Inferno. Wexfor sofreu com a Praga Sombria e perdeu por volta de 30.000 habitantes (metade da população à época), além de outras 5.000 pessoas que caíram diante dos problemas secundários originados da peste, como questões de insalubridade.



Legenda — **Cidade-Estado de Wexfor**

1. Castelo de Wexfor
2. Avenida das Caravanas
3. Grande Mercado de Wexfor
4. Bairro dos Artesãos
5. Bairro dos Ferreiros
6. Bairro dos Mercadores
7. Distrito de Mármore
8. Distrito de Rocha
9. Distrito Geral
10. Distrito de Madeira
11. Universidade de Wexfor
12. Porto de Wexfor
13. Rio Clontarf

Longos anos foram necessários até que a cidade se reestabelecesse, principalmente graças à ajuda dada por Baile Cliáth e pela Igreja da Espada Celestial. Wexfor alcançou níveis de prosperidade invejáveis. Hoje, na Cidade-Estado, não existe pobreza nem desocupação. Todos trabalham, são remunerados de forma justa e têm tempo para o lazer e para a cultura. É comum que nas pequenas escolas espalhadas pela cidade os jovens sejam levados a desenvolver habilidades artísticas.

O apoio de Baile Cliáth se tornou cada vez mais evidente e muitos dos costumes cliathianos foram incorporados ao modo de vida dos habitantes de Wexfor. As pessoas se tornaram mais organizadas, limpas, educadas, solícitas e cultas, mas ainda guardam muito da alegria e calor que é comum a todos os descendentes das Terras Livres que hoje formam o Reino de Groenvast.

Sem a influência de Baile Cliáth, por exemplo, a Cidade Estado de Phort Láirge mergulhou, diferente de Wexfor, em uma espiral de decadência, sendo hoje controlada por Casas de índole duvidosa e interesses obscuros.

Grande Mercado de Wexfor

O maior mercado de Agrippa, quiçá dos Sete Mundos. Esse é o Grande Mercado de Wexfor, onde é possível de tudo encontrar, não só entre os produtos apresentados nas barracas e lojas das centenas de quarteirões que formam esse esplendoroso lugar, como também entre as pessoas que caminham dia e noite por ali, vendendo, comprando, trocando ou simplesmente admirando cada coisa, cada som, cada cheiro, cada sabor apresentado.

Para se ter uma ideia, o Grande Mercado ocupa praticamente todo o território da Cidade-Estado e, por esse motivo, é dividido em Áreas Administrativas menores. Cada Área Administrativa (ou sub-distrito, como dizem os estrangeiros) é gerida por um Barão, diretamente subordinado ao Duque de Wexfor, Lorde Faronil, da Casa Greendale. Tanto o Duque quanto os Barões estão subordinados às decisões da Assembleia Comum e não possuem voto diferenciado, apesar de seus títulos.

Avenida das Caravanas

Essa Área Administrativa é a porta de entrada da cidade de Wexfor. Diferente do que acontece na maioria das cidades, as caravanas não são recebidas em uma enorme praça; em Wexfor, o movimento é tão impressionante que foi preciso ampliar o espaço necessário para o trânsito de viajantes e mercadores que vêm e vão em massa.

A Avenida das Caravanas atravessa a cidade do Portão do Dragão de Prata, ao norte, ao Portão do Elfo do Sol, ao sul, dividindo a cidade em duas partes. Duas ruas pavimentadas formam as avenidas, ambas largas o suficiente para, cada uma delas, abrigarem duas fileiras de barracas e permitirem a passagem de três carroças, uma ao lado da outra. Entre as duas ruas que formam a avenida, um rio de águas límpidas corta a cidade, o Choro do Mercador. Várias pontes de pedra ligam um lado da avenida a outro, largas o suficiente para as carroças e carruagens manobrarem sem problemas e as pessoas transitarem sem riscos de cair no rio (apesar de, em épocas mais movimentadas, isso ser realmente possível).

Nas Praças de Entrada, sob os Portões Norte e Sul, estão os maiores estábulos, estalagens e tavernas. A medida em que se atravessa a avenida também é possível encontrar esse tipo de negócio, mas surgem também grandes lojas e armazéns, que distribuem as mercadorias vindas de todas as partes do mundo para as lojas localizadas no interior da cidade, fora da avenida.

A Avenida das Caravanas também se destaca por abrigar companhias de aventureiros, avalistas de relíquias e de pedras preciosas, casas de câmbio, guias especializados, oráculos e toda sorte de empreendedores e trambiqueiros que podem, de alguma forma, tirar o dinheiro dos viajantes. A maioria desses indivíduos trabalha com honestidade. A maioria.

Um outro destaque para a Avenida é o Palácio do Escudo, quartel-general da Guarda de Wexfor. O interior do palácio está ligado por túneis subterrâneos a vinte torres de vigília espalhadas pela Avenida, permitindo que, em caso de necessidade, os membros da guarda possam transitar livremente, sem sofrerem com o congestionamento provocado por caravanas, pedestres e vendedores ambulantes. Ao menos outras cem torres de vigília estão espalhadas pela cidade, igualmente ligadas ao Palácio do Escudo.

Diferente do que acontece em Phort Láirge, dificilmente um bandido conseguirá fugir dos guardas da cidade usando becos e vielas apenas. As torres tudo vêem.

Locais de Interesse da Avenida das Caravanas

Bigorna de Mul (ferraria)
Celeiro do Demônio (estábulo)
Cervejaria do Barão (taverna)
Licor de Ouro (taverna élfica)
Égua Dançarina (taverna)
Olho de Água (joalheria e casa de câmbio)
Sopro da Górgone (taverna e estalagem)

AS SOMBRAS DE WEXFOR

Missão Primária
Estágio Heroico

O esgoto de Wexfor é lançado no Rio do Choro do Mercador, fora da cidade, graças a um grande investimento feito com a ajuda do governo de Baile Cliáth. As galerias do passado, que lançavam o esgoto nas águas que cortam a Avenida das Caravanas, foram lacradas. Com o tempo, entretanto, essas galerias tornaram-se o esconderijo ideal para criminosos, de simples ladrões a assassinos e cultistas malignos. A Guarda de Wexfor faz incursões nas galerias de tempos em tempos, mas a cidade é grande demais. É comum que aventureiros sejam empregados temporariamente para auxiliar nessas buscas. Atualmente, a maior preocupação da Guarda está voltada para a organização conhecida como Sombras de Wexfor, um grupo de assassinos mercenários que tem atuado principalmente na Avenida das Caravanas.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão ao descobrirem o esconderijo das Sombras de Wexfor e darem cabo dessa ameaça. Descobrirão, no processo, que a organização tem agido principalmente a mando de um membro da nobreza de Phort Láirge que pretende eliminar algumas de suas desavenças.

✦✦✦

Outras Áreas Administrativas de Wexfor

Abaixo apresentamos alguns locais de interesse das áreas administrativas que formam o Grande Mercado de Wexfor.

✦**Bairro dos Artesãos:** Os negócios desse bairro atendem principalmente as necessidades dos moradores de Wexfor;

✦**Bairro dos Ferreiros:** Esse bairro abriga ferreiros de várias partes do mundo, interessados em apresentar suas habilidades aos representantes de reinos e cidades que vêm até aqui de tempos em tempos em busca de métodos e materiais especiais ou inovadores;

✦**Bairro dos Mercadores:** Aqui as Casas Mercantes de Wexfor realizam muitos de seus negócios, principalmente os mais arriscados ou os que envolem uma maior movimentação de dinheiro e de mercadorias. São dezenas de ruas e quarteirões repletos de empórios, armazéns e residências luxuosas onde os representante das Casas Mercantes firmam seus contratos.

Distrito de Mármore

Nesse distrito estão os palácios administrativos de Wexfor e também as residências dos governantes da cidade. São inúmeras casas luxuosas e palacetes, que circundam o Castelo de Wexfor, com suas altas torres de mármore. São cinco torres ao todo. Cada uma delas ostenta em seu topo a estátua de um grande dragão. Essas estátuas são feitas de ferro e outros materiais, mas são banhadas em ouro e prata. O Castelo de Wexfor não é residência permanente de nenhum membro da nobreza, mas serve de local de trabalho para a Assembleia Comum e é lugar de hospedagem para reis e rainhas que visitam a CidadeEstado de tempos em tempos. O castelo também guarda o Tesouro de Wexfor.

Distrito de Rocha

Esse distrito é lar de grande parte da nobreza de Wexfor e também de indivíduos mais abastados, mas sem títulos oficiais. São casas de pedra com grandes jardins, espaçosas o suficiente para abrigar gerações de uma mesma família, algumas com dois ou três andares. Muitas dessas casas servem também como boticários, lojas e ateliês, onde é possível comprar perfumes, loções, instrumentos mágicos, velas aromáticas, roupas de tecidos finos, ornamentos e peças de decoração, feitos de materiais exóticos , joias, obras de arte e bebidas caras.

Distrito Geral

Nesse distrito estão as residências da maioria dos trabalhadores de Wexfor sem um negócio próprio. A arquitetura local tem como principal característica as casas de dois andares enfileiradas, geralmente sem jardins. Apesar disso, são casas espaçosas, suficientes para abrigar famílias de tamanho médio com algum conforto. Muitas dessas casas, seguindo a tradição local, possuem uma loja ou outro tipo de negócio no térreo.

No Distrito Geral podem ser encontrados, também, templos e santuários, sendo maior a presença de pequenas igrejas dedicadas aos deuses ordeiros Ananayan, Jangall e Saint Londahar. Destaca-se, também, um pequeno bairro no interior desse distrito ocupado por intelectuais, especialistas eruditos e vendedores de livros, bastante procurados pelos membros da nobreza de Wexfor e também por estrangeiros. Alguns deles se tornam verdadeiros mestres para aventureiros.

Distrito de Madeira

O Distrito de Madeira cobre uma vasta área arborizada de Wexfor, uma floresta urbana cortada por alamedas e trilhas frequentadas principalmente nos períodos de lazer. Os gramados são utilizados para encontros familiares, por casais apaixonados e por artistas performáticos. Parte desse distrito é conhecido como O Bairro Élfico, uma pequena aldeia élfica que serve de lar para o Clã dos Observadores das Estrelas. Esses elfos são conhecidos por seus cânticos noturnos que ecoam por grande parte da cidade, principalmente nas noites estreladas e de céu muito limpo.

Universidade de Wexfor

A Universidade de Wexfor é uma das mais famosas de Agrippa, talvez perdendo em acervo e tradição para a Universidade de Angabar. Apesar de um grande e imponente prédio ser a sede da Universidade, existem várias escolas espalhadas por Wexfor e diretamente ligadas à instituição. Entre os centros de conhecimento que formam a Universidade de Wexfor estão escolas de magia, de história, e de artes, além de conclaves de filósofos e bibliotecas. Existem escolas menores, chamadas Colégios, que trabalham com a educação de crianças, uma tradição antiga que foi, inclusive, incorporada pelas políticas educacionais de Angabar.

Missão Primária
Estágio Exemplar

O PERGAMINHO NEGRO

De posse de um pergaminho totalmente negro, com inscrições em uma língua que ninguém até o momento conseguiu decifrar, os heróis seguem até a Universidade de Wexfor em busca do único indivíduo que poderia ter o conhecimento necessário para compreender a real natureza da relíquia: Mestre Vamengór, um antigo Monge do Limiar.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão quando descobrirem os segredos do pergaminho, superando os desafios impostos pelo artefato com a ajuda de Vamengór.

✦✦✦

Subúrbios de Wexfor

Fora das muralhas de Wexfor estão os Subúrbios, pequenos núcleos urbanos localizados no centro de imensas áreas rurais. Os Subúrbios estão sujeitos à Lei de Wexfor tanto quanto os distritos da área urbana, mas possuem uma maior autonomia para resolver seus próprios problemas, o que inclui a contratação de mercenários e aventureiros para eliminar ameaças monstruosas relativamente constantes, como kobolds e bulettes.

Whitebreast [Groit Angabar]

Aldeia Humana; População 1.000

A aldeia de Whitebreast é também conhecida como Portal de Dillian. Governada pelo Barão Thigus da Casa Ritarcs, a aldeia possui um pequeno atracadouro que serve a algumas das embarcações que trafegam o Rio Dillian e que não são capazes de fazer trajetos longos.

Woodgate [Baragat]

Aldeia Élfica; População 750

Os elfos do Portão da Floresta são os guardiões de uma antiga Encruzilhada. As lendas contam que criaturas mágicas vieram do Mundo Lendário por esta Encruzilhada, no passado, para lutar em nome do Reino Élfico de Niendalianel. E o fariam de novo, se necessário.

Wyvantar [Tudumir]

Fortaleza Humana; População 1.600

O Castelo de Wyvantar é a atual sede do governo de Tudumir, lar da Duquesa Rose Tudumir e de todos os seus servos, suas famílias e também de muitos membros das casas que mantêm-se ao lado do governo na Guerra das Penas. Aqui, certamente, será decidido o destino final da guerra entre os Tudumir e as Casas Mercantes.

Yastanlar [Coinnarir]

Aldeia Humana; População 190

Essa distante aldeia insular entrou para os mapas do Ducado de Coinnarir há sete anos, aproximadamente. Teria sido fundada por um náufrago de nome Lerogon, descendente de uma importante Casa de Groenvast. Lerogon, entretanto, não se recorda de pertencer a alguma família nobre e, ao menos nas cidades costeiras, nenhuma família deu sinal de que um de seus membros teria desaparecido em alto mar, o que gera as mais fantásticas e especulativas histórias nas tavernas do ducado.

Youngen [Iassavar]

Aldeia Halfling; População 980

O Barão de Youngen, o jovem halfling Kister Leruill, não possui idade suficiente para ter filhos, mas já faz parte do Corpo Diplomático de Groenvast. Um gênio, especialista em todos os idiomas e em todas as culturas e particularidades dos reinos dos Braços Verdejantes.

Yuandael [Niendalianel]

Aldeia Élfica; População 540

Os elfos de Yuandael são conhecidos como Clã das Muralhas do Arco Crescente. Dessa aldeia saem os mais experientes arqueiros e batedores elfos de Niendalianel, responsáveis pelas defesas das fronteiras do Reino Élfico. Eysion Rildanorr, líder do clã, é o braço direito da Rainha Andaluriel.

Império do Povo do Lago Garman (Loch Garman)

Loch Garman

Império do Povo do Lago Garman

Selvas Vertentes - Terras Baixas

Loch Garman é um lugar distante, com uma cultura poderosa, exótica e milenar. É apenas uma lenda para a maioria das pessoas das Terras Baixas e alcançar esse lugar por meios não mágicos requer coragem e força de vontade, já que é preciso atravessar mares praticamente intransponíveis, repletos de criaturas marinhas e ameaças climáticas. Mas ao chegar em Loch Garman os navegantes descobrem que vale, e muito, o risco sofrido.

As lendas a respeito das Selvas Vertentes apontam para a existência na Antigüidade de grandiosas cidades das Raças Antigas na região. Quando o caos e a peste tomaram essas cidades, humanos, elfos, lissos e halflings fugiram para as florestas e colinas da região (os broncos, mais resistentes, conseguiram alcançar as Terras do Norte). Dizem que esses sobreviventes foram tomados pela loucura e se tornaram linhagens selvagens de suas próprias raças.

Há cerca de quatro mil anos, o humano conhecido como Guktemalk teria recebido a chamada Iluminação. Ohm, o Deus-Sol, teria se revelado diante de Guktemalk e dado a ele os dons necessários para trazer seu povo novamente à ordem e à civilização, a única forma de eles conseguirem se proteger das forças monstruosas das Selvas Vertentes.

Guktemalk teria então reunido os humanos e liderado seu «renascimento cultural». Surgiram os primeiros assentamentos, com populações dedicadas principalmente à caça, à pesca e à agricultura. Técnicas foram desenvolvidas, barragens foram erguidas e as aldeias começaram a se desenvolver exponencialmente. Em cerca de dois séculos os descendentes de Guktemalk lideravam um império que ficou conhecido como Gogohmon.

Em algum momento do Terceiro Milênio, Gogohmon já possuía 500 cidades e cerca de 15 milhões de habitantes. Até hoje o mundo de Agrippa não viu nada como aquilo. Então veio a Guerra das Legiões dos Três Mundos. Os mundos Material, Lendário e Subterrâneo colidiram e iniciaram uma guerra que praticamente devastou a superfície de Agrippa e levou todos os reinos e os impérios à ruína. Isolados do restante do mundo, os gogohmonianos aos poucos foram desaparecendo.

No começo do milênio atual, os Braços Verdejantes e as Terras do Norte viram a ascensão do Império Chiárt. Nas Selvas Vertentes, os descendentes de Guktemalk ergueram uma gloriosa cidade às margens do Lago Garman, Sunfall, o local de renascimento da linhagem imperial.

Partindo da capital os garmanianos expandiram seu território para o litoral e para o interior das florestas élficas, resgatando os humanos que haviam sucumbido mais uma vez à selvageria. Foi a Segunda Iluminação, mas até hoje apenas um punhado de aldeias e vilas alcançou parte da prosperidade de outrora.

A base da economia garmaniana é a agricultura. Todas as áreas possíveis de plantio são exploradas, mas as florestas, os mares e os rios têm sua cota de contribuição no sustento do Império. Eles realizam o plantio de incontáveis espécies diferentes de vegetais e o fazem de acordo com as estações do ano e os movimentos do solo, técnicas mais complexas que a maioria utilizada nos Braços Verdejantes. Em Loch Garman a irrigação, com a utilização de barragens e canais, além da fertilização do solo, são mais comuns que em reinos prósperos como Chill Dára.

Em Loch Garman são avançadas também as técnicas de comunicação, com a utilização de estradas pavimentadas, pontes e túneis. A população utiliza veículos com rodas, mas em locais de acesso mais difícil são construídas gigantescas escadarias de rocha sólida. Ao longo das estradas é possível encontrar os chamados Postos de Transferência, onde os carregamentos são passados para um intermediário que dará continuidade à viagem, e também os Postos de Mensagens, utilizados para enviar rapidamente comunicados entre uma aldeia e outra. Os mensageiros percorrem rapidamente os trechos do caminho entre duas localidades, trocando as mensagens entre si em locais e horas marcadas.

Os garmanianos desenvolveram também tipos muito específicos de embarcações, como jangadas, balsas e barcos de madeira e junco. Essas embarcações são de diversos tipos, com finalidades distintas: algumas são construídas apenas para atravessar rios e lagos, enquanto outras, mais resistentes, cruzam as águas calmas da costa marítima.

A exploração de minérios é muito recente, através de técnicas trazidas pelos habitantes de Dun Gall, a poderosa Cidade-Estado erguida pelos foragidos de Droichead Átha e construída dentro das fronteiras de Loch Garman, há aproximadamente 30 anos.

Apesar da distância, Loch Garman realiza muitos negócios com os habitantes dos Braços Verdejantes. Os mais abastados utilizam meios mágicos para realizar a longa viagem, através de portais antigos e círculos mágicos, ligando os reinos dos Braços Verdejantes diretamente a Loch Garman ou ao Vale dos Charcos. Os produtos exóticos garmanianos são amplamente procurados e valorizados pela nobreza de reinos

Características Gerais

Capital: Sunfall

Governo: Nanti, o Filho de Ohm, é o Imperador de Loch Garman. Ele mantém sob sua autoridade centenas de tribos menores, além das aldeias e vilas principais, e é proprietário de todas as terras. O Estado Garmaniano, comandado pelo Imperador, é formado principalmente por sacerdotes e membros da família imperial, além dos Guerreiros do Sol, militares ligados à Igreja do Sol.

Tendência Local Predominante: Bondosa

Moedas Locais: Metalito (1 PC)

Idioma Local: Garmanian

População: 1.000.000, aproximadamente, considerando o enorme contingente que vive nas florestas em pequenos assentamentos ou como nômades. As tribos e aldeias se organizam em famílias que possuem vínculos diversos, como relações de parentesco, antepassados comuns e a realização de trabalhos coletivos. Cada comunidade é comandada pelo indivíduo mais velho, o Rei Ancião. As comunidades têm autonomia em relação ao Estado quanto à tomada de decisão em questões que envolvam apenas seus membros, mas o Estado tem poder de decisão no que diz respeito a qualquer assunto que envolva questões que afetem indivíduos fora da comunidade, como relações comerciais e cobranças de impostos. O culto aos deuses Ohm, o Sol, e Frenn, as Colheitas, é obrigatório em todo o Império, mas a devoção aos deuses menores e aos espíritos da natureza é respeitada em grande parte dos casos.

como Groenvast e Chill Dára, como também pelos condados do distante Olho das Águas.

Para guiar seus trabalhos, os garmanianos adoram diversos deuses e espíritos da natureza. Ohm, o Deus Sol, e Frenn, o Deus da Fertilidade, são as entidades mais cultuadas. O Imperador Garmaniano é visto por seus súditos como O Filho do Sol, nascido sob um eclipse, o encontro amoroso entre Ohm e a deusa da lua Kin. Deuses menores e espíritos da natureza ou do clima também são cultuados abertamente em Loch Garman.

Os mais temerosos, entretanto, fazem questão de relembrar que o Imperador Nanti nasceu sob um eclipse, um mau presságio para alguns xamanistas de Loch Garman, e que também carrega o peso dos banhos de sangue promovidos durante a guerra contra seu irmão Capac. Tocar nesse assunto em locais públicos ou sagrados, entretanto, é um crime punido com a morte em Loch Garman.

Não por isso, o Imperador faz questão de ressaltar que a Segunda Iluminação ainda não foi concluída. Muitas aldeias e tribos distantes ainda estão tomadas pela selvageria e pelas forças do caos e da maldade. Resgatá-las será um processo longo e, infelizmente, doloroso e violento.

Nanti Sunummi

Imperador de Loch Garman

Humano de meia-idade; O Semi-Deus, O Filho de Ohm
Tendência: Bondoso
Conhecido como (por): articulado, belicoso, corajoso, dissimulado, dúbio, louco, obsequioso, observador, pacífico, sábio, sensato, temerário, violento.

Loch Garman é um império próspero, com muitas riquezas, dotado de tecnologia avançada e amplos conhecimentos sobre a estrutura do cosmos e as leis da natureza. Apesar disso, a história recente de Loch Garman está banhada em sangue e Nanti, Imperador de Loch Garman, é o grande responsável por isso. Dizem as lendas que o atual imperador era um homem violento e quase louco, tendo sido atribuído a ele o assassinato de sua própria mãe, a antiga Imperatriz, e a irmã, princesa herdeira de Loch Garman. Nanti tinha, porém, um irmão gêmeo, Capac, e os dois irmãos teriam travado uma guerra de doze anos, na qual cerca de 70.000 garmanianos teriam morrido. Após sua vitória, Nanti teria ordenado a morte e tortura dos perdedores, aliados de Capac e seus descendente, o que incluiu apedrejamentos, decapitações, abortos e todo tipo de atrocidades. Feito isso, Nanti teria esgotado toda a violência e loucura que havia dentro de si, tornando-se um homem sábio e de grande compaixão, um verdadeiro líder e bravo defensor de seu povo.

✦ Locais de Interesse

Antview

Aldeia Humana; População 450

Essa pequena aldeia humana foi uma das últimas a serem «resgatadas», «trazidas de volta à Luz». Muito sangue banhou o solo da pequena colina sobre a qual a aldeia foi construída. Frei Hyntopec, um velho servo de Frenn, presenciou a batalha contra a selvageria e hoje é líder e conselheiro espiritual dos moradores da aldeia, sendo conhecido como Rei-Sacerdote (não sendo, entretanto, o único a receber este título em Loch Garman).

Nativo de Loch Garman — Antecedente

Um personagem nativo de Loch Garman normalmente possui uma ou mais das seguintes características: atencioso, calmo, capaz, criativo, cuidadoso, dedicado, engenhoso, firme, generoso, grato, honesto, inteligente, leal, metódico, paciente, persistente, religioso, servil, trabalhador, valente.

Aparência: Os garmanianos são em geral mais baixos que a maioria dos membros de suas etnias, cerca de 10 ou 15 centímetros. Eles possuem a pele morena, seus olhos são arredondados, de cor castanha ou negra, e seus cabelos são muito negros e lisos. Homens e mulheres vestem roupas brancas e amarelas em homenagem a Ohm, o Deus Sol. As vestes típicas são apenas um pano comprido com lugar para se passar a cabeça, então preso ao corpo por um cinturão largo de couro ou cipó. É comum que os nobres usem jóias de ouro e pedras preciosas.

Benefícios: Um personagem que escolha o antecedente Nativo de Loch Garman recebe +2 de bônus de antecedente em uma das seguintes perícias: História, Natureza ou Religião. Além disso, ele recebe a característica Devoto Fervoroso ou a características Guardião da Selva, descritas a seguir. Consulte as regras para antecedentes no D&D 4E *Livro do Jogador 2*.

Devoto Fervoroso

Sempre que falhar em um teste de Religião, o personagem pode realizar novamente o teste, uma única vez. Ele deve, obrigatoriamente, escolher o novo resultado, mesmo que tenha sido inferior ao primeiro.

Guardião da Selva

Sempre que falhar em um teste de Natureza, o personagem pode realizar novamente o teste, uma única vez. Ele deve, obrigatoriamente, escolher o novo resultado, mesmo que tenha sido inferior ao primeiro.

Arcnong

Aldeia Humana; População 7.300

Localizada entre o Rio Valktrunek e o Lago Ohmnigarman, Arcnong é um conhecido centro comercial de Loch Garman. Ruínas no entorno da aldeia guardaram histórias antigas sobre a época em que toda aquela região era uma gigantesca cidade, hoje engolida pela terra. Os habitantes de Arcnong, sob o comando do Rei Yax Mutal, são conhecidos por suas habilidades linguísticas, valorizadas principalmente por estreitar as relações com os corajosos mercadores que atravessam os mares, vindos dos Braços Verdejantes de Agrippa.

Brodogh

Aldeia Humana; População 5.600

Brodogh é um dos maiores centros de conhecimento de Loch Garman, uma aldeia integrada à floresta, com espaços dedicados à plantações irrigadas, locais para se observar o céu e enormes bibliotecas construídas em rocha, feitas de blocos perfeitamente cortados e empilhados. A sociedade de Brodogh é matriarcal, com as mulheres tendo papel de comando na aldeia. É governada por Pacal, a Magnificência Jamais Vista, também conhecida como a Rainha Sábia.

Canisuz
Vila Humana; População 18.900
Essa poderosa vila está localizada no litoral do Mar dos Piratas. Esse mar é ocupado por inúmeros pequenos vilarejos ocupados por criminosos dos mares, sempre dispostos a atacar as embarcações que atravessam a Garganta do Imperador e, também, o Mar das Águas Escuras. Os piratas de Loch Garman estão entre os mais ousados de todo o mundo de Agrippa, já tendo sido vistos atuando nos mares gelados de Staniak e também nas proximidades da costa de Groenvast e de Chill Dára (onde encontram concorrência). Canisuz é uma vila fortificada e dotada de um poderoso contingente militar, dedicada a, em conjunto com a vila de Godmouth, proteger o povo do Império da ameaça pirata e também aquela vinda de Helfang, no Ninho da Serpente. É governada por Lonn Owitik, o Rei Bravo.

Chetarlach
Vila Élfica; População 19.800
Chetarlach é uma das vilas mais prósperas de Loch Garman. Governada por Lonn Wurigua, o Rei Esguio. Os elfos de Chetarlach são membros do Clã do Sangue Verde e acreditam que elfos, humanos, lissos e halflings deveriam ser uma única grande e gloriosa sociedade, como eram as Raças Antigas.

Devian
Aldeia Élfica; População 750
Esse pequeno e distante vilarejo élfico, lar do Clã da Abóbada Celeste, guarda a chamada Escadaria das Estrelas, uma série de reentrâncias e túneis nas escarpas que permitem subir e acompanhar as cataratas do Rio Gronn e seguir em direção à Paradise, um dos lugares mais belos do mundo de Agrippa.

Dragonkeep
Fortaleza Humana; População 4.600
Localizada no alto do Desfiladeiro do Mergulho do Dragão, a fortaleza de Dragonkeep foi construída sobre um antigo castelo que teria sido morada de um poderoso dragão dos mares. Com o dragão morto e o castelo tomado pelos humanos, o tesouro da criatura foi utilizado para a ampliação das defesas do local e para a construção da estrada que leva à Canisuz. Lonn Servorus, o Rei de Placas, governa Dragonkeep e emprega vinte cavaleiros especializados em combater dragões.

Droichplains
Aldeia Humana; População 1.410
Dizem que das terras hoje ocupadas por essa aldeia nasceram os humanos que, no norte, fundaram a poderosa cidade de Droichead Átha. Não se sabe se foi destino ou se foi algo planejado, mas Droichplans foi responsável por acolher as princesas de Droichead Átha e seus aliados quando a cidade foi atacada por Limerik. Muitos moradores de Droichplains trabalharam, posteriormente, na construção de Dun Gall.

Dun Gall
Cidade-Estado Humana; População 37.420
Quando as princesas de Droichead Átha fugiram da guerra que arrasou sua cidade natal, rumaram até Sunfall, capital de Loch Garman, e pediram apoio ao Imperador, antigo aliado da Casa Krann. Um grande investimento foi feito e a própria população de Loch Garman se mobilizou para a construção da cidade, que passaria a servir de refúgio (ou de recomeço) para os foragidos do Vale dos Charcos. Com o avanço constante de Limerik sobre o vale, muitos chorcianos ainda tentam fugir para Dun Gall, mas tem sido uma jornada cada vez mais perigosa.

Até onde se sabe, nenhuma das princesas de Droichead Átha vive em Dun Gall: Calima já fora vista várias vezes atravessando a região dos Braços Verdejantes, contando a história de sua cidade e tentando atrair a atenção da nobreza; Casta, por sua vez, lidera uma organização rebelde que, aparentemente, tem atuado no interior da própria cidade de Droichead Átha. As gêmeas deixaram o governo de Dun Gall sob a regência de Orionin, braço direito do antigo Rei Calanus Krann. Orionin é um grande amigo do Barão Maltus Grisword, líder do Clube dos Ordinários, a poderosa organização de aventureiros da região dos Braços Verdejantes e muitos deles já foram enviados à Dun Gall atendendo a chamados de Orionin,

Esplong
Aldeia Élfica; População 2.900
Os elfos de Esplong são membro do Clã dos Caçadores de Lagartos. São conhecidos por terem eliminado a ameaça do povo-lagarto que habitava toda a floresta ao sul de Chetarlach. Muitos membros do clã foram levados para as fronteiras do Império, como parte de uma estratégia expansionista do Imperador Nanti em direção às áreas ainda selvagens das Selvas Vertentes.

Firetongue
Fortaleza Elemental; População Desconhecida
Um grupo de piratas preso pela Guarda Marítima de Loch Garman contou que um imenso castelo feito de metal derretido, com a forma da cabeça de um gigantesco dragão e de onde corriam rios de lava pelos olhos, havia surgido da noite para o dia em um desfiladeiro localizado no Ninho da Serpente, a várias dias de viagem a leste de Thievestown. Acredita-se que esta fortaleza tenha sido erguida (ou invocada) pelos servos do Espírito do Fogo que habitam a poderosa, e temida, cidade de Helfang.

Farhalflings
Aldeia Halfling; População 680
Habitada pelos membros do Clã dos Devoradores de Cães, Farhalflings é tida como a mais selvagem e violenta tribo da etnia em todo o mundo de Agrippa. Enquanto os Reis de Loch Garman acreditam que a Iluminação ainda não chegou a estes pequeninos, aqueles que realmente lidam com esses halflings percebem que eles possuem uma cultura complexa, ainda mais exótica que a cultura garmaniana, com prática de canibalismo e execução de rituais únicos dedicados aos espíritos da natureza, lapidada a partir dos conflitos permanentes com o povo-lagarto e com os gigantes com os quais lutam por território.

Fvesn
Aldeia Humana; População 7.400
A aldeia de Fvesn é governada por Lonn Huantar, o Rei Arquiteto. É um lugar grandioso, com imensas pirâmides e palácios de pedra, sistemas de irrigação complexos, pontes, estradas e habitações padronizadas, dentre muitas outras estruturas magníficas, como as grandes muralhas que envolvem a aldeia. Enquanto muitos acreditam que a arquitura de Fvesn é remanescente do glorioso passado de Loch Garman, seus moradores sabem que tudo ali foi feito há relativamente pouco tempo, a partir de estudos e ideias do próprio Rei.

Missão Primária
Estágio Exemplar

As Ruínas de Vigaramon
Godmouth fica localizada na Face Abandonada do Império, aquela que não recebeu os investimentos dedicados à reconstrução promovidos pela Segunda Iluminação. Ainda assim, é uma vila rica e próspera, possuindo um porto movimentado que os habitantes locais utilizam para viajar até Canisuz. As riquezas que alimentam a vila vêm de uma série de ruínas de vilas e cidades do passado ocultas pela floresta e, assim, protegidas da maioria dos piratas e exploradores que atuam na região. Recentemente, os desbravadores de Godmouth descobriram a localização das ruínas de uma antiga cidade, Vigaramon, oculta no interior de uma fenda de rochas úmidas, tragada pela terra. O Palácio de Vigaramon, no coração das ruínas, ainda deve guardar uma série de relíquias do passado, importantes o suficiente para o legado de Gogohmon a ponto de atrair a atenção do Imperador para a região.

Completando a Missão
Os personagens completam essa missão ao realizarem um mapeamento das ruínas de Vigaramon e de lá trazerem para Godmouth as relíquias encontradas, principalmente as presentes no palácio da antiga cidade. Enfrentarão, entretanto, um grupo de criaturas subterrâneas que tomou a cidade para si, anões-cinzentos vindos do Submundo, além de exploradores interessados em saquear a cidade antes que os personagens tenham sucesso.

✦✦✦

Godmouth
Vila Humana; População 11.000
A vila de Godmouth surgiu a partir de um imenso castelo criado para proteger a entrada do Mar dos Tesouros Ancestrais, hoje Mar dos Piratas. A partir do castelo os soldados de Gogohmon realizavam suas patrulhas (por terra e por mar) nessa região que era tida como uma das mais ricas do antigo império.

Gogsaver
Aldeia Humana; População 1.950
Dizem que em Gogsaver se deu o início da Segunda Iluminação. Enquanto erguiam-se as fundações da nova capital do Império, Sunfall, um grupo de heróis derrotava o coração de uma maldição que cobria as florestas de Gogohmon. Hoje a aldeia é governada por Capac Hayan, a Rainha do Legado, descendente de um desses heróis que, dizem, era encarnação de Logan, o Espírito das Florestas.

Gronnvogh
Aldeia Élfica; População 840
Os elfos de Gronnvogh pertencem ao Clã dos Pescadores Negros e são conhecidos por sua pele escura como a noite. Dizem que, na verdade, esses elfos são descendentes dos elfos-negros que, no passado, durante a Guerra das Legiões dos Três Mundos, atacaram a região. Eles realizam a maioria de suas atividades durante a noite e evitam a luz do sol. O Imperador acredita que se tratam de elfos amaldiçoados e que, apesar dos temores e das lendas que os cercam, merecem a compaixão de Ohm.

Gwond
Aldeia Humana; População 4.760
Gwond é a última aldeia garmaniana na rota que liga o Lago Garman, coração do Império, à Dun Gall, CidadeEstado governada pela Casa Krann. É, também, a porta de entrada de Loch Garman para os produtos vindos da cidade. É governada por Lonn Tenochtar, o Rei Mensageiro.

Houndgate
Fortaleza Humana; População 1.300
De tempos em tempos a Guarda de Loch Garman lança sua marinha contra os bandidos que atuam no Mar dos Piratas. Houndgate é uma fortaleza localizada no alto de um desfiladeiro e que fica localizada entre as aldeias de Thievestown e Skullcave. Alcançar a fortaleza é uma tarefa difícil, e apenas os bandidos da região, que a utilizam como destino para suas fugas, conseguem cumprila.

Iong
Aldeia Humana; População 1.690
Essa aldeia garmaniana foi construída por famílias de Canisuz que resolveram explorar os recursos da floresta e tentar resgatar o que fosse possível das ruínas do passado. Pouco encontraram do legado de Gogohmon, mas foram capazes de erguer uma aldeia fortificada que permite acesso às áreas mais tranquilas do Mar dos Piratas onde, acredita-se, ainda haja muito da história do Império a ser descoberto.

Jungnar
Aldeia Humana; População 2.370
A aldeia de Jungnar poderia ser um importante centro comercial de Loch Garman. Negociações já foram feitas em

várias ocasiões para a construção de uma estrada ligando Wercádiz a Jungnar e, posteriormente, a Esplong e a Klotenn. Mas essa ideia não recebe o apoio popular nessa aldeia que é governada por Kuzt Lamaticai, o Rei Ancião, um homem centenário e extremamente conservador, que acredita que o progresso e a tecnologia foram os principais responsáveis pela queda de Gogohmon.

Klotenn
Aldeia Humana; População 890
Apesar da proximidade com o litoral, Klotenn mantém-se oculta sob a copa das árvores. Não fosse por esse isolamento, seria a principal entrada de estrangeiros e suas mercadorias vindos dos Braços Verdejantes.

Lilhills
Vila Halfling; População 13.460
Localizada na nascente do Rio das Águas Contentes, que deságua no grandioso Rio Valktrunek, em Watanicag, essa vila halfling cresceu a partir de uma grande mina de pedras preciosas que alimenta o movimentado mercado financiado pelos reis e pela nobreza de Loch Garman. A aldeia é governada por Lil Makutzi, o Rei Esmeralda.

Mendanar
Aldeia Humana; População 640
Os humanos de Mendanar são conhecidos por seus costumes muito diferentes do restante do povo garmaniano. As histórias contam que eles são descendentes de náufragos vindos de Chill Dára. Hoje, eles mantém fazendas e criações de cavalos nas colinas,

Paradise
Aldeia Humana; População 3.600
Apesar de ser conhecida como Paradise ou Paraíso entre os estrangeiros (que a conhecem somente por lendas que a tornaram famosa), essa fantástica aldeia possui outro nome, Magahrumir, o Jardim Sagrado de Ohm. Localizada na nascente do Rio Gronn, essa aldeia é habitada por sacerdotes de Ohm e monges da Compaixão, que dedicam-se exclusivamente a manter os templos e a floresta a salvo de invasores e impecável para a presença vindoura do Deus-Sol. Do alto do Templo Central é possível ver grande parte das florestas do Império, bem como o terror e a imponência dos gigantescos vulcões do Ninho da Serpente. O principal mito local diz que Ohm virá em sua forma mais pura ao Mundo Material para se encontrar com o Imperador quando as trevas tocarem os Sete Mundos. Até lá, ninguém que não seja membro da família imperial ou guardião dos templos poderá entrar em Magahrumir/Paradise. Enquanto isso, a aldeia permanece sob os cuidados de Harur Takmar, o Rei Sacerdote.

Plartong
Aldeia Élfica; População 1.200
Os elfos de Plartong são conhecidos como Panteras Negras, por suas incríveis habilidades de caça e por serem capazes de se mover como sombras pela selva densa. Adoradores do Espírito das Florestas, um grande aliado de Ohm, o Deus-Sol, eles tomaram para si a missão de defender a fronteira de Loch Garman com a Floresta dos Lagartos entre Dun Gall e Watanicag, uma das áreas mais vulneráveis do Império a invasões do povo-lagarto.

Skullcave
Aldeia Humana; População 1.250
Skullcave é um dos quartéis-generais da atuação de piratas nas águas de Loch Garman. É lar dos Piratas das Tranças Imundas, um grupo violento e temido por sua imprevisibilidade.

Sunfall
Metrópole Humana; População 313.600
Sunfall é a maior cidade de Loch Garman e capital do Império. Lar do Imperador Nanti, é um lugar exótico e fantástico, repleto de templos, prédios públicos e residenciais, avenidas largas, imensos mercados, praças e parques capazes de causar inveja a qualquer cidade do mundo. Fazendas gigantescas foram criadas no interior da cidade, através de técnicas de engenharia e de irrigação jamais vistas, resgatadas pelos sacerdotes de Sunfall dos registros sobreviventes do antigo Império.

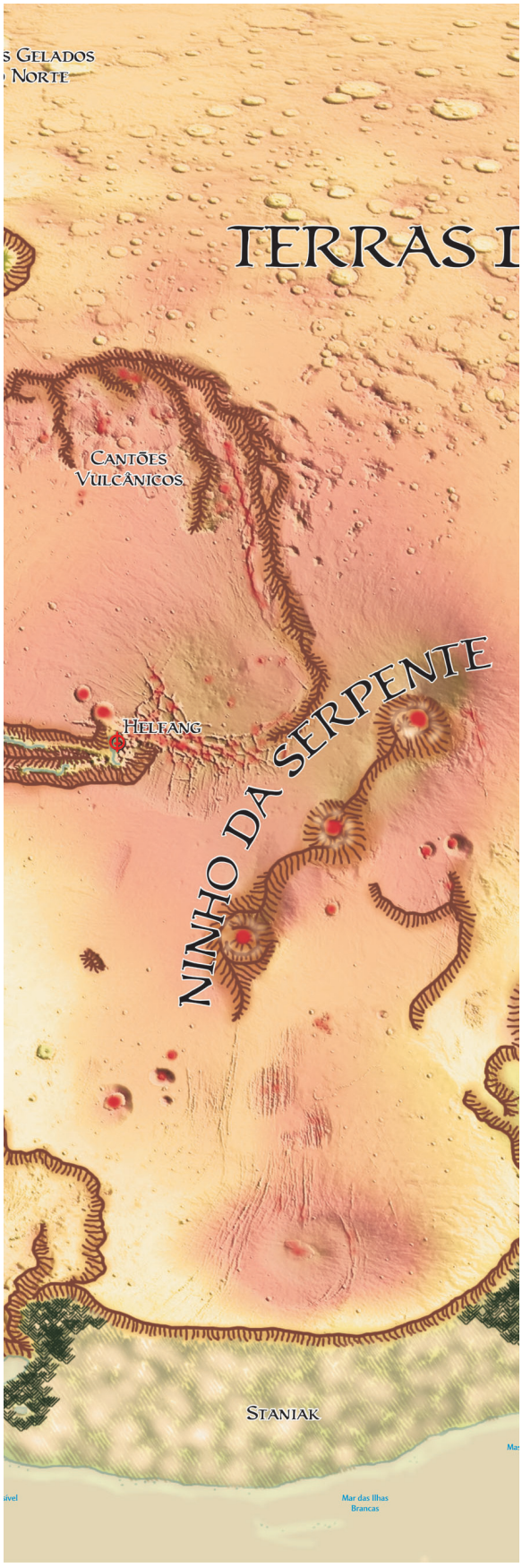
Muitas dessas construções estão perfeitamente integradas à floresta, com paredes de pedra erguidas tendo árvores robustas como colunas e cipós crescendo como lajes de sustentação. Ouro, prata e pedras preciosas podem ser vistas por toda a parte, assim como membros da Guarda do Sol, soldados vestidos com armaduras de ouro e conhecidos por suas poderosas habilidades sobrenaturais.

Apesar de toda a movimentação, poucos são os estrangeiros autorizados a adentrar Sunfall, de forma que a maioria dos negócios realizados com mercadores de outras terras sejam feitos em lugares como Chetarlach e, principalmente, Wercádiz.

Thievestown
Aldeia Humana; População 6.430
Thievestown é um vilarejo portuário habitado por uma nobreza arrogante e hostil que atua nas águas do Mar dos Piratas. Eles formam uma organização conhecida como Fendas da Garganta, que possui membros em vários centros urbanos de Agrippa, incluindo Phort Láirge, a poderosa - e corrupta - Cidade-Estado localizada nos Braços Verdejantes. Fendas da Garganta e Tranças Imundas disputam o domínio das águas de Loch Garman. Enquanto os piratas de Skullcave aterrorizam os mares com sua violência, os Fendas da Garganta mostram organização e aparelhamento dignos das frotas de Groenvast.

Watanicag
Vila Humana; População 16.700
A vila de Watanicag, governada por Foien Balaktet, Rei Sacerdote, é um dos principais centros urbanos de Loch Garman, conhecido pela grande devoção de seu povo às artes e à criação. As principais técnicas de construção e de produção agrícola nasceram ou foram aperfeiçoadas aqui. O povo de Watanicag é grande devoto de Frenn, o deus da fertilidade, da agricultura e das colheitas.

Wercádiz
Vila Humana; População 19.300
Em Wercádiz são realizados os principais negócios com os estrangeiros vindos da região dos Braços Verdejantes. Seu enorme porto está preparado para receber embarcações de diversos tamanhos, já que a foz do Rio Valtrunek é profunda e de fácil navegação. Wercádiz é governada por Assamur Quatar, o Rei Discípulo e Segunda Voz do Império de Loch Garman. Muitos negociantes das cidades de Therabar e Wertmor já vieram à Wercádiz, com destaque para o famoso Ladell Murry.



Outras Localidades de Agrippa

A seguir fazemos uma breve apresentação de outras localidades do Mundo Material. Além disso, o Mestre pode determinar, sempre que necessário, a existência de novas localidades que não tenham sido apresentadas aqui, ampliando a experiência de jogo e criando sua própria visão de Ohmtar.

Campos do Sangue Divino

Planícies mágicas

Ao sul dos Pântanos dos Primatas e a noroeste de Staniak estão os Campos do Sangue Divino. Esse lugar é citado em várias lendas como sendo o lugar onde os deuses menores e semideuses de Ohmtar travariam seus duelos. O sangue dos deuses teria, então, banhado o solo e os animais dessa região ao longo de toda a Décima Quarta Era, dando origem a um lugar de alta magia, tão fantástico quanto, por exemplo, o Mundo Lendário.

Muitos indivíduos interessados em se tornar uma divindade buscam uma forma de alcançar os Campos do Sangue Divino para, ali, banhar-se nas águas mágicas dos rios e se alimentar dos frutos sagrados das árvores. Da mesma forma, heróis interessados em combater forças divinas e derrotar cultos malignos vêm aos Campos do Sangue Divino buscar meios de obter sucesso em suas épicas jornadas.

Cantões Vulcânicos

Região vulcânica

Nos Cantões Vulcânicos ao norte do Ninho da Serpente a terra se rompe com os fluxos constantes de lava e cinzas, formando rios e lagos de pura rocha líquida. Esse lugar é lar de dragões, elementais e também de servos dos deuses infernais, que se aproveitam da inacessibilidade da região para dar continuidade a seus planos malignos sem serem incomodados por heróis ou servos das divindades benevolentes.

Colinas dos Gigantes Furiosos

Colinas quentes

Essa ampla região de colinas, localizada a noroeste das Selvas Vertentes, é o lar de várias tribos de gigantes, que estão em guerra permanente por território e por alimentos. Os gigantes das colinas são os mais numerosos e utilizam uma espécie local de halflings de baixa inteligência como escravos. Orcs e ogros são bastante comuns na região e, apesar de em menor número, são mais organizados e caminham para o domínio de toda a região.

Desfiladeiros do Amanhecer

Templo do Deus do Tempo

Em algum lugar das escarpas que separam as Terras Baixas das Terras do Norte está o Desfiladeiro do Amanhecer. Ohm, o Deus-Sol, teria utilizado seu poder para gravar nas rochas de um imenso paredão as Rodas do Tempo, que seriam utilizadas a partir de então como referência para o Calendário de Agrippa. Os Desfiladeiros do Amanhecer, como ficaram conhecidos, seriam o Templo do Deus do Tempo. Essa divindade seria, para muitos, o próprio Deus-Sol, aquele que detém o poder sobre o dia e sobre a noite.

Teorias, entretanto, apontam que os Desfiladeiros

do Amanhecer existem, na verdade, em um semiplano ligado ao Mundo Material, protegido por anjos do sol e outras criaturas mágicas. Seria esse o lugar de repouso de Ohm durante o chamado Dia Nefasto, o último dia do ano, em que o multiverso é coberto por trevas.

Fireweave

Montanhas vulcânicas

Ao redor da Boca Flamejante, um dos maiores vulcões conhecidos, estão as Montanhas de Fireweave. Essas montanhas teriam surgido ao final da Décima Terceira Era a partir de uma grande erupção do vulcão, cobrindo a ligação das terras dos Braços Verdejantes com as planícies das Terras Desejadas. Esse lugar é lar de criaturas do fogo e também de gigantes e dragões, que representam um temor constante para os elfos de Niendalianel, o Reino Élfico que faz parte de Groenvast, nas Terras Baixas.

Floresta dos Lagartos

Selva tropicais

Grande parte das áreas selvagens das Selvas Vertentes são dominadas por lagartos humanóides extremamente hostis, o chamado povo-lagarto. Esses indivíduos vivem em pequenas tribos de não mais que cinquenta membros, mas são organizados e habilidosos o suficiente para impedir qualquer avanço territorial promovido por Loch Garman. Dizem que o Grande Lagarto, um deus menor adorado por essas criaturas, seria o rei de todas essas tribos.

A maioria dos elfos selvagens que habitavam a Floresta dos Lagartos há até pouco tempo migrou para o reino de Loch Garman, provocando o conflito entre muitos dos clãs da região.

A Fonte da Vida

A Árvore Mítica

Conhecida como a árvore de onde nasceram os primeiros membros, A Fonte da Vida fica localizada em algum lugar no coração de Agrippa. Ninguém sabe sua verdadeira localização, apesar de as lendas apontarem para a presença da árvore em algum lugar do Cinturão da Esperança, mais precisamente na fronteira entre as Terras do Norte e os reinos dos Braços Verdejantes. Outras histórias colocam A Fonte da Vida no interior dos Desfiladeiros do Amanhecer e que o Espírito do Tempo nasceria da árvore no início de cada dia, morrendo e renascendo magicamente a cada novo dia. As mesmas lendas contam que essa árvore possui a altura de uma montanha e é habitada por pássaros multicoloridos, primatas inteligentes e até mesmo dragões feitos de pedras preciosas, que nasceriam como frutos dessa árvore e viveriam ali até o fim de suas vidas.

Helfang

Cidadela vulcânica

Erguida às margens de um rio de lava, aos pés dos vulcões do Ninho da Serpente, Helfang é conhecida como lar dos servos do Espírito do Fogo, uma das entidades mais temidas (e odiadas) do Mundo Material. Protegidos por elementais poderosos e pelo próprio ambiente inóspito a sua volta, esses xamanistas passam todo o tempo de suas vidas dedicados à invocar o Espírito do Fogo mais uma vez. Para isso, recebem a ajuda de criaturas elementais invocadas através de rituais poderosos, capazes de ligar os veios de rocha derretida aos cantos flamejantes do Mundo Primordial.

Irontooth

A Cordilheira dos Dragões

Essa poderosa cadeia montanhosa, formada por atividade vulcânica anterior à Décima Quarta Era, é lar de inúmeros dragões de idades variadas, possíveis de serem vistos em grandes revoadas durante algumas épocas do ano. Dragões de diversas espécies têm Irontooth como sua morada permanente, usando o lugar como ninho e covil. Raramente os dragões de Irontooth avançam sobre os reinos civilizados a sua volta, mas ataques isolados nas fronteiras e também nas áreas costeiras são relativamente comuns, geralmente provocados por dragões jovens expulsos de seus territórios. Seus paredões chegam a alcançar quatro quilômetros de altura na região mais ao sul, com picos que permanecem nevados durante todo o ano.

A neblina espessa dificulta a viagem pelos picos durante o outono e o inverno, tornando impossível ver um palmo diante do próprio rosto ou perceber uma fenda mortal antes de cair na escuridão. No verão, o brilho de Ohm sobre a camada de gelo é capaz de cegar qualquer um que ouse trilhar esses picos durante o verão. Restaria aos exploradores a primavera, a época do ano de maior atividade dracônica na região.

Algumas das áreas mais relevantes de Irontooth são:

- **O Pântano Fétido.** Localizado entre os rios Greenooze e Blackblood, que correm ao sul da cordilheira em direção ao mar, está o Pântano Fétido, uma área densa e pútrida de mata fechada. Dizem as lendas que sob as águas paradas e árvores retorcidas jazem as ruínas de um antigo reino, hoje governado por uma bruxa e habitadas por devotos de Artangul, o Deus da Morte;
- **A Floresta da Neblina.** Cercada pela cordilheira dos dragões, essa densa floresta é um lugar duro, frio e mortal. Habitada pelos temidos bárbaros do Clã Unddravor. Ao norte da floresta, os orcs disputam o território com os bárbaros, enquanto no sul a maior ameaça ao clã são os próprios dragões de Irontooth;
- **O Vale da Morte.** Em meio aos mais altos e gélidos picos de Irontooth está um vale belo e verdejante, um oásis em meio à paisagem de rocha e gelo, cercado por paredões íngremes com rios caudalosos e vegetação de clima quente. Esse lugar é o cemitério dos dragões de Irontooth e guarda toda a magia deixada para trás por essas poderosas criaturas quanto de sua morte;
- **Cratera Faladriel.** Esse vale carrega o nome da deusa dos aventureiros por um importante motivo: dizem que ali ela foi aprisionada durante muito tempo. Nessa cratera um palácio de cristal abriga os mais poderosos dragões de Irontooth enquanto aguardam o retorno de sua rainha, Tiamat; e,
- **O Lago Sulfúrico.** Esse lago congelado azul-esverdeado serve de prisão para o corpo inerte de Drannorth, um antigo dragão que teria tentado tomar Irontooth para si. Um lugar que guarda segredos antigos, como uma passagem mágica para o território dos anões-cinzentos, no Submundo.

Muralhas Continentais

Escarpas Centrais

O continente que cobre grande parte de Agrippa é dividido ao meio por um paredão de escarpas rochosas, que em alguns trechos são altas como colinas e em outros chegam a ter dezenas de quilômetros de altura. Esse paredão é referenciado entre os estudiosos como As Muralhas Continentais, mas é comum que cada região dê seu próprio nome para o lugar, como Muralhas da Segregação (o mais comum), Degrau dos

Deuses, Cortina do Sol, Grandes Muralhas do Norte, dentre muitos outros. Por isso, não é raro que as Muralhas Continentais sejam chamadas simplesmente de «as escarpas que separam as Terras Baixas das Terras do Norte», principalmente em conversas que envolvam indivíduos originários de regiões diferentes. Mesmo livros, como o guia que tens em mãos, podem se referir desta forma às Muralhas Continentais.

A Nação Perdida

Cidade em Ruínas

Em algum lugar das Terras do Norte está A Nação Perdida, um imponente e poderoso castelo que teria sido o lar dos governantes de um reino antigo que teria sido varrido do mapa durante a Guerra das Legiões dos Três Mundos. Essas ruínas guardariam muitos segredos a respeito das magias épicas que eram utilizadas pelos mortais até o fim da guerra, que foram proibidas pelos deuses e pelos espíritos por seu potencial destrutivo. Para muitos, essa nação teria existido na antiga Terra Prometida, um lugar utópico que motiva a guerra entre as nações broncas há incontáveis gerações.

Pântano dos Primatas

Selvas quentes

Essa região selvagem fica localizada na área conhecida como Delta da Fuga das Águas. Habitada por várias espécies de primatas e também por humanos selvagens, é citada em diversas lendas xamânicas, como a que conta a história do Grande Gorila.

Durante muito tempo o Pântano dos Primatas teria sido alvo de incursões promovidas por navegantes vindos das Terras Baixas que teriam se encantado com a cultura exótica do hoje Império de Loch Garman. As lendas locais apontavam para um reino coberto de ouro e repleto de diversas riquezas, governado por um gorila do tamanho de uma colina. Nenhuma dessas incursões obteve sucesso em encontrar o tal reino e muitas delas trouxeram mais baixas do que ganhos.

Planícies Fantasmas

Planícies temperadas

Esse imenso território verdejante fora o lar de muitas das cidades das Raças Antigas de Agrippa, abandonadas durante a Queda da Décima Terceira Era. Ainda hoje essas terras carregam uma mácula poderosa, percebida através de magias grotescas, monstros alienígenas e doenças mortais que assolam os desbravadores que ousam se aventurar pela região. Apesar do temor, a costa da região costuma servir de refúgio para muitos navegantes que enfrentam problemas ao tentar a travessia do Mar dos Ousados e alcançar as florestas de Loch Garman.

Staniak

Região glacial

As geladas terras de Staniak são assoladas durante todos os dias do ano pelos ventos frios que vêm do Extremo Sul e são bloqueados pelas escarpas rochosas que separam as planícies das terras ferventes do Ninho da Serpente. Várias aldeias de caçadores e de pescadores podem ser encontradas junto a ruínas de fortalezas e torres de um antigo império que existira na região. Esse império hoje jaz sob dezenas, talvez centenas, de metros de terra escura e de gelo, e teria sucumbido ao poder de um espírito ancestral que, durante a Guerra das Legiões dos Três Mundos, teria amaldiçoado a região após os habitantes terem voltado sua fé para outras divindades ou espíritos.

As pequenas aldeias de Staniak são conhecidas como Wikagans e costumam prestar algum tipo de assistência aos navegantes dos Braços Verdejantes que ousam atravessar os perigosos mares da região.

Nos últimos anos alguns aldeões, geralmente jovens interessados nos segredos que se escondem além de suas terras geladas, abandonam as Wikagans e acompanham os mercadores e navegantes em suas jornadas.

Terras Desejadas

Planícies isoladas

Localizadas entre Staniak e a região inóspita e instável de Fireweave, as planícies das Terras Desejadas são citadas nas lendas como um lugar altamente fértil e repleto de metais nobres e pedras preciosas. Mercadores e navegantes já tentaram diversas vezes alcançar essas terras, mas nenhum deles conseguiu retornar com vida.

Eles viajam para lá em busca das terras mais férteis e produtivas já vistas na história do mundo de Agrippa, um lugar repleto de minas de metais nobres e de pedras preciosas, onde jazem as ruínas de reinos muito antigos e que guardam segredos sobre poderes imensos, como aqueles guardados sob a redoma de Elron.

As mesmas lendas que citam as Terras Desejadas apontam para a existência de monstros gigantescos nas águas da região, capazes de devorar as maiores embarcações sem dificuldades, além de guardiões semi-divinos protegendo cada hectare daquele lugar.

Vales Gelados do Norte

Selvas glaciais

Essas selvagens florestas do norte possuem conexões mágicas com áreas de frio absoluto do Mundo Primordial. Especula-se que sejam o lar de criaturas elementais do gelo e também de poderosos e antigos dragões brancos. Poucos foram os desbravadores corajosos o suficiente para adentrar esses vales; os que o fizeram, não adentraram mais do que uma dúzia de quilômetros nas selvas congeladas e retornaram temendo por suas vidas.

Os relatos desses desbravadores citam criaturas mágicas únicas, um frio capaz de cortar a pele num instante e um lamento profundo vindo de algum lugar capaz de enlouquecer o mais firme aventureiro.

Vazios Infernais

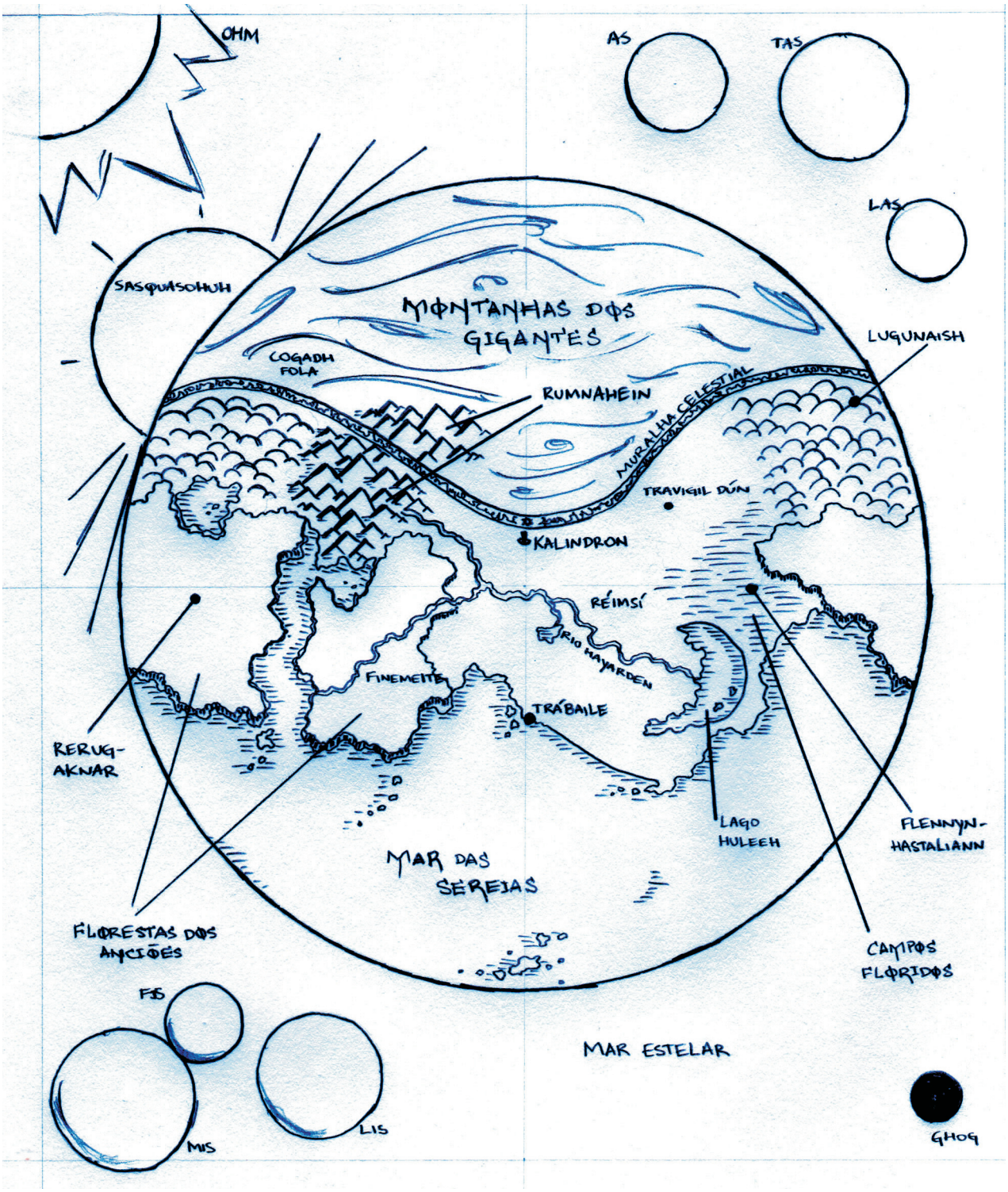
Desertos extremos

Os Vazios Infernais são áreas desérticas das Terras do Norte nas quais é impossível viver ou mesmo sobreviver. Nem mesmo criaturas poderosas, como dragões, são capazes de permanecer nessas áreas mais que algumas horas antes de morrerem e definharem rapidamente. O reino de Cabháin fica localizado entre duas grandes áreas de Vazios Infernais, mas existem áreas menores espalhadas pelo Círculo de Fogo e também nos arredores do Vale dos Charcos e do Olho das Águas.

Os Vazios Infernais teriam sido o foco da destruição mágica provocada pelo uso indiscriminado da magia durante a Guerra das Legiões dos Três Mundos. Essa destruição teria se espalhado pelas Terras do Norte através de uma nuvem mística incontrolável, formada após a colisão de uma imensa chuva de meteoros (que também foi responsável por fazer com que as águas das Terras do Norte escoassem para o Submundo) com o mundo de Agrippa.

Capítulo 6

O Mundo Lendário



O **Mundo Lendário**, também chamado de Quinto Mundo pelos monges do Limiar (sendo o primeiro o Mundo Primordial e o sétimo, e último, o Além), é uma pequena esfera azul celeste que vaga pelo Mar Estelar, o mar de estrelas que brilha nos céus de Agrippa. Orbitado por uma pequena estrela azulada, que carrega consigo enquanto flui pelas correntes do Mar Estelar, o Mundo Lendário é visível nos céus de Agrippa durante todo o dia e em grande parte da noite. Ele foi criado pelo Mestre com a luz azul, da esperança. "A esperança de novos tempos", para seus habitantes.

O Quinto Mundo possui um quarto do tamanho de Agrippa, talvez menos, mas não por isso se torna menos impressionante ou vívido. Lar de criaturas fantásticas e mitos perdidos, o Mundo Lendário é tomado por um vasto oceano de águas brilhantes, conhecido como o **Mar das Sereias**. No centro do mundo está um majestoso continente, coberto por campos floridos e florestas imponentes ao sul, e por montanhas intransponíveis ao norte; é a **Terra das Fadas**, onde estão as cidades de ouro e mármore do povo da esperança. Ao sul deste continente estão centenas de ilhas repletas de montanhas e florestas densas e selvagens, conhecidas como o Arquipélago dos Reclusos, para onde vão os velhos membros do povo da esperança para que ninguém se atreva a importuná-los em seu descanso.

Este pequeno mundo também é chamado de Guardião do Paraíso. Nele foi erguida a *Muralha Celestial*, uma estrutura arquitetônica de proporções divinas que guarda a passagem para o Paraíso (o Sexto Mundo). A Muralha Celestial corta a Terra das Fadas de um lado a outro. Ao sul da Muralha estão as cidades do povo da esperança, os campos e as florestas que dão cor e brilho ao mundo. Ao norte da Muralha estão as **Montanhas dos Gigantes**, um lugar proibido que é habitado pelas mais selvagens criaturas deste mundo.

Toda a vida destas terras é única no multiverso. As plantas e os animais do Mundo Lendário só existem originalmente aqui, em mais nenhum outro lugar de Ohmtar. Eles possuem características muito peculiares, como a capacidade de brilhar no escuro, asas arredondadas, patas que servem como mãos, dentre muitas outras. Os estudiosos do Mundo Material vêem o Mundo Lendário como um riquíssimo campo para estudos. Difícil é conseguirem permissão para realizá-los.

No céu do Mundo Lendário, brilham dois sóis. Um deles, fisicamente presente, é *Saquasohuh*, o Sol Azul, enquanto magicamente está presente *Ohm*, o Sol Amarelo. Durante a noite, seis luas brilham no céu: *As*, *Tas* e *Las*, as Luas Brancas, e *Mis*, *Fis* e *Lis*, as Luas Alaranjadas. Uma lua negra também é visível por algumas horas no céu, em alguns dias ou noites do ano que não podem ser previstos nem por meios mágicos. Conhecida como *Ghog*, ela é vista como um sinal de mau agouro e, quando surge nos céus, até mesmo os animais se escondem em suas tocas.

Desbravando o Mundo Lendário

O Mundo Lendário está mergulhado no Mar Estelar, sendo carregado pelas caóticas marés astrais e levando a Estrela Azul sempre consigo. Por esse motivo, o céu do Mundo Lendário é sempre mutável. Durante a noite é possível ver as estrelas se movimentando, assim como nebulosas e outros objetos de beleza inimaginável. Por mais belo que esse cenário possa parecer, é praticamente impossível se guiar pelas estrelas durante uma viagem pelo Quinto Mundo.

Também não existem estradas no Mundo Lendário. Os clãs que governam as cidades do povo da esperança não estão nem um pouco preocupados em criar meios que permitam uma maior interação entre os centros urbanos. As viagens devem ser realizadas através de florestas selvagens, planícies repletas de animais mágicos e colinas assoladas por gigantes enfurecidos.

Para auxiliar aqueles que precisam atravessar o Mundo, os clãs fornecem - nunca gratuitamente - um objeto que eles chamam de Bússola Azul. Cada bússola possui uma seta móvel de metal nobre (como ouro ou platina) que sempre apontará para a cidade na qual foi forjada. Muitas criaturas e entidades da natureza se dispõem a guiar os viajantes em suas andanças, mas apenas um punhados delas é realmente de confiança. A grande maioria é de criaturas maléficas e dissimuladoras, prontas para levarem aventureiros para suas grutas escuras ou suas árvores devoradoras de carne.

Os mares do Mundo Lendário são pouco navegáveis. Criaturas colossais cheias de tentáculos com dezenas, às vezes centenas, de metros estão sempre à espreita, aguardando embarcações incautas que ousam atravessar as águas turbulentas e nebulosas do Mar das Sereias. O Mar das Sereias, como é chamado o oceano que envolve o Mundo Lendário, recebe esse nome por ser o lar das famosas criaturas que encantam os navegantes - que acabam por morrer afogados.

O Povo da Esperança

O povo da esperança é dominante no Mundo Lendário, onde vivem os mitos e as criaturas fabulosas. Cercados por uma cultura riquíssima e conhecimento inestimável, os membros desse povo traduzem a esperança de Ohmtar: a crença em um futuro sempre melhor, a esperança de um destino de realizações, a fé em um reencontro com os deuses e a confiança na proteção eterna trazida pelo Mar Estelar.

Quando chegam à idade adulta, por volta dos 80 anos de idade, os membros do povo da esperança estão no auge de suas capacidades físicas e mentais e, a partir de então, não envelhecerão mais. Cientes de sua relativa imortalidade, os membros do povo da esperança costumam abandonar seus familiares quando atingem cerca de 150 anos de idade, dando lugar aos mais jovens. Muitos, nessa idade, optam por atravessar as Encruzilhadas que levam ao Mundo Material, e se tornam nômades, aventureiros ou apenas excêntricos, reclusos em torres erguidas no tronco dos mais antigos carvalhos das florestas de Agrippa.

Vida e Sociedade

As cidades do povo da esperança são verdadeiras homenagens à perfeição do Mundo Lendário. São lugares de magia, riqueza e ostentação. Suas torres gigantescas são construídas com mármore ancestral de cores diversas e muito ouro e platina, cada uma delas adornada com uma flâmula, com o brasão do Clã sobre um fundo azul - a cor da esperança. Os palácios são todos verdadeiros museus, repletos de obras de arte, relíquias, artefatos poderosos e bibliotecas que armazenam mais conhecimento do que várias gerações juntas seriam capazes de absorver. Mesmo nas cidades subterrâneas, como as cidadelas anãs, o padrão de ostentação se mantém.

Cada cidade é habitada por membros de um único

Clã, em geral de uma mesma etnia, formado através das gerações. Além disso, os Clãs não se relacionam uns com os outros, mantendo as cidades em uma espécie de isolamento. Por esse motivo, cada uma das cidades precisa ser economicamente suficiente. A sociedade se desenvolve a partir dos recursos que estão disponíveis internamente e nas redondezas e do que pode ser produzidos em que seja necessário se relacionar com outros Clãs. Dentro das cidades, não sem razão, a magia domina a economia. Rituais são oferecidos como serviços, poeira mágica é usada como forma de pagamento, enquanto a magia serve como uma forma segura e corriqueira de se conseguir alimento, recursos e transportes confiáveis.

Esses Clãs pregam seus ideais através de palavras que giram em torno de lendas a respeito da formação da cidade e da Filosofia adotada como Verdade pelos seus membros. O Clã, para o povo da esperança, está acima da individualidade, da família ou de qualquer outra organização, mas não acima da ideia de povo. Os Chefes-de-Clã, um grupo seleto com os membros mais antigos da cidade, governam e comandam seu povo, sem questionamentos. Eles são líderes espirituais, políticos e militares; normalmente, os Chefes-de-Clã se dividem nas funções de liderança, conforme suas experiências.

Mesmo não se relacionando diretamente entre si, as cidades mais poderosas (e, consequentemente, comandadas pelos Clãs mais poderosos) exercem grande influência sobre as outras cidades e os outros Clãs. A diplomacia é quase uma arte para o povo da esperança, e eles praticam essa arte com muita sabedoria. O Clã Mithrandirian, da cidade de Kalindron, a maior das cidades da esperança, é o mais poderoso e influente de todo o Mundo Lendário. Por esse motivo, em situações que podem afetar mais de uma cidade ou Clã, o Corpo Diplomático de Kalindron é chamado para dar sua palavra.

Nativo do Mundo Lendário

Antecedente

Um personagem nativo do Mundo Lendário normalmente possui uma ou mais das seguintes características: adaptável, amigável, arteiro, bruto, caprichoso, complicado, curioso, encantador, enérgico, esperançoso, feroz, furtivo, gracioso, impressionável, impulsivo, magnífico, plácido, reacionário, vigilante, violento.

Aparência: As criaturas nativas do Mundo Lendário são muito diversificadas. Todos os indivíduos possuem traços característicos e únicos que os distinguem facilmente de outros membros de sua raça. Além disso, todos eles dão um grande valor a essa imagem individual, usando elementos de vestuário, pinturas corporais ou mesmo alterando partes do corpo para destacar suas diferenças.

Benefícios: Um personagem que escolha o antecedente Nativo do Mundo Lendário passa a ser considerado uma criatura de origem *feérica* (D&D 4E *Manual dos Monstros*), recebe +2 de bônus de antecedente na perícia Arcanismo ou na perícia Religião. Além disso, ele recebe a característica Face Verdadeira, descrita a seguir. Consulte as regras para antecedentes no D&D 4E *Livro do Jogador 2*.

Face Verdadeira

Quando o personagem faz um teste de Intimidação, ele pode jogar o dado duas vezes e usar o melhor resultado. Quando o faz, ele altera por um momento sua forma física, revelando um aspecto monstruoso até então oculto. Uma criatura só pode ser alvo da face verdadeira de um mesmo nativo do Mundo Lendário uma vez por dia.

Etnias do Povo da Esperança

- **Altos-elfos:** Também chamados de eladrins, os altos-elfos não são parentes dos elfos de Ohmtar, apesar do nome. A semelhança entre as duas raças fica na aparência física e na íntima ligação com a natureza. Os altos-elfos são criaturas mágicas poderosas, manifestações corpóreas de tudo o que a luz azul, da esperança, representa para o Mundo Lendário;
- **Anões:** Os anões de Ohmtar são como os anões de outros mundos: baixos, atarracados, com barbas volumosas e insuperáveis valores de honra e justiça. Dotados de grande sabedoria, eles trabalham incessantemente nas forjas construídas no coração de suas cidades, nas profundezas das Montanhas dos Gigantes;
- **Metamorfos:** Esses humanóides animalescos são guardiões das florestas da Terra das Fadas, assim como os elfos protegem as florestas de Agrippa. São criaturas antropomórficas, representações dos espirítos da natureza que governam o Mundo Lendário. Sua importância é enorme na cultura do povo da esperança, visto que a maioria das lendas desse povo traz os metamorfos como protagonistas. São também uma raça muito presente no Mundo Material, lugar que eles costumam visitar esporadicamente como parte de seus rituais de iniciação e evolução;
- **Minotauros:** Essas criaturas formam uma poderosa raça do Mundo Lendário, humanóides fortes com cabeça de touro e braços poderosos. São criaturas complexas, honradas e selvagens, ordeiras e caóticas, pacatas e conquistadoras. As imponentes cidades dos minotauros disputam com as cidades dos altos-elfos o domínio da Terra das Fadas; e,
- **Selvagens:** Meio-elfos, meio-plantas, os selvagens formam uma etnia quase desconhecida pelo próprio povo da esperança. Algumas lendas contam que eles são feitos das folhas caídas das árvores, que tomam uma forma humanóide como um último suspiro. Eles raramente são vistos, mas uma coisa é inquestionável: eles são respeitados por todas as raças e criaturas do Mundo Lendário, quase que como entidades da natureza.

Os Clãs da Esperança

Diferente do que acontece com o povo da coragem, os membros do povo da esperança colocam seu clã acima de suas origens consanguíneas. O clã provê sustento, segurança, trabalho, educação e tudo o que é necessário a um indivíduo ao longo de sua vida. Os clãs também representam filosofias de vida e formas de encarar as oportunidades e ameaças trazidas pelo Mundo Lendário. Se um indivíduo não se identifica com o clã de uma determinada cidade ou tribo, lá não é seu lugar para viver; cabe a esse indivíduo desbravar o mundo (ou o multiverso) e encontrar um lugar em que se sinta bem recebido. E sempre há esperança de que esse lugar exista, e essa esperança é o que move os membros das etnias nativas do Mundo Lendário.

A influência dos clãs do Mundo Lendário é determinada, principalmente, por dois fatores: poder e antiguidade. Os clãs do Mundo Lendário são seculares, milenares em alguns casos (como o poderoso Clã Mithrandir). Eles se desenvolveram a partir de determinadas crenças (não necessariamente religiosas), mas nada impede que, com o tempo, os valores dos membros do clã mudem. A Guerra das Legiões dos Três Mundos, por exemplo, deixou cicatrizes profundas nas sociedades do povo da esperança e até hoje os traumas perduram.

A Terra das Fadas

Um viajante que atravessa a Terra das Fadas, com ou sem a ajuda de uma Bússola Azul, avistará maravilhas de tal diversidade que nem mesmo uma vida inteira de jornada pelos Sete Mundos será capaz de superar, seja em quantidade, seja em beleza ou imponência. A magia flui por todas as coisas e criaturas do Mundo Lendário e na Terra das Fadas isso se torna mais evidente.

Os animais e as plantas são muito similares àqueles encontrados no Mundo Material, mas com algumas características que lhes são peculiares. Os mamíferos daqui possuem cores das mais diversificadas, os peixes iluminam os rios e os lagos enquanto nadam por suas águas cristalinas, as aves são maiores e mais imponentes, enquanto insetos e outras criaturas parecem saídas da mente de algum artista insano e aleatório. As árvores iluminam as noites, assim como as gramíneas de cores arroxeadas e os cogumelos mais altos que o maior dos minotauros.

Enquanto o Mundo Material, criado com a cor da coragem, é tomado pelo verde das florestas e selvas, o Mundo Lendário é tomado pelo azul, a cor da esperança. Aqui, todas as plantas e animais possuem uma coloração em tons que variam do azul ao violeta. São cores frias, o que torna a Terra das Fadas um ambiente extremamente contemplativo: um lugar de beleza inimaginável, mas ao mesmo tempo pouco acolhedor e até mesmo alienígena para um indivíduo vindo de outro mundo.

A seguir apresentamos as microrregiões que delimitam as áreas de estudo da Terra das Fadas: os Campos Floridos, as Colinas dos Observadores, as Florestas dos Anciões e as Planícies das Batalhas Épicas.

✦ Os Campos Floridos

Dividindo o coração da Terra das Fadas com as colinas e planícies estão os belíssimos Campos Floridos, lar da etnia dos selvagens. Essas criaturas vegetais erguem-se do solo fértil e caminham em conjunto como bosques em movimento, ao mesmo tempo em que os pégasos se alimentam nos pastos de dentes-de-leão enquanto tentam se proteger do ataque de predadores como pássaros gigantescos e grifos feéricos.

Flores de todos os tipos e cores cobrem a terra roxa dos campos, mas a verdadeira riqueza desses bolsões de vida vegetal corre a poucos centímetros da superfície, os chamados *veios de primórdio*. Esse elemento, a matéria-prima de Ohmtar e também a materialização da energia mágica que se faz presente em todas as coisas do Mundo Lendário, brota do chão em nascentes, formando córregos e pequenas lagoas que brilham num tom azulado capaz de rivalizar com o brilho diurno de Sasquasohuh, o Sol Azul do Mundo Lendário. O primórdio é fonte de poder bruto, cobiçado pelos poucos individuos que conhecem sua verdadeira natureza.

O lugar mais impressionante da região dos campos floridos são os Campos de Flennyn-Hastaliann. Habitados pela etnia dos selvagens, esses campos formam a mais poderosa fonte de primórdio de todo o multiverso, um lugar de magia absoluta e de intensa criação mágica.

Apesar de sua beleza, os Campos Floridos guardam seus perigos, sejam eles forças externas interessadas em adquirir um pouco de primórdio, sejam criaturas malignas que se aproveitam da «intocabilidade» da região para darem continuidade a seus planos sem serem incomodadas. Algumas das criaturas que podem ser encontradas nos Campos Floridos e nas áreas próximas são (consulte o D&D 4E *Manual dos Monstros* e D&D 4E *Manual dos Monstros 2*): *bruxa*; *dragão dourado* (dragão); *dríade*; *eladrin*; *ente*; *fomoriano*; *goblin*; *lâmia*; *minotauro*; *sabujo caçador selvagem* (sabujo); *sátiro*; e *unicórnio*.

Flennyn-Hastaliann

Bosque Primordial dos Selvagens

Os Jardins de Flennyn-Hastaliann formam o maior bosque de membros da etnia selvagem em todo o Mundo Lendário. É um lugar de magia única, graças aos veios de puro primórdio que correm por seu solo de fertilidade ímpar. O poder do lugar é tanto que de tempos em tempos os dragões dourados que habitam o Mundo Lendário rumam em revoada para Flennyn-Hastaliann em busca de primórdio, que é capaz de mantê-los alimentados e saciados por anos e mais anos.

Governo: Yussinvalark, o mais antigo selvagem, um carvalho de 15 metros de altura, comanda todas as forças naturais que regem Flennyn-Hastaliann.

População: 1.000, predominantemente composta por selvagens, seguidos de alguns grupos de eladrins, metamorfos e minotauros que auxiliam nas defesas dos Jardins contra forças invasoras.

Córregos cortam esses campos de flores de múltiplas cores carregando com as águas um pó muito fino e brilhante, como que formado por grãos de estrelas em miniatura. São veios de primórdio, o mais puro dos elementos que dão forma ao multiverso de Ohmtar. Nestas terras magicamente férteis brotam árvores vivas, capazes de cantar quando banhadas com a luz de Sasquasohuh, o Sol Azul, e de dançar aos ventos

trazidos pelos Cervos Corredores. Essas «árvores» são membros da etnia dos selvagens e, portanto, do povo da esperança.

Além dos veios de primórdio, Flennyn-Hastaliann guarda em seu coração uma espécie de «geiser», do qual jatos de primórdio bruto são lançados ao céu de tempos em tempos. Esses jatos seriam os principais responsáveis por formar o Mar de Estrelas que envolve o Mundo Material (e onde está localizado o Mundo Lendário). A dedicação dos selvagens em proteger, portanto, esses campos é ilimitada e tem sua razão. Quem quer que fosse capaz de dominar a região, e com isso o poder dos veios de primórdio, teria poder suficiente para dominar Ohmtar sem grandes dificuldades.

Uma tentativa de dominar Flennyn-Hastaliann já aconteceu há algum tempo, quando uma entidade de puro ódio avançou contra o Mundo Lendário, que possuiu o corpo de carvalho do selvagem Mabiki, membro da Patrulha do Destino. O arquimago Gënnlarioneth tem empregado seus poderes nos últimos anos para manter Mabiki sob controle enquanto busca uma solução para sua condição.

Missão Primária
Estágio Exemplar

O PRIMÓRDIO DE FLENNYN-HASTALIANN

Em sua jornada rumo ao poder necessário para derrotar um grande mal, os heróis são levados ao Mundo Lendário. Para prosseguirem em sua jornada, eles precisam de primórdio bruto (que pode ser utilizado na realização de um ritual, por exemplo), mas para isso precisarão não só convencer os guardiões dos Jardins de Flennyn-Hastaliann como também impedir que os malignos gigantes feéricos conhecidos como fomorianos alcancem A Grande Coluna de Estrelas.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão ao derrotarem os fomorianos e conseguirem, no processo, o primórdio necessário ao sucesso de sua Jornada Heroica. Mabiki pode ser, também, um desafio adicional nesta missão.

✦✦✦

✦ As Florestas dos Anciões

As florestas do Mundo Lendário tomam grande parte do oeste do continente. Suas árvores milenares guardam muito da sabedoria das eras, através das criaturas mágicas conhecidas como Entes. Os metamorfos são os principais habitantes dessas florestas (e dos bosques da região), organizados em pequenas tribos dominadas por um determinado clã. Das florestas eles tiram seu sustento enquanto guardam as Encruzilhadas, evitando que o Mundo Material e o Mundo Lendário se conectem. As Encruzilhadas, entretanto, são forças incontroláveis e não é incomum que um ou outro patrulheiro metamorfo acabe sendo levado a Agrippa durante uma caçada.

Membros da etnia dos selvagens costumam, também, fazer parte das tribos dos metamorfos, aprendendo seus costumes quando do início de suas jornadas pelo Mundo Lendário. Mas ainda assim são poucos os habitantes das tribos, o que não impede que suas moradas sejam erguidas em locais tão belos e impressionantes quanto as gloriosas cidades eladrins.

Caminhar pelas Florestas dos Anciões é como viajar em meio a um túnel psicodélico de luzes e formas das mais variadas. Durante a noite toda a vegetação e os animais emitem algum tipo de luminosidade. Ainda assim existem regiões sombrias e perigosas, pântanos míticos ocupados por fungos venenosos e predadores famintos aguardando a aproximação de viajantes incautos.

Nas Florestas dos Anciões encontram-se grande parte das Encruzilhadas permanentes que ligam o Mundo Lendário ao Mundo Material. Essas passagens mágicas muitas vezes são protegidas por rituais e por construções místicas (como templos e Círculos de Devoção), bem como por criaturas mágicas e entidades espirituais. Mas existem muitas outras fendas na realidade que movimentam-se ao sabor das ondas do Mar de Estrelas; passagens invisíveis e traiçoeiras, capazes de levar e trazer todo tipo de viajante, aventureiro ou criatura para o Mundo Lendário (ou fazer o caminho inverso e levar criaturas nativas do Mundo Lendário para o Mundo Material).

No norte das Florestas dos Anciões, onde elas entram em contato com as montanhas dos gigantes e com as colinas dos minotauros, o cuidado dos metamorfos é redobrado devido à presença de fomorianos, ciclopes, gigantes e mesmo de minotauros e anões que não estão preocupados em preservar o lugar ou respeitar os espíritos que ali têm seu descanso.

Algumas das criaturas que podem ser encontradas nas Florestas dos Anciões e nas áreas próximas são (consulte o D&D 4E *Manual dos Monstros* e D&D 4E *Manual dos Monstros 2*): *anão*; *banshrae*; *barghest*; *bruxa*; *célere*; *centauro*; *ciclope*; *crocodilo do lamaçal feérico* (crocodilo); *dragão verde* (dragão); *dragonete*; *dríade*; *eladrin*; *elfo*; *ente*; *estrangulador*; *fera deslocadora*; *fomoriano*; *gnomo*; *goblin*; *harpia*; *javali fúria do trovão* (javali); *lobo*; *minotauro*; *pantera feérica* (pantera); *pássaro roca*; *sabujo caçador selvagem* (sabujo); *sátiro*; *troll*; *unicórnio*; *urso-coruja*; e *worg*.

Rerug-Aknar

Grande Aldeia Goblinóide

Tida como capital do Reino Goblinóide, Rerug-Aknar tem se tornado um pólo que atrai todo tipo de criatura vil e sedenta por caos e sangue em todo o Mundo Lendário.

Governo: Hang Aknar, o Rei Hobgoblin, lidera a aldeia de Rerug-Aknar com mão de ferro. Seus servos levam suas ordens para todos os cantos do Mundo Lendário; ordens que são seguidas à risca.

População: 8.500, predominantemente composta por goblinóides, além de trolls e gigantes.

O Bosque das Árvores Rosadas é um dos lugares mais impressionantes do Mundo Lendário. Suas árvores milenares com troncos robustos como muralhas lançam ao vento incontáveis folhas de uma cor rosa muito clara. As folhas de cheiro adocicado e utilizadas como alimento por muitas criaturas das Florestas dos Anciões crescem magicamente, substituindo quase que instantaneamente as que se foram com o vento.

Uma poderosa tribo de metamorfos habitava o Bosque há até pouco mais de um ano, até ser atacada por um poderoso exército goblinóide do Clã Aknar. Até onde se sabe os metamorfos foram mortos, mas lutaram até o fim, liderados pelo Príncipe Leldeneer, herdeiro da Coroa da tribo, mas que não teve tempo para exercer sua realeza.

Os goblinóides ergueram uma aldeia no local do ataque, derrubando as imponentes árvores usadas pelos metamorfos como residência, erguendo pequenas muralhas com a madeira resultante. Estruturas de metal podem ser vistas entre as copas das árvores, servindo de torre de vigília.

A maior preocupação dos metamorfos das Florestas dos Anciões nem está no fato de que a queda da tribo do Bosque das Árvores Rosadas seja mais uma evidência de que os goblinóides estão iniciando uma guerra contra o povo da esperança, mas sim na existência de uma Encruzilhada permanente na região que leva ao Mundo Material. Se os goblinóides descobrirem a verdadeira localização da Encruzilhada, eles serão capazes de alcançar Agrippa e transitar entre os mundos, algo que será extremamente vantajoso para essas criaturas caóticas.

Missão Primária
Estágio Heroico

A Fuga do Irmão-Príncipe

Quando os goblinóides atacaram o Bosque das Árvores Rosadas eram liderados pelo próprio Chefe-de-Clã dos Aknar (que na língua dos goblinóides é chamado de Hang Aknar). Enquanto os metamorfos lutavam por sua sobrevivência, um dos membros da tribo, Aldenail, Príncipe do Bosque das Árvores Rosadas e irmão de Leldeneer, fugiu para o Mundo Material.

A verdade oculta pelos metamorfos é que a tribo lutou contra os goblinóides para garantir a fuga de Aldenail, que carregava uma poderosa relíquia, um cristal conhecido como A Lágrima de Sasquasohuh. Agora que os goblinóides descobriram o paradeiro da Lágrima, farão de tudo para localizar Aldenail. Mas para isso, precisarão encontrar a Encruzilhada primeiro.

Completando a Missão

Os personagens se envolvem nessa missão a partir de informações que por algum motivo levam à Lágrima ou ao próprio Aldenail, no Mundo Material. Um grande destacamento de goblinóides avança em direção ao Mundo Material e cabe aos heróis impedir esse avanço, além de garantir a proteção do Irmão-Príncipe metamorfo e da própria relíquia.

✦✦✦

Goblinóides Feéricos

Em Ohmtar os goblinóides (o que inclui goblins, hobgoblins e bugbears) são criaturas originárias do Mundo Lendário (em termos de regras, são criaturas de origem feérica. Consulte o D&D 4E Manual dos Monstros). Apesar de não possuírem um reino ou território próprio, os goblinóides têm provocado um elevado nível de tensão e de conflito com as etnias do povo da esperança, algo que tem piorado nos últimos anos. Tropas goblinóides, lideradas principalmente pelos membros do Clã Aknar, já foram vistas avançando contra cidades dos altos-elfos, contra as colinas dos minotauros e até mesmo contra os salões de Rumnahein, o Reino dos Anões. Alianças com trolls e gigantes parecem ter sido formadas, o que pode apontar para um grande ataque em massa num futuro próximo.

✦ As Planícies das Batalhas Épicas

As poderosas planícies das Terras das Fadas se destacam principalmente pela enorme quantidade de cidades dos altos-elfos, que dominam a paisagem com suas torres de mármore e platina, e com suas muralhas impenetráveis, erguidas para impedir a aproximação de qualquer clã estrangeiro, hostil ou não. As maiores e mais imponentes cidades se dispõem diante da Muralha Celestial, a passagem para o Paraíso.

As planícies ocultam também ruínas e templos perdidos, lugares abandonados ou destruídos durante a Guerra das Legiões dos Três Mundos e praticamente apagados pelas forças do tempo. O mais surpreendente, entretanto, está no fato de que os viajantes vindos de outros mundos raramente se interessam pela arquitetura das cidades das planícies, e sim por suas incontáveis belezas naturais.

Caminhar pelas Planícies das Batalhas Épicas é como viajar pelos sonhos mais intensos. Os campos verdejantes reluzem durante o dia e lançam na atmosfera um perfume encantador, ao mesmo tempo em que os pégasos se alimentam dos dentes-de-leão e sobrevoam a região em grandes manadas. No céu, é possível ver o brilho azulado de Sasquasohuh, ofuscado pelo intenso brilho amarelo de Ohm, o onipresente Deus-Sol. É possível avistar a gloriosa Muralha Celestial e as Montanhas dos Gigantes erguerem-se por detrás dela, anjos cruzando os céus como raios de luz e as incontáveis estrelas e nebulosas movendo-se como as ondas do mar no céu acima de suas cabeças.

Como acontece em todos os lugares do Mundo Lendário, as belezas servem para ocultar toda sorte de criaturas místicas e maldades ancestrais, magias incontroláveis e corruptores insaciáveis. Existem também os perigos «esperados», como as patrulhas de altos-elfos que rondam as estradas da região, sempre dispostos a aplicar sua lei contra aqueles que não tem conhecimento ou autoridade para questioná-la. Os membros de outras etnias do povo da esperança sabem que devem ter cuidado nas estradas das Planícies das Batalhas Épicas e que os patrulheiros eladrins não são confiáveis. Mas raramente os viajantes de outros mundos são informados a respeito antes de se colocarem em situações difíceis.

Para se ter uma ideia, é ilegal derramar sangue sobre as Planícies, um crime punido com a morte em muitas cidades

dos altos-elfos. «Se não quer ser atacado por uma criatura faminta, não saia das muralhas de sua cidade.» Para os altos-elfos, o solo das Planícies é sagrado e manchá-lo com sangue é uma afronta a todos aqueles que perderam suas vidas lutando ali na Guerra das Legiões dos Três Mundos.

Talvez a maior preocupação dos altos-elfos no momento, entretanto, seja o avanço de forças goblinóides pela região. Alguns vilarejos já foram erguidos e algumas cidades já foram atacadas. Até agora, os altoselfos foram felizes e venceram suas batalhas sem dificuldades, empregando magias para evitar a perda de vidas e derramamento de sangue. A tendência, entretanto, é que a tensão na região aumente. Minotauros e anões, por sua vez, não se posicionaram a respeito (talvez por estarem enfrentando suas próprias dificuldades em seus territórios).

Algumas das criaturas que podem ser encontradas nas Planícies das Batalhas Épicas são (consulte o D&D 4E *Manual dos Monstros*): *anão*; *anjo*; *barghest*; *bruxa*; *bulette atroz* (bulette); *corcel celestial* (cavalo); *célere*; *ciclope*; *doppelganger*; *dragão*; *eladrin*; *gnomo*; *goblin*; *grifo*; *harpia*; *hiena*; *krenshar*; *medusa*; *minotauro*; *oni*; *pássaro roca*; *rakshasa*; *sabujo caçador selvagem* (sabujo); *troll*; e *unicórnio*.

Kalindron

Metrópole Eladrin

A maior cidade do Mundo Lendário, habitada pelos altos-elfos do Clã Mithrandir. Esse lugar de muitas riquezas e Alta Magia é tido como o grande guardião da Muralha Celestial, a passagem mágica para o mundo celestial.

Governo: Hesdevenenn do Clã Mithrandir, Barão-de-Clã nomeado pelo Conselho de Kalindron. O Conselho é formado pelos Chefes-de-Clã dos Mithrandir, os mais antigos e poderosos arcanistas da cidade.

População: 60.000, composta predominantemente por altos-elfos, além de cerca de 5.000 imortais enviados pelos deuses do Paraíso.

A cidade de Kalindron representa a epítome da ostentação e da mágica que envolve o povo da esperança, especialmente a etnia dos altos-elfos (também chamados de eladrins). Suas construções de mármore e ouro são construídas com a ajuda de poderosas magias e cada detalhe parece ter sido feito a mão pelos maiores artistas do multiverso. As paredes dos palacetes, dos castelos e de suas torres contam a história do Mundo Lendário e dos clãs eladrins de todo o Mundo Lendário.

Cada cidade dos altos-elfos foi erguida por um clã diferente. Kalindron foi erguida pelos Mithrandir com a ajuda dos Antigos ainda durante a Décima Terceira Era. Localizada no coração do Continente, viu a construção da Muralha Celestial e também as sangrentas batalhas da Guerra das Legiões dos Três Mundos.

Nas cidades dos altos-elfos a magia é responsável por fornecer tudo o que é necessário aos membros da raça: alimentos, transporte, segurança e conhecimento são apenas exemplos. Em Kalindron não é diferente, mas tudo aqui parece maior, mais imponente e mais mágico. Os pégasos voam ao redor das torres e suas bandeiras azuis (a cor da esperança). Viajantes vêm e vão de outras cidades eladrins através de portais mágicos. Arcanistas debruçam-se sobre tomos do tamanho de charretes tentanto desvendar segredos ancestrais da magia.

No coração da cidade estão os Palácios Arcanos, onde funcionam as grande bibliotecas da cidade e que também servem de morada aos membros mais graduados da hierarquia do Clã Mithrandir. O maior e mais imponente destes palácios, uma torre com centenas de metros de altura, é a morada de um único indivíduo, que raramente é visto pela cidade: Gënnlarioneth, o mais poderoso mago de todo o multiverso, originalmente um alto-elfo e hoje um Agente do Destino.

Nada, entretanto, é mais impressionante que a Muralha Celestial. Kalindron é também conhecida como a Guardiã do Paraíso; diante dela está a passagem para o Sexto Mundo, o único portal que permite aos imortais ir e vir do

mundo celestial que serve de morada aos deuses benevolentes de Ohmtar.

Em Kalindron os imortais (como os anjos e os membros do povo da compaixão) do Paraíso realizam negócios com os altos-elfos, adquirindo itens mundanos que serão levados às almas do Sexto Mundo. Os altos-elfos costumam receber diamantes celestiais e itens imbuídos em magia divina; ambos servem como insumo para grande parte das realizações mágicas necessárias aos habitantes da cidade.

Os Chefes-de-Clã Mithrandirian são arcanistas poderosos, talvez os mais poderosos do Mundo Lendário. Alguns deles são, também, membros do Corpo Diplomático de Kalindron. Nos atuais tempos de instabilidade, com o avanço dos goblinóides pelas terras das Planícies das Batalhas Épicas, a diplomacia tem sido fundamental à manutenção da paz entre as cidades eladrins. O próprio Barão de Kalindron, o arquimago Hesdevenenn, líder máximo da cidade, assumiu o comando do Corpo Diplomático e tem viajado por todo o Mundo Lendário estreitando seus laços tanto com outros clãs de altos-elfos quanto com as lideranças de outras etnias (em especial os anões e os minotauros, beligerantes por natureza).

O Grande Portão de Mithral

Essa gigantesca construção de cerca de duzentos metros de altura, mais alta que muitas das torres de Kalindron, está posicionada na face norte da cidade eladrin e voltada diretamente para o Círculo dos Doze, a passagem mágica para o Paraíso, uma estrutura circular entalhada na rocha mágica da Muralha Celestial que contem a imagem dos deuses maiores de Ohmtar.

A conexão entre a Muralha Celestial e o Grande Portão de Mithral forma uma espécie de túnel de energia pulsante de cores azul e índigo, através do qual são realizadas as viagens entre o Quinto e o Sexto Mundos. A passagem só é aberta quando é vontade dos deuses: um brilho é emitido pelo Círculo dos Doze e os altos-elfos, então, abrem o Grande Portão de Mithral para receber os enviados do Paraíso.

A Torre de Gënnlarioneth

No centro de Kalindron, em meio às torres dos Chefes-de-Clã, está a maior de todas, com seu meio quilômetro de altura: a Torre do Arquimago Gënnlarioneth, o Observador. Apesar de o Agente do Destino (e uma das mais poderosas entidades de Ohmtar) permanecer grande parte de seu tempo vagando entre os mundos ou em sua Torre de Vidro, no Além, para muitos habitantes de Kalindron essa aqui ainda é sua verdadeira morada. Tanto que, em muitos documentos, Gënnlarioneth ainda se apresenta como Arquimago de Kalindron, apesar de originalmente ele ter nascido em uma versão «antiga» da poderosa cidade, em idos da Décima Segunda Era.

A Torre de Gënnlarioneth foi construída totalmente em diamante e mármore azul, com uma aparência parcialmente translúcida que emite um brilho permanente, seja pelo reflexo da luz de Sasquasohuh, o Sol Azul do Mundo Lendário, da luz amarela de Ohm, o Deus Sol de Ohmtar, ou pelo poder arcano bruto que percorre suas paredes.

O interior da torre é um grande mistério. Ninguém nesta Era foi capaz de entrar na torre, nem mesmo os deuses. Dizem as lendas que Gënnlarioneth guarda ali relíquias e artefatos poderosos demais para serem portados por quaisquer indivíduos, nem mesmo por outros Agentes do Destino. Um conto de um antigo bardo conta, entretanto, que Gënn guarda em sua torre a última Semente da Esperança de Ohmtar.

A HISTÓRIA SEM FIM

Missão Primária
Estágio Exemplar

Em sua jornada os heróis se vêem em uma missão em que precisam desvendar os segredos de uma antiga lenda eladrin, uma história que remete à fundação da cidade de Kalindron pelos primeiros membros do povo da esperança. A lenda é contada na íntegra em um livro entitulado «A História Sem Fim», cujo original está guardado em um dos Palácios Arcanos da mais poderosa cidade do Mundo Lendário. Desvendar esses segredos não será uma tarefa fácil, e os heróis serão levados a um mundo mágico localizado no interior da própria lenda.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão quando desvendarem os segredos da História Sem Fim e conseguirem encontrar o caminho para fora do semiplano contido no interior do livro. O livro pode ser utilizado como um ganho específico para uma aventura ou uma relíquia que guarda grandes conhecimentos e poderes que serão de suma importância para os rumos da campanha.

✦✦✦

✦ As Colinas dos Observadores

As colinas das Terras das Fadas são habitadas principalmente pela etnia dos minotauros. Mas eles não estão sozinhos. Enquanto eles erguem suas poderosas cidades labirínticas no alto das colinas, de onde são capazes de observar com clareza a posição das estrelas (e delas trazer as orientações para suas estratégias) sem a interferência da luz dos campos e das cidades dos altos-elfos, os vales que se formam entre as colinas, tomados por pântanos e grutas, servem de moradia para diversas criaturas originárias do Mundo Lendário ou mesmo invasoras vindas de Agrippa através de alguma Encruzilhada aberta.

A maior preocupação para os minotauros, entretanto, está nos subterrâneos de suas colinas, ocupados pelos tiranos conhecidos como fomorianos, habitantes da temida cidade de Sturdark. Existe também a preocupação com as criaturas nativas do Submundo, que acabam alcançando as Colinas dos Observadores utilizando os Desfiladeiros e as Encruzilhadas que se conectam ao mundo de Agrippa como passagem para sua viagem extra-planar.

Algumas das criaturas que podem ser encontradas nas Colinas dos Observadores são (consulte o D&D 4E *Manual dos Monstros* e D&D 4E *Manual dos Monstros 2*): *anão*; *aranha*; *arbusto trôpego*; *bruxa*; *cobra*; *ciclope*; *crocodilo*; *eladrin*; *estrangulador*; *fera deslocadora*; *fomoriano*; *goblin*; *grifo*; *harpia*; *hidra*; *horror de vinhas*; *minotauro*; *oni*; *pássaro roca*; *quimera*; *rakshasa*; *troll*; *urso-coruja*; *will-o'-wisp*; e *wyvern*.

Lugunaish

Cidade Minotáurica

Tida como a capital do Reino dos Minotauros (que oficialmente não existe) Lugunaish é um lugar mítico que guarda poderes milenares, canalizados pelos poderoso arcanistas, servos das estrelas e de seus dizeres. Suas vielas labirínticas e seus salões épicos guardam muitos dos mais antigos segredos do Mundo Lendário.

Governo: Jankmar Starrnak, líder da Ordem dos Magos Cósmicos, é o guia espiritual e arcano dos minotauros de Lugunaish. A administração da cidade, entretanto, fica a cargo de Giongos Melastebar, Paladino de Sasquasohuh e Capitão da Guarda de Lugunaish.

População: 19.000, minotauros em sua maioria, além de membros da etnia dos broncos do Mundo Material.

No alto da mais perfeita colina do Mundo Lendário os minotauros ergueram, em um passado remoto, uma estrutura que ficou conhecida como O Observatório. Dela os primeiros minotauros eram capazes de observar a posição, o brilho e o movimento de cada estrela que envolvia o Mundo Lendário, que vaga pelo multiverso ao sabor das marés do Mar de Estrelas.

Com o passar do tempo os minotauros passaram a compreender as estrelas como nenhuma outra etnia ou raça do Mundo Lendário e desvendaram segredos que nem mesmo a Alta Magia da Forja dos Anões seria capaz de responder. Os minotauros migraram para O Observatório e ergueram ao seu redor uma poderosa cidade, seguindo as complexas orientações dadas pelo movimento das estrelas que só os membros dessa raça eram capazes de compreender; verdadeiros labirintos para os membros de outras etnias do povo da esperança.

Assim surgiu Lugunaish, a primeira e mais importante cidade dos minotauros. O Observatório, cuja arquitetura mescla os padrões utilizados pelos Círculos de Devoção com as estruturas de alcovas e bibliotecas das torres dos arcanistas, acabou se mostrando uma espécie de canalizador das energias cósmicas enviadas ao Mundo Lendário pelas estrelas. Concentradas ali, essas energias se mostraram capazes de abrir portais para outros mundos, permitindo aos minotauros alcançar novos conhecimentos e experiências. Uma jornada que se mostrou perigosa com o passar do tempo e que acabou se tornando mais atraente aos estudiosos das forças arcanas do que aos membros comuns da etnia minotáurica.

Não que as passagens abertas pelo Observatório não fossem de grande valia. Através delas os minotauros criaram laços com raças de outros mundos, como é o caso dos broncos do Mundo Material, que fornecem grande parte das armas, armaduras e equipamentos militares que tornaram os minotauros a única raça capaz de rivalizar militarmente com o poder dos anões de Rumnahein.

Ao redor d'O Observatório foram erguidas seis torres de observação, ocupadas permanentemente pela Guarda de Luganaish. Outras torres foram erguidas por toda a colina ocupada pelos minotauros. Do alto é possível acompanhar todo o movimento da cidade e também é possível, além de vigiar os vales úmidos da região e as trilhas que cortam as colinas, se comunicar com as torres das outras cidades e vilas mais próximas. Algumas lendas apontam para uma rede de corredores labirínticos ligando as torres umas às outras.

O Observatório

As lendas e mitos que contam a história de Ohmtar citam a estrutura minotáurica conhecida como O Observatório como sendo o primeiro portal interplanar criado por uma raça mortal (e não pelo próprio Mestre). Essa estrutura milenar de pedra e cristal forma uma espécie de círculo na mais alta colina do Mundo Lendário, no coração da cidade de Lugunaish. Cada pedra ou cristal é posicionado de acordo com a posição de uma das estrelas que ilumina o céu do Quinto Mundo. Segundo os magos do Observatório, dedicados exclusivamente a compreender os sinais do cosmos, as estrelas são como códigos cifrados, faróis que apontam os movimentos do Mestre no multiverso. Saber para onde a luz desses faróis aponta permitiria compreender a forma como a luz flui pelos mundos de Ohmtar; viajar entre os mundos nada mais é do que seguir essa luz.

Missão Primária
Estágio Exemplar

A Última Incursão

Os minotauros têm estado em guerra com os fomorianos da cidade de Sturdark há séculos, talvez milênios. Do interior das profundas cavernas que ocupam os subterrâneos das Colinas dos Observadores, os fomorianos têm criado laços com criaturas poderosas de um mundo distante, o Além, e também com forças malignas do Submundo. Especula-se que Unvoor Thornmal, líder dos fomorianos, esteja formando um poderoso exército para tomar os labirintos dos minotauros de assalto. Para investigar Sturdark, Giongos Melastebar busca a ajuda dos lendários heróis para uma incursão ao coração da cidade fomoriana. Provavelmente a última antes que a Guerra Final seja declarada entre as raças.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão quando desvendarem os planos de Unvoor Thornmal e conseguirem impedir que esses planos se concretizem. Se não impedirem a Guerra Final dessa forma, ao menos irão retardá-la por algum tempo.

✦✦✦

As Montanhas dos Gigantes

O continente que cobre parte do Mundo Lendário é dividido em duas grandes regiões pela Muralha Celestial, construída por ordem do Mestre para impedir que os mortais alcançassem o Paraíso enquanto vivos: a Terra das Fadas, lar da maioria dos membros do povo da esperança, e as Montanhas do Gigantes, lar das grotescas criaturas que dão nome ao lugar.

Esse poderoso sistema montanhoso é formado por montanhas, vales profundos, cordilheiras de formas exóticas e picos nevados com quilômetros de altura (alguns com dezenas de quilômetros). Apenas as criaturas mais resistentes conseguem viver nas áreas mais altas e frias e poucos são aqueles que se atrevem a viver na escuridão dos vales intocados pela luz dos sóis. A presença da Muralha Celestial serviu, também, para desencorajar o avanço do povo da esperança em direção à região montanhosa, acentuando as características selvagens do lugar.

A única forma de alcançar as Montanhas (ou de alguém nas montanhas alcançar a Terra das Fadas) é através de redes de cavernas que avançam por baixo da Muralha Celestial. Os anões, habitantes dessas cavernas, são os principais responsáveis por impedir o avanço dos gigantes e seus servos em direção ao sul.

Castelos e torres foram erguidos pelos anões na superfície em diversos picos e desfiladeiros das Montanhas dos Gigantes, utilizados como defesas contra as criaturas gélidas e selvagens da região. Algumas das criaturas que podem ser encontradas nas Montanhas dos Gigantes são (consulte o D&D 4E *Manual dos Monstros* e D&D 4E *Manual dos Monstros 2*): *anão*; *basilisco*; *ciclope*; *dragonete*; *dragão*; *elemental*; *ettin*; *gigante*; *grifo*; *harpia*; *lobo invernal*; *pássaro roca*; *quimera*; *remorhaz*; *troll*; *urso-coruja*; *worg* e *wyvern*.

Além das criaturas listadas acima, várias outras criaturas podem ser utilizadas pelo mestre do jogo em encontros que aconteçam nas áreas gélidas das Montanhas dos Gigantes. Podem existir, também, criaturas com forte ligação com o elemento fogo devido à presença d'A Forja nas profundezas dessa região, onde os anões moldam os metais e onde, também, guardam o segredo da Alta Magia.

O mestre do jogo pode personalizar as criaturas para que elas se adequem aos encontros que ele desejar, criando versões de monstros que normalmente não possuem ligação com ambientes gelados ou que não seriam encontrados no Mundo Lendário, surpreendendo seus jogadores. Algumas características que podem ser incluídas ou alteradas são: resistências e vulnerabilidades (congelante e/ou flamejante); andar no gelo; auras; ataques de sopro; dentro outras. Consulte o D&D 4E Manual dos Monstros e o D&D 4E Guia do Mestre

Rumnahein

Reino dos Anões

Os salões do Reino de Rumnahein ocupam uma grande região dos subterrâneos das Montanhas dos Gigantes, onde os anões combatem as forças geladas e grotescas comandadas por gigantes e trolls que tentam a todo instante alcançar a Terra das Fadas.

Governo: Hargur Stoneheart, Capitão das Tropas de Rumnahein, é o atual Regente do Reino dos Anões. Tem como Conselheiros Reais o anão Yonvall Goldenbeer, o líder espiritual do Círculo Drúidico dos Anões Cervejeiros e a bela Hysvand Hand-of-Gods, líder das Minas de Rumnahein

População: 300.000, anões em sua maioria, além de pequenos grupos de imortais vindos do Paraíso, donians principalmente.

Ainda durante a Décima Terceira Era, os anões emergiram como os grandes construtores das cidades das Raças Antigas. Com a Ruína se aproximando, os anões concentraram seus esforços em proteger o Grande Segredo, um poder superior que mais tarde ficou conhecido como A Alta Magia. Esse poder era controlado pelos indivíduos das antigas raças que habitaram Ohmtar, permitindo a essas raças dar forma ao multiverso seguindo as orientações do Mestre. As lendas dos anões apontam, entretanto, para o uso indiscrimidado da Alta Magia pelos Antigos, o que teria trazido a Ruína para o multiverso e encerrado a Décima Terceira Era.

O Reino de Rumnahein (lê-se *rum-na-háin*) formou-se nas cavernas ao redor do núcleo do Mundo Lendário, um lugar de calor imenso conhecido como A Forja, onde os anões forjam suas armas e ferramentas, imbuíndo-as com as forças mágicas dos elementos. Com o passar dos milênios os membros da raça eliminaram muitas das ameaças da região (ou expulsaram tantas outras para os vales congelados das Montanhas dos Gigantes), expandindo seu território até a superfície.

Mesmo passado tanto tempo, Rumnahein está longe de ser um lugar pacificado. Os gigantes atacam as fronteiras do reino durante todo o ano, sem descanso, e não é raro as Marcas de Pedra (os salões localizados nas fronteiras de Rumnahein) serem invadidas pelos monstros, apenas para serem retomadas alguns dias ou semanas depois.

Nos últimos meses, entretanto, o cenário tem se tornado desfavorável aos anões. Os goblinóides iniciaram uma série de ataques à porção sul do reino, com a ajuda de trolls e gigantes inclusive, forçando os anões a manobrarem um grande contingente de seus exércitos, o que acaba gerando áreas vulneráveis principalmente na área norte do reino, localizada além da Muralha Celestial.

A maior demonstração de poder dada pelos goblinóides aconteceu há menos de um ano, quando eles conseguiram invadir o Salão de Whurkral, a capital de Rumnahein, alcançar o Salão dos Heróis, coração da cidadela, e matar Nalak de Whurkral, o Rei dos Anões. Goblinóides e trolls foram expulsos após uma batalha que durou semanas e causou muitas mortes e perdas materiais (como saques realizados pelos goblinóides no Tesouro de Rumnahein).

O Salão dos Heróis

No coração de Whurkral, a capital de Rumnahein, está o Salão dos Heróis, uma caverna semi-esférica com mais de dois quilômetros de diâmetro. No centro do salão está uma estátua de duzentos metros de altura que representa uma batalha entre anões e várias outras raças, como altos-elfos, dvergar do Submundo, trolls, gigantes e goblinóides. No Salão dos Heróis estão as mais importantes Câmaras: o Tesouro de Rumnahein, onde são guardadas as riquezas do povo anão; a Coroa de Pedra, habitada pela família real; e o Escudo de Ferro-Forjado, quartel da Tropa de Rumnahein.

A Forja

Sob as mais profundas minas dos anões está A Forja, o núcleo flamejante do Reino dos Anões, de onde transbordam todas as línguas de fogo e vapores incandescentes que tornam as cavernas das Montanhas dos Gigantes um lugar habitável. Uma cela de rocha indestrutível guarda o maior de todos os segredos, a Alta Magia, o poder supremo das forças arcanas retirado dos mortais e dos deuses pelo Mestre após a Guerra das Legiões dos Três Mundos. Um exército de guerreiros de Rumnahein guarda A Forja; imortais, usaram os milênios ao seu favor, tornando-se capazes de usar o poder do local (mas não a Alta Magia) para protegê-lo de forças invasoras.

Missão Primária
Estágio Exemplar

ASSALTO À FORJA DOS ANÕES

Todos os salões do reino de Rumnahein possuem acesso às gigantescas minas de minérios e de pedras preciosas que sustentam parte da economia anã. Os minérios extraídos são levados através de uma intrincada rede de túneis até as mais profundas cavernas de Rumnahein, onde o calor da Forja permitirá aos anões darem forma às suas poderosas ferramentas, armas e armaduras. No coração da Forja os anões guardam a Alta Magia, o poder máximo das Raças Antigas de Ohmtar. Quando a Forja é atacada por forças extraplanares, os heróis serão os únicos capazes de ingressar no coração da Forja para eliminar os invasores e impedir que a Alta Magia seja acessada.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão quando expulsarem (ou eliminarem) os invasores antes que eles sejam capazes de acessar a Alta Magia. No processo descobrirão que os invasores extraplanares trabalham para forças sombrias desconhecidas (que podem, ou não, ser o tema central de sua campanha).

✦✦✦

✦ O Mar das Sereias

Esse oceano multicolorido ocupa grande parte da superfície do Mundo Lendário. Em suas profundezas podemos encontrar cidadelas impressionantes erguidas em recifes de corais por humanóides como sereias e tritões, além de desfiladeiros e cavernas inundadas que servem de esconderijo para todo tipo de criaturas maligna, desde pequenos peixes humanóides a divindades do tamanho de montanhas.

As águas mais próximas da Terra das Fadas são quentes e repletas das mais variadas formas de peixes, crustáceos, corais, moluscos e tantas outras formas de vida marinha. Toda essa vida atrai um sem número de predadores para a região. A superfície das águas do Mar das Sereias é, em geral, bastante turbulenta, principalmente nas regiões próximas à costa, repletas de rochedos e onde o terreno submarino é bastante acidentado. Os predadores submarinos do Mundo Lendário estão sempre à espreita, caçando viajantes desavisados ou humanóides aquáticos que ousam abandonar a segurança das profundezas.

No litoral, é comum encontrarmos falésias altas como montanhas protegendo praias feitas de areia de cristais, cobertas de corais arrancados dos recifes pela força das ondas e de conchas de ostras-douradas e tantas outras maravilhas. Essas praias, intocadas pelo povo da esperança em sua maioria, costumam ser o habitat de pequenos grupos de goblinóides.

Nas áreas mais distantes, as águas são frias e escuras. No limiar das profundezas, onde os raios azuis de Sasquasohuh ainda alcançam, estão as cidades submarinas dos povos marinhos. Mas na superfície, incontáveis ilhas minúsculas erguem-se na calmaria, com suas pra
ias de areia branca e muito fina. Essas ilhas servem de repouso para os membros mais velhos da sociedade do povo da esperança. As mais conhecidas, para onde vão a nobreza e os heróis de gerações passadas, são chamadas em conjunto de O Arquipélago dos Reclusos, um lugar idealizado na maioria das lendas das etnias que formam o povo da esperança.

Entre os lugares mais conhecidos do Mar das Sereias estão as ruínas da cidade de **Hafmeyan**, hoje habitadas por um povo marinho conhecido como «os elfos-do-mar», para onde são levados os marinheiros das embarcações que ousam atravessar o Mar das Sereias sem permissão, e a vila de **Odaudlegúr**, localizada em alguma ilha oculta pelas brumas mágicas do Mundo Lendário, citada nas lendas feéricas como sendo o lar definitivo para os mais antigos membros das etnias da esperança.

✦ Outras Localidades

A seguir fazermos uma breve citação de outras localidades do Mundo Lendário. Além disso, o Mestre pode determinar, sempre que desejar, a existência de novas localidades que não tenham sido apresentadas aqui.

Adharc Barri
Fortaleza Minotáurica; População 15.000
Nas cavernas que se ocultam sob o solo macio onde se projetam as sombras das torres de Kalindron encontramos uma antiga rede de labirintos considerada sagrada pelos minotauros, a Fortaleza de Adharc Barri. Em algum salão protegido por legiões de soldados minotauros está guardado o corpo do antigo Rei dos Minotauros, um paladino de Ohm derrotado em batalha durante a Guerra das Legiões dos Três Mundos. Rumores apontam para a escavação em andamento de redes de cavernas labirínticas que levariam os minotauros até A Forja, o coração do reino anão de Rumnaheim.

Cogadh Fola
Cidadela Troll; População Desconhecida
Ohmtar está repleta de espécies de criaturas gigantes conhecidas como trolls, temidas pela maioria das raças mortais. Não existem trolls mais selvagens e poderosos, entretanto, que os violentos trolls-das-cavernas, e não existem trolls-das-cavernas mais fortes e organizados que os de Cogadh Fola. A cidadela de Cogadh Fola fica encravada nas cavernas geladas das Montanhas dos Gigantes e seus habitantes representam uma ameaça constante à integridade do reino de Rumnaheim.

Finemeite
Bosque de Metamorfos
Finemeit é um amplo bosque de carvalhos-azuis habitado por intrigantes metamorfos. Esses indivíduos permanecem todo o tempo de suas vidas sob a forma de animais do Mundo Lendário, inclusive animais que não existem naturalmente naquele habitat, como ursos-pelo-cristalino, comuns nas escarpas gélidas das Montanhas dos Gigantes, pégasos-de-asa-arco-íris, uma espécie rara das Planícies das Batalhas Épicas, ou mesmo sob a forma de animais do Mundo Material, como felinos, macacos, lobos e ursos.

Réimsí
Campos de Duelos dos Eladrins
Os altos-elfos de Ohmtar são conhecidos por incontáveis atributos, sendo um deles sua impressionante habilidade diplomática. Mas como seria de se imaginar, a julgar pelas guerras travadas ao longo dos últimos milênios, nem sempre a diplomacia funciona. Para resolver problemas em que uma conversa numa mesa de negociação não é capaz de resolver, os altos-elfos promovem duelos num lugar místico conhecido como Réimsí. Localizado no coração das Planícies das Batalhas Épicas, esses campos mágicos interferem nas habilidades dos duelistas, fortalecendo ou enfraquecendo magias, ou mesmo despertando novas habilidades nos participantes. O que poucos sabem é que um duelo em Réimsí é um desafio diplomático, em que cada duelista precisa convencer os espíritos que habitam aquele lugar mágico de suas virtudes, suas habilidades e seu merecimento.

Trábaile
Vila Eladrin; População 12.000
Essa vila litorânea habitada por altos-elfos é conhecida principalmente por seu lendário porto. Dele partem as embarcações mágicas que atravessam o Mar das Sereias em direção a Odaudlegúr, o local de descanso eterno dos membros mais antigos do povo da esperança. O alto-elfo Sjóskipstjóra governa Trábaile há mais de 500 anos. Subordinados a ele estão os Soldados dos Corais, poderosos guerreiros eladrins especialistas em enfrentar as criaturas marinhas que se põem no caminho das embarcações.

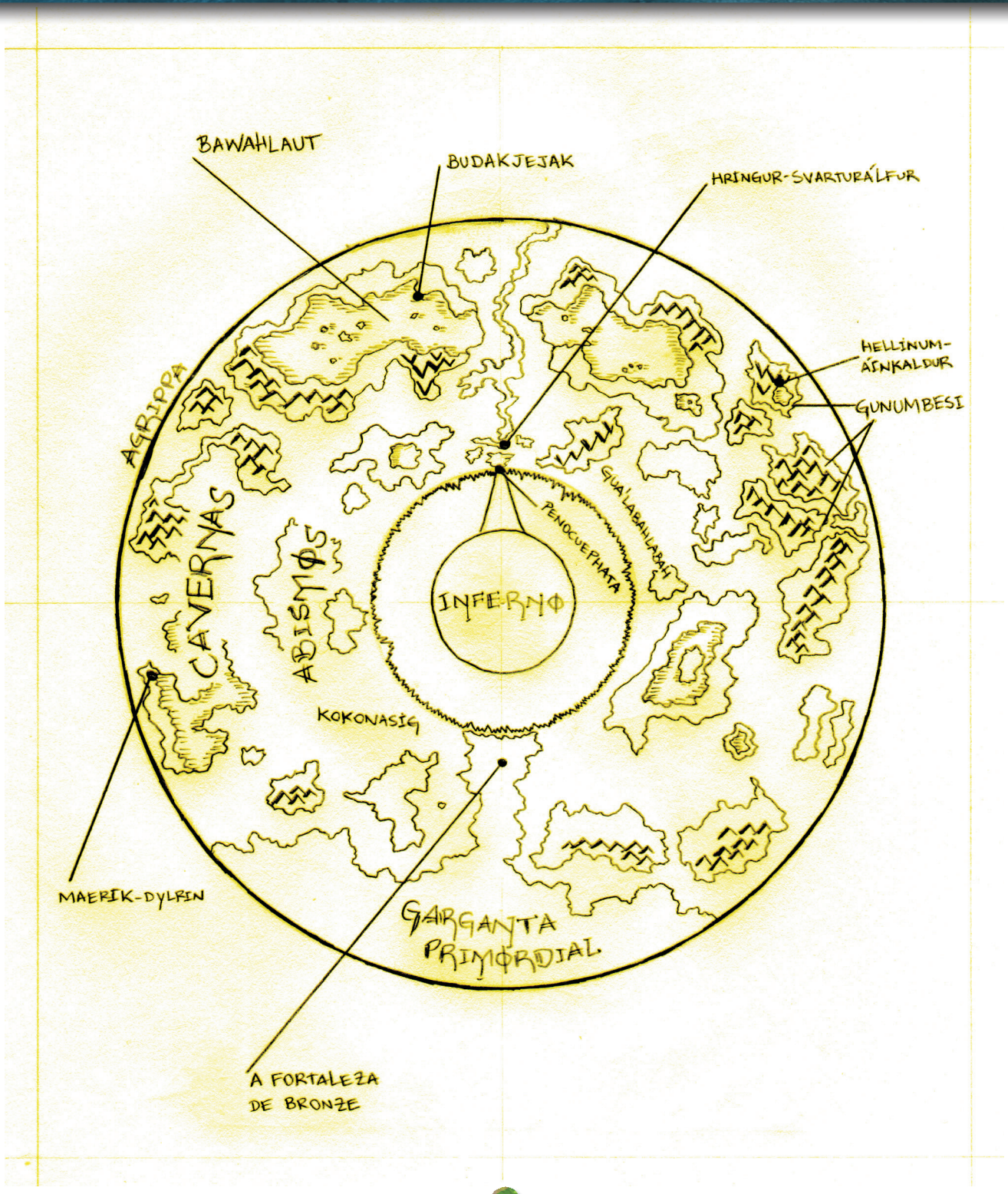
Travigil Dún
Cidade Eladrin; População 25.000
Os altos-elfos possuem várias cidades e vilas espalhadas pela região das Planícies das Batalhas Épicas. Uma delas é a cidade de Travigil Dún, lar do Clã Himneskursverd. Os altos-elfos de Travigil Dún são conhecidos por suas grandes habilidades militares. Os Himneskursverd são tidos por muitos clãs como sendo os mais habilidosos no manejo de espadas e na utilização das artes arcanas durante combates marciais. Essa habilidade viria do conhecimento passado através das gerações e que teria sido utilizado pela primeira vez por um antigo clã, anterior à Guerra das Legiões dos Três Mundos. Mesmo sendo um clã diplomático e relativamente pacífico, os Humneskursverd estão preparados para qualquer conflito, com fortalezas e torres erguidas em vários cantos das planícies da Terra das Fadas.

Urzufuss
Fortaleza Goblinóide; População 6.000
Construída sob uma colina nas proximidades das terras minotáuricas, a poderosa fortaleza de Urzufuss é tida, hoje, como uma das maiores ameaças promovidas pelos goblinóides. Imensas galerias, cavernas e corredores escavados por essas criaturas ao longo dos anos formaram uma rede que é capaz de levar os exércitos goblinóides a praticamente qualquer lugar da Terra das Fadas, com a ajuda, também, de portais e outras passagens mágicas naturais ou artificiais. O interior da fortaleza, por sua vez, guarda um imenso arsenal, com armas e armaduras de origens variadas, de natureza mágica inclusive, coletadas pelos goblinóides nas ruínas do Mundo Lendário ou saqueadas do Mundo Material. Acredita-se que os gigantes fomorianos estejam interessados em formar uma aliança com os goblinóides de Urzufuss, mas o que existe até o momento são apenas indícios.

Vanterriann
Vila Eladrin; População 10.000
A vila do Clã Vanternoreih é uma das mais conhecidas entre os mortais do Reino de Groenvast, citada em muitas lendas das aldeias élficas e humanas envoltas pelas florestas dos Braços Verdejantes. Essa vila de altos-elfos calorosos e festivos transita entre os mundos graças à presença de uma poderosa Encruzilhada. Geralmente na primavera de Agrippa a vila de Vanterriann passa a existir nos dois mundos por dois ou três dias. Até onde se sabe, entretanto, Vanterriann nunca apareceu no mesmo lugar de Groenvast, e não parece existir um padrão que seja possível perceber para descobrir o destino da vila no próximo ano.

Capítulo 7

O Submundo



O **Submundo**, também chamado de Terceiro Mundo pelos monges do Limiar (sendo o primeiro o Mundo Primordial e o sétimo, e último, o Além) ou de Mundo Subterrâneo, esconde-se magicamente nas profundezas do Mundo Material. É formado por cavernas do tamanho de reinos inteiros, ligadas por uma intrincada rede de escavações e fissuras naturais, ocupadas por mares translúcidos, florestas de fungos, rios turbulentos de águas geladas e toda sorte de criaturas que sobrevivem na escuridão. Ele foi criado pelo Mestre com a luz amarela, do Medo, a emoção presente em todos aqueles que temem os poderes ocultos nas trevas e além dos Portões do Submundo: os poderes do Inferno.

Os habitantes da superfície (leia-se Agrippa ou Mundo Material) sabem que o Submundo ocupa as profundezas do mundo ocultas sob quilômetros de rocha sob seus pés. Sabem que é um lugar desconhecido, alienígena, tão cheio de riquezas quanto é de predadores vorazes e tiranos imprevisíveis. Anões-cinzentos e elfos-negros negociam essas riquezas com os habitantes da superfície: eles chegam às cidades humanas e broncas de Agrippa com suas caravanas depois de viajar durante meses por desfiladeiros mortais, apenas para retornar de sua viagem não mais que duas semanas depois.

Compreender a geografia do Submundo, porém, requer que se façam algumas concessões para que seja possível alcançar um conhecimento comum, mesmo que reduzido. Afinal, não existem aqui as mesmas referências utilizadas no Mundo Material ou no Mundo Lendário para realizar um mapeamento mais preciso. Para compreender melhor o Submundo, então, dividimos sua análise em três regiões principais: as Cavernas, os Abismos e a Garganta.

As **Cavernas** compõem a formação padrão do Submundo, regiões de rocha enegrecida repletas de passagens, túneis e galerias dos mais variados tamanhos, alguns estreitos o suficiente para permitir apenas a passagem de um rato, enquanto outros possuem dezenas de metros de largura. Nessas cavernas podem ser encontrados salões imensos, com quilômetros de diâmetro, repletos de montanhas, colunas de pedra, florestas e até mesmo lagos, mares e rios.

São como reproduções pétreas das iluminadas terras da superfície. As colinas e montanhas são substituídas por estalagmites de várias formas e tamanhos, mas tão grandes e imponentes quanto as primeiras. As florestas e os campos dão lugar a fungos e formas de vida vegetal completamente únicas, com cores, odores e sabores quase que incompreensíveis. O céu, por sua vez, tem o brilho das estrelas substituído pelos olhos vermelhos dos morcegos gigantes, pelos olhos amarelos dos predadores que rastejam no teto rochoso e pela vida local que se ilumina expontaneamente em tempos muito próximos ao que seria um ciclo de dia e noite.

As Cavernas são habitadas principalmente pelas etnias do povo do medo, sendo que anões-cinzentos e elfos-negros possuem suas próprias cidadelas, enquanto obscuros e eubuleus vivem subjugados (ou como nômades). Criaturas inteligentes do Mundo Material, entretanto, costumam alcançar o Submundo e acabam por estabelecer aqui alguns assentamentos, como acontece com kobolds, ogros e orcs.

Os **Abismos** representam regiões perigosas do Submundo, tomadas por forças sinistras de outros cantos do multiverso, principalmente criaturas aberrantes vindas do Além, o Sétimo Mundo. Elas avançam silenciosamente na escuridão e nem mesmo Ryltar, o Grande Bruxo e guardião do Mundo Subterrâneo, parece capaz (ou interessado) em detê-las. Talvez ele tenha preocupações maiores, ou sabe que esse avanço é vontade do Mestre.

Nessas áreas profundas e escuras do Submundo as águas dos lagos e mares são densas e escuras, repletas de doenças desconhecidas e animais albinos venenosos, além de predadores sombrios capazes de assumir formas grotescas e alienígenas. Alguns desses animais são peixes repletos de olhos e tentáculos, enquanto outros são gosmas disformes cobertas por mandíbulas farfalhantes que vagam sempre famintas na escuridão.

A última região é a chamada **Garganta.** Esse lugar de natureza mágica é tomado por forças elementais do Mundo Primordial, um elo de ligação permanente entre o Submundo e o Primeiro Mundo. A Garganta é para muitos estudiosos e arcanistas o principal responsável pela presença de criaturas elementais cada vez mais poderosas nos três mundos mortais de Ohmtar.

Atravessar as cavernas e galerias da Garganta é como mergulhar em um vulcão, sentir o frio das tundras de Staniak, mergulhar nos mares brilhantes do Mundo Lendário, e sentir o vento fervente dos desertos de Agrippa. Tudo ao mesmo tempo.

Fantasia Mortal e os Mundos Inferiores

Desbravar os chamados Mundos Inferiores de Ohmtar (Submundo, Inferno e Mundo Primordial) não é uma tarefa simples, mesmo para os maiores heróis do multiverso. Por mais que seja realmente possível realizar uma sessão de jogo «padrão» tendo estes mundos como ambientação principal de uma ou mais aventuras, os Mundos Inferiores são cenários perfeitos para jogos cheios de intrigas, forças obscuras revelando suas verdadeiras faces, assim como ameaças silenciosas de todos os tipos surgindo de todos os lugares: magias alienígenas e incompreensíveis, loucura e doenças incuráveis, barões escravagistas, demônios torturadores e monstros sedentos por sangue e sofrimento. São lugares de miséria, dor, opressão e terror. Um jogo situados nos Mundos Inferiores pode ser uma opção para pôr à prova os valores e a verdadeira força dos personagens diante de questões mais delicadas, que normalmente não são abordadas em um jogo de fantasia épica.

Desbravando o Submundo

Como já foi dito, mapear o Mundo Subterrâneo é uma tarefa árdua. Traçar distâncias em linha reta é simplesmente inútil e, apesar do contato do Submundo com o Mundo Material, não é possível utilizar a superfície como referência para mapeamento, já que as conexões entre os dois mundos, os chamados **Desfiladeiros**, são passagens mágicas, muitas delas tão imprevisíveis quanto as Encruzilhadas que conectam Agrippa ao Mundo Lendário.

A principal forma de viajar pelas Cavernas do Submundo é através dos Caminhos Antigos. A grande maioria dos túneis, fendas e passagens que permeiam as cavernas são geologicamente instáveis, e raramente permanecem iguais por

mais do que alguns meses, até que haja um novo tremor de terra ou elas sejam destruídas por alguma criatura de tamanho colossal e ferocidade épica.

Os Caminhos Antigos são cavernas seculares, ou mesmo milenares, conhecidas por terem mudado muito pouco ao longo dos anos e que servem de referência para todos aqueles que pretendem desbravar a escuridão do Submundo.

Esses lugares funcionam como estradas. É comum encontrar pequenas fortalezas ao longo dessas cavernas, erguidas por anões-cinzentos e por elfos-negros ao longo dos milênios. Muitas delas foram utilizadas durante a Guerra das Legiões dos Três Mundos; depois de abandonadas, muitas dessas fortalezas se perderam na escuridão e nunca mais foram encontradas, guardando com elas segredos antigos, como relíquias e magias perdidas.

O Povo do Medo

O povo do medo é composto por um grupo de raças que dominam o Submundo, o Mundo Subterrâneo. Um povo liderado por valores espirituais poderosos e acostumado aos temores e aos perigos da escuridão. O povo do medo vive nos subterrâneos, mas suas crias, independente da raça, não nascem com a capacidade de ver na escuridão como seria de se esperar, o que faz com que desde crianças eles sintam o medo. Medo da escuridão, medo das criaturas que se escondem nas cavernas.

Ainda pequenos, eles criam o hábito de se pintar com uma tintura dourada levemente brilhante. São pinturas de guerra, cerimoniais, de festa, ou mesmo pinturas cotidianas. Essa tintura é belíssima, proveniente de um fungo extremamente venenoso; morto com fogo, o fungo dá lugar ao material. Rara fora do Submundo, a tintura é um item caro nos mercados do Mundo Material. Para o povo do medo, entretanto, ela tem seu valor em outra questão. Ao longo dos anos utilizando a tintura um indivíduo vai adquirindo a capacidade de ver na escuridão.

Eles atingem a idade adulta por volta dos 50 anos. Nessa idade, o condicionamento obtido após anos vivendo nas trevas e de uso das substâncias presentes nos fungos cerimoniais dão aos membros deste povo a capacidade de se orientar perfeitamente na escuridão. Sua visão se adapta ao escuro e, além disso, eles se tornam capazes de formar imagens na escuridão através de seus outros sentidos, dispensando os olhos para perceber o ambiente à sua volta perfeitamente. Quando adquirem controle dessas habilidades, eles iniciam os treinamentos necessários para enfrentarem as feras que ameaçamos subterrâneos.

A vida difícil dos subterrâneos não dá uma expectativa de vida muito alta para o povo do medo. Entretanto, alguns deles alcançam a Idade de Prata, quando são considerados anciãos, geralmente aos 380 anos de idade. Quando chega nessa idade, o indivíduo é chamado pelo Grande Bruxo, o líder espiritual da raça, para ingressar no Conselho Amarelo - o grupo dos mais experientes membros do povo do medo, que decide a respeito do futuro de suas raças.

Uma vez dentro do Conselho Amarelo, os experientes membros não têm mais contato com o restante de seu povo. Por esse motivo, não é possível saber a idade máxima que eles podem alcançar. Para a grande maioria, entretanto, eles são imortais.

Vida e Sociedade

No Submundo as raças que formam o povo do medo erguem suas imponentes cidades nas faces úmidas de gigantescas estalagmites e estalactites, criando a visão impressionantes de torres e castelos de pedra em espiral, ligados por pontes de rocha negra que se elevam nas profundezas, iluminadas pelo brilho frio dos fungos que habitam os subterrâneos.

O Submundo é um lugar de muitas riquezas minerais e pouquíssimos recursos naturais. A economia que movimenta as cidades gira em torno da comercialização dessas riquezas. Abundantes na escuridão das cavernas, os minerais também são utilizados em negociações com o povo da superfície - ou seja, com o povo de Agrippa. Infelizmente, falamos até aqui somente sobre a economia movimentada pelos nobres do Submundo, detentores das jazidas de minério e pedras preciosas.

A pobreza é uma mazela que aflige o povo do medo. Enquanto os mais abastados usam seus recursos para impôr o medo e intimidar o restante do povo com o poder trazido pela riqueza, a grande maioria é de pessoas pobres, que vivem nas regiões mais úmidas e frias das cidades, onde acabam tentando sobreviver se alimentando de fungos e larvas antes de morrerem de frio, de desnutrição ou nas mandíbulas de algum predador oculto nas sombras. Quanto mais rica é uma família, maior é sua capacidade de intimidação e, portanto, maior é o seu poder e sua influência.

Pelas dificuldades enfrentadas nos subterrâneos, a grande maioria dos membros desse povo dá muito valor às unidades familiares. Eles se ajudam, seja trocando ou disponibilizando recursos, seja dando segurança aos outros membros, enquanto vêem a vida passar com os ventos frios que cortam as rochas. Além dos valores familiares, eles dão grande valor aos valores espirituais; são devotos das palavras do Grande Bruxo, tido como o Guardião do Submundo.

A relação entre as cidades é de grande hostilidade. Mesmo quando recursos naturais e alimentos são necessários e negociações são iniciadas, as caravanas serão atacadas, saqueadas e os exércitos se inflamarão por uma guerra. Eles mergulharão nas profundezas com suas armas em punho e a paz só retornará quando criaturas repletas de tentáculos e olhos surgem das sombras e mostram aos combatentes quem são os verdadeiros donos do Submundo.

Etnias do Povo do Medo

✦ **Anões-cizentos.** Também chamados de *dvergar* (ou *duergar*), são os anões do Submundo, artífices poderosos, donos das mais ricas minas de metais nobres e pedras preciosas de todo o multiverso. São militaristas e escravagistas, avançando pelo Subterrâneo acumulando e ampliando suas posses;

✦ **Elfos-negros.** Também chamados de *svartálfar* (ou *drow*), são a raça mais numerosa no Submundo. Vistos durante muito tempo como sendo uma contraparte maligna dos altos-elfos do Mundo Lendário, os elfos-negros se tornaram uma importante peça na engrenagem do multiverso, por serem os principais membros do exército que guarda os Portões do Inferno e impede o avanço das forças demoníacas sobre o mundo. Muitos são nobres poderosos, protetores de uma outra raça do medo, o sofrido povo dos obscuros. Outros tantos, entretanto, compartilham com os obscuros do sofrimento e da miséria trazida pela escuridão;

✦ **Eubuleus.** Os eubuleus são uma raça muito pouco comum, quase mítica. Esses humanóides de pele dourada e dotados do incrível dom da invisibilidade são também conhecidos como

Nativo do Submundo — Antecedente

Um personagem nativo do Submundo normalmente possui uma ou mais das seguintes características: arrogante, atormentado, cético, cínico, curioso, devotado, frio, impiedoso, intimidador, manso, orgulhoso, pragmático, rebelde, severo, sofisticado, solene, solitário, urbano, viajante.

Aparência: As criaturas nativas do Submundo costumam usar vestimentas que destaque o tom escuro de suas peles. São geralmente roupas pesadas o suficiente para protegê-los de ataques furtivos, criaturas peçonhentas ou batalhas violentas, o que se estende aos trajes nobres usados em bailes ou encontros políticos: sempre pode ser o momento de ser atacado. Os eubuleus são uma exceção. Eles geralmente deixam sua pele amarela, quase dourada, exposta à luz dos fungos do Submundo, mostrando abertamente sua natureza.

Benefícios: Um personagem que escolha o antecedente Nativo do Submundo passa a ser considerado uma criatura de origem *feérica* (D&D 4E *Manual dos Monstros*), recebe +2 de bônus de antecedente na perícia Arcanismo, Exploração ou Religião. Além disso, ele recebe a característica Fuga das Cavernas, descrita a seguir. Consulte as regras para antecedentes no D&D 4E *Livro do Jogador 2*.

Fuga das Cavernas

Quando o personagem usa uma ação de Retomar o Fôlego (consulte o D&D 4E *Livro do Jogador*), ele recebe um bônus de +4 em seu deslocamento (ou seu modificador de Destreza, se for maior) até o fim deste turno.

"sussurantes", aqueles que ouvimos na escuridão e nos dão bons conselhos. Os , também chamados de homens-cinzentos, são os mais frágeis habitantes do Mundo Subterrâneo; e,

✦ **Obscuros.** Submetidos à escravidão pelos anões-cinzentos e protegidos pelos elfos-negros em suas cidades e fazendas de fungos, os obscuros viram sua cultura e sua sociedade minguar até se tornar um punhado de caravanas e pequenas aldeias perdidas na imensidão das cavernas do Submundo.

Locais do Submundo

O Submundo não passa para muitos de um grande complexo de cavernas dos mais variados tamanhos e repleto de criaturas sinistras e mortais. Quem pensa assim não deixa de estar certo, apesar de ser uma visão extremamente reducionista do que é realmente o Terceiro Mundo.

Infelizmente, não é objetivo deste longo tratado revelar todos os segredos do Submundo ou dos outros mundos de Ohmtar, mas fornecer subsídios para que os heróis que venham desbravar a cosmologia ohmtariana possam saber ao menos com o que estão realmente lidando: a mente insana de uma entidade onipotente, o Mestre.

Para fins de breves estudos, como este aqui, apresentaremos o Submundo a partir de três grandes regiões: as **Cavernas**, habitadas pelo povo do medo e ao alcance dos viajantes que atravessem, propositalmente ou não, algum Desfiladeiro; os **Abismos**, profundezas sinistras que servem de morada para as mais perversas criaturas do Submundo, e também para criaturas vindas de outros mundos; e a **Garganta**, um imenso território subterrâneo tomado por forças elementais que brotam nas cavernas a partir de uma ligação mística com o Mundo Primordial.

Bawahlaut

O Grande Mar Subterrâneo

Esse imponente mar sem sol, iluminado por um «céu» de fungos luminescentes e corais-subterrâneos, ocupa uma região de milhares de quilômetros quadrados no coração das Cavernas do Submundo. Suas ilhas servem de lar para criaturas reptilianas conhecidas como trogloditas, que utilizam as grutas úmidas para colocarem seus ovos.

Alguns estudiosos dizem que Bawahlaut se formou quando os meteoros que assolaram as Terras do Norte de Agrippa durante a Guerra das Legiões dos Três Mundos perfuraram o tecido da realidade e fizeram os mares e lagos escoarem suas águas para o Mundo Subterrâneo, preenchendo uma gigantesca região de cavernas e montanhas subterrâneas. Essas montanhas agora erguem-se como ilhas de Bawahlaut.

Essas ilhas são habitadas principalmente por trogloditas, que vivem principalmente da pesca e da caça de criaturas aquáticas, apesar de essas criaturas não hesitarem em devorar um humanóide incauto que venha a adentrar seu território. Dizem que várias dessas ilhas possuem conexões com Desfiladeiros que levam à superfície de Agrippa, tornando os trogloditas as ameaças mais comuns na chegada dos desbravadores ao Submundo.

Anões-cinzentos e elfos-negros costumam trazer tribos inteiras de trogloditas para suas fileiras (escravizando seus membros em grande parte dos casos), como uma forma de guardar para si (e somente para si) o segredo a respeito da localização das passagens mágicas que levam ao Mundo Material. Os trogloditas acabam, também, sendo utilizados como a primeira linha de defesa de anões-cinzentos e elfos-negros contra viajantes vindos de Agrippa, principalmente aventureiros e heróis.

✦ **Gud-Hofn (População 11.000).** Esse vilarejo drow fica localizado no alto de Fjall-Himinn, a montanha mais alta de todas as ilhas de Bawahlaut. Dizem as lendas que os elfos-negros dali oram aos deuses do Paraíso e guardam sob suas casas uma passagem mágica para os Mundos Superiores;

✦ **Opefuredla (População 4.500).** Essa vila pesqueira foi durante muito tempo um porto utilizado pelos elfos-negros, mas depois de um ataque de um dragão albino ela foi abandonada e, posteriormente, ocupada por um clã de trogloditas;

✦ **Veidi-Blód (População 19.000).** Essa cidadela dvergar é conhecida principalmente por seu gigantesco mercado de escravos, trazidos de todos os cantos do Submundo e atraindo líderes de famílias de anões-cinzentos de várias localidades, dispostos a pagar preços altos pelos «carregamentos» apresentados ali.

O Resgate na Nau Drow

Missão Primária
Estágio Exemplar

Uma gigantesca embarcação dos elfos-negros naufragou em algum lugar das profundas águas de Bawahlaut, levando consigo uma importante e valiosa relíquia. Os heróis são contratados para resgatar o objeto, que é poderoso o suficiente para se tornar uma ameaça nas mãos erradas.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão quando conseguirem alcançar a embarcação drow e resgatar a relíquia submersa, enfrentando no processo o responsável pelo naufrágio: um poderoso dragão albino.

✦✦✦

O Poder do Medo

Ryltar, o Grande Bruxo, é conhecido por ser o portador da Semente do Medo, o artefato que guarda o resíduo primordial da luz amarela que dá forma ao Submundo e mantém os Portões do Inferno fechados. Atravessar o Submundo não é uma tarefa fácil e o poder de Ryltar estende-se por todos os cantos desse tenebroso lugar, moldando a escuridão e afugentando os estrangeiros. Abaixo, apresentamos algumas das manifestações do poder de Ryltar.

✦ **Calafrios.** O medo é uma constante no Submundo e ninguém ali é capaz de ficar um único instante sem se preocupar com cada luz, som ou movimento a sua volta. Em termos de regras, é muito difícil realizar um descanso prolongado no Submundo. Qualquer indivíduo que não seja membro de uma etnia do povo do medo deve, ao final de um descanso prolongado, realizar um teste de 1d20 + nível de personagem contra uma CD 20. Em caso de falha, o personagem recebe os benefícios de um descanso breve ao invés dos benefícios de um descanso prolongado e não será capaz de realizar uma ação de recuperar o fôlego até obter um sucesso no teste acima.

✦ **Abraço da Sombra.** A escuridão do Submundo é capaz de ofuscar muitas formas de luz. Em termos de regras, existe 25% de chances de um encontro ser realizado numa área de Abraço da Sombra. Nessas áreas (que ocupam toda a área do encontro), toda fonte de luz plena se torna fonte de penumbra e toda fonte de penumbra deixa de emitir luz. A fonte volta a emitir luz normalmente ao deixar a área de Abraço da Sombra. Além disso, quaisquer criaturas que não sejam capazes de ver na escuridão recebem um modificador -5 nos testes de Percepção e nos seus valores de Percepção Passiva.

✦ **Presença do Medo.** O medo toma o coração e a mente de todos os indivíduos no Submundo, principalmente o povo do medo. Em termos de regras, quaisquer criaturas no Submundo recebem +1 de bônus em seus testes de Intimidação e em suas jogadas de ataque com poderes de Medo (para o povo do medo, esse bônus é de +2). Por outro lado, todos os testes de Diplomacia e jogadas de ataque de poderes de Encanto recebem um modificador de -1 (para o povo do medo, o modificador é de -2).

Budakjejak

Cidadela Obscura

Em algum lugar do litoral de Bawahlaut os obscuros chegam com suas caravanas a uma grande vila, iluminada por luzes muito tênues e protegida por torres guardadas por besteiros experientes. Aqui os obscuros buscam refúgio contra os escravagistas dvergar, ou contra os déspotas das cidadelas drow.

A etnia dos obscuros, também conhecidos como humanos-cinzentos, sofre com a submissão constante às poderosas raças dos anões-cinzentos (ou dvergar) e dos elfos-negros (ou drows). Tentando se manter livres, os obscuros se mantêm viajando constantemente pelo Submundo, numa busca incessante por um lugar seguro. Esse lugar surgiu quando a Família Warrentroll foi atacada por uma tribo de trogloditas e saiu vitoriosa com a ajuda do herói conhecido como Gladiador Amarelo. O Gladiador permaneceu patrulhando a região enquanto os obscuros erguiam uma espécie de vilarejo no local da vitória. Os obscuros que cruzavam Bawahlaut descobriram a nova vila e em pouco tempo outros obscuros ficaram sabendo da existência de Budakjejak. Hoje a cidadela abriga cerca de 18.000 membros da etnia obscura, além de alguns coros de eubuleus. Os trogloditas ainda são uma ameaça na região, mas apenas para aqueles obscuros que resolvem se aventurar fora das muralhas da cidadela ou para as caravanas que se aproximam sem se proteger adequadamente.

A Garganta Primordial

Essa galeria com milhares de quilômetros de diâmetro surgiu quando a realidade se rompeu nas rochas do Submundo e as forças elementais do Mundo Primordial brotaram incontroláveis em meio à escuridão.

A existência da Garganta foi descoberta por Ryltar, Rei do Submundo. O próprio bruxo foi atacado pelos mitológicos dragões elementais que habitam a região, sendo arremessado ao Mundo Primordial e retornando apenas após um acordo com a entidade conhecida como Gaiden. Hoje a Garganta Primordial é constantemente visitada por aventureiros e heróis de Ohmtar que desejam alcançar o poder do Mundo dos Elementos sem ter que atravessar o Inferno para alcançá-lo.

Na Garganta Primordial montanhas de gelo erguem-se em meio a um grande mar de rocha líquida incandescente, enquanto furacões percorrem a região destruindo tudo em seu caminho, lançando raios contra as paredes de rocha que, com o impacto, se desfazem como se fossem feitas de areia.

Várias criaturas elementais estabeleceram seus covis na Garganta Primordial, incluindo dragões, arcontes e elementais-puros, além de draconatos e seres-primordiais que utilizam a região como ponto de partida para incursões nas Cavernas do Submundo e mesmo no Mundo Material.

A Fortaleza de Bronze

Missão Primária
Estágio Exemplar

Os heróis estão em uma jornada pelo multiverso e precisam alcançar o Mundo Primordial para recuperar uma relíquia antiga. Para tanto, precisarão atravessar as defesas da Fortaleza de Bronze, um lugar dominado por ifrits poderosos e regido por um feiticeiro-dragão milenar.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão quando conseguirem atravessar o portal que leva ao Mundo Primordial. Algumas das criaturas que habitam a Fortaleza de Bronze e atuam como servos do Feiticeiro-Dragão são (consulte o D&D 4E *Manual dos Monstros*): *arconte; azer; dragonete; elemental; fera de magma; gigante; ifrit* e *salamandra.*

✦✦✦

Gunumbesi

Território Dvergar

Uma ampla rede de galerias dominadas pelos clãs dos anões-cinzentos forma o território que os próprios chamam de Gunumbesi. Nessas galerias os anões-cinzentos ergueram suas cidades e em suas profundezas exploram as minas de metais e de pedras preciosas, onde utilizam obscuros como escravos e guerreiam uns contra os outros pelo domínio de Gunumbesi.

Os viajantes de Agrippa encontram os Desfiladeiros que ligam o Mundo Material às cavernas de Gunumbesi principalmente nas Terras do Norte, mais precisamente sob as terras do Cinturão da Esperança, os mesmos Desfiladeiros que os anões-cinzentos usam para escoar suas mercadorias. Algumas das mais conhecidas cidadelas dos anões-cinzentos são apresentadas a seguir.

✦ **Fjallid-Rokkbrot (População 16.000).** Essa cidadela foi erguida na face de uma gigantesca montanha de obsidiana, originada de uma fonte vulcânica subterrânea ativa desde o início desta era. A obsidiana é usada em artesanato de luxo e em estátuas de grande valor (pela dificuldade em se trabalhar com precisão com este material sem quebrá-lo). Os anões-cinzentos de Fjallid-Rokkbrot são conhecidos por utilizarem em seu exército armas feitas de obsidiana, lâminas que estão entre as armas cortantes de melhor fio em todo o multiverso.

✦ **Hersveit-Braellkapinn (População 13.000).** Essa cidadela dvergar foi alvo de uma revolta de obscuros há cerca de dez anos. Os obscuros lançaram materiais exóticos desconhecidos na Fundição da cidadela, que explodiu e levou a metade da montanha consigo. Muitos dos sobreviventes dessa que era uma das maiores cidades dvergar migraram para outras Famílias, enquanto os que permaneceram tentam reestabelecer as estruturas que resistiram.

✦ **Hellinum-Áinkaldur (População 79.000).** Os anões-cinzentos da Família Eigandivat governam a maior cidadela dvergar conhecida, beneficiada principalmente por sua localização, uma galeria rica em água potável e cortada por rios caudalosos que atravessam vastas regiões do Submundo (e permitem alcançar vários Desfiladeiros desconhecidos pelas outras Famílias).

✦ **Minngull-Hvítt (População 17.000).** Essa cidadela dos anões-cinzentos foi construída em uma galeira feita totalmente de ouro. Mas muito do ouro do Submundo é venenoso aos habitantes da superfície, o chamado ouro-do-medo, que emite um brilho amarelo muito tênue na escuridão, mas é idêntico ao ouro comum encontrado em Agrippa.

✦ **Steypa-Stalskuggi (População 23.000).** Essa montanha prateada e reluzente é o lar dos anões do Clã Tantalar, que empresta seu nome ao metal nobre extraído de suas minas, o Tântalo. Esse material raro é pouco conhecido no mundo da superfície, mas é muito valorizado por anões-cinzentos e também por elfos-negros, por sua resistência à vários tipos de corrosão, como ácido e ferrugem. Uma preocupação permanente para os dvergar de Steypa-Stalskuggi é que o pó do tântalo é explosivo (dizem as lendas que foi exatamente esse o material utilizado pelos obscuros durante a rebelião contra os governantes de Hersveit-Braellkapinn.

LIBERDADE CINZENTA

Missão Primária
Estágio Exemplar

Capturados e presos por uma patrulha da cidadela dvergar de Steypa-Stalskuggi, os heróis descobrem que os obscuros escravizados pelos anões-cinzentos têm um plano para explodir a Fundição da cidade e conseguir a liberdade, assim como foi feito em Hersveit-Braellkapinn.

Completando a Missão

Os personagens podem se envolver nessa missão. Em Hersveit-Braellkapinn a maioria dos obscuros revoltosos morreu na explosão e os que sobreviveram continuaram como escravos dos anões-cinzentos. Os heróis podem ajudar os obscuros de Steypa-Stalskuggi a concluir com sucesso o plano de explosão, ou tentar fugir da cidadela antes que seja tarde demais.

✦✦✦

Penocuephata

Cidade-Reino dos Elfos-negros

A impressionante Fortaleza Negra, erguida sobre as ruínas das Raças Antigas do Submundo e diante dos Portões do Inferno. É o lar de Ryltar, o Grande Bruxo, Deus do Submundo, e dos mais experientes membros d'Os Pássaros Negros, o exército de elite responsável por proteger o Mundo Subterrâneo das forças infernais aprisionadas além dos grandes portões dourados. Dizem as lendas que, mesmo que os deuses infernais pudessem romper os Portões do Inferno, seriam incapazes de sobrepujar as defesas de Penocuephata.

Governo: O Deus do Submundo não intervém na adminstração de Penocuephata, já que possui assuntos mais importantes a tratar. Essa responsabilidade cabe aos Barões Amarelos, os líderes das Famílias Drow que habitam a Cidade-Reino.

População: 300.000, aproximadamente, elfos-negros em sua maioria, além de uma grande quantidade de obscuros.

Penocuephata ocupa uma gigantesca galeria na área mais profunda do Submundo, uma área que atravessa as Cavernas e os Abismos do mundo subterrâneo e que deve possuir cerca de quinhentos quilômetros de diâmetro. A cidade é dividida em sete grandes Cidades-Drow, que funcionam como distritos de Penocuephata. Cada um desses distritos é uma fortaleza que, em conjunto, formam uma das mais poderosas estruturas militares de defesa em todo o multiverso. A seguir apresentamos algumas informações a respeito das Cidades-Drow que formam Penocuephata.

✦ **Bazariskuggi.** A fortaleza sob comando da Família Kaupskipum é conhecida, também, como O Bazar de

Penocuephata. Na praça central da fortaleza, onde estão o Castelo dos Kaupskipum e o Templo Local de Ryltar, está um dos mais movimentados bazares de todo o Submundo, um lugar onde é permitida a presença de viajantes e mercadores vindos de todos os cantos dos mundos mortais (até mesmo os dvergar vêm à Bazariskuggi fazer negócios com os drows).

✦ **Gult-Misterii.** Conhecida como a principal fortaleza do complexo que forma Penocuephata, Gult-Misterii é uma grande área de torres altas com suas faces principais voltadas para os Portões do Inferno. Nessas torres os besteiros drows permanecem preparados para um possível ataque infernal, enquanto nos templos da fortaleza Ryltar é louvado pelos sacerdotes, liderados pela Família Klerkur. Em Gult-Misterii estão os líderes do Exército de Penocuephata e, também, a sede d'Os Pássaros Negros.

✦ **Konungur-Kastala.** Conhecida também como Cidade-Alta, Konungur-Kastala ocupa o teto da grande galeria de Penocuephata, com castelos fortificados construídos a partir de gigantescas estalactites, como montanhas invertidas, ligadas por pontes de pedra e protegidas por guardas montados em morcegos-atrozes e corvos-do-Submundo.

✦ **Maruakadi.** A fortaleza de Maruakadi guarda no interior de suas muralhas uma enorme fazenda de fungos das mais variadas cores e tamanhos, todos com propriedades místicas diversas e amplamente valorizadas tanto no Submundo quanto na superfície. Lorde Druwrílkur, Barão de Maruakadi, emprega mais de 30.000 obscuros em suas fazendas e é um dos principais fornecedores de artigos drow para o povo da coragem.

✦ **Öhreinindi.** O Barão Fatáekur de Öhreinindi governa uma das regiões mais imundas de todo o Submundo, uma grande fortaleza localizada na parte mais úmida e escura de Penocuephata. A Cidade-Drow de Öhreinindi é praticamente invisível para os nobres da Cidade-Alta, oculta sob as pontes de pedra e sobre as sombras das muralhas e dos castelos dos outros distritos. É lar da maioria dos folcos de Penocuephata, e também esconderijo para muitos bandidos e criaturas inteligentes foragidas de outras cidades ou mesmo de outros lugares do Submundo.

✦ **Turnmagge.** A Cidade-Drow dos Arcanistas fica localizada na área central de Penocuephata, vizinha ao distrito de Gult-Misterii. O Barão Amarelo Dwrm Galdur governa esta Cidade-Drow ao mesmo tempo em que comanda a Academia Arcana de Penocuephata, onde exerce o cargo de reitor e carrega o título de Grande Arquimago Ryltarii (sendo, portanto, o maior arcanista de toda a etnia drow). As torres de Turnmagge são tão altas quanto as torres dos templos de Ryltar em Gult-Misterii. Magos, feiticeiros e, principalmente, bruxos se revezam na tarefa de proteger Penocuephata. Dizem que dessas torres eles seriam capazes de lançar suas poderosas magias contra alvos em qualquer lugar de toda a galeria onde a Cidade-Reino foi construída.

A PROFECIA DO BRUXO FOLCO

Missão Primária
Estágio Exemplar

Um bruxo ancião que vive entre os mendigos de Öhreinindi teve a visão de um ataque das forças infernais contra Penocuephata. O ataque acontece, mas não através dos Portões do Inferno, e sim por uma invocação promovida por algum infernalista dentro da própria Cidade-Reino. Infelizmente, os heróis estavam no lugar errado e na hora errada, sendo culpados e perseguidos por tal ação.

Completando a Missão

Os personagens completam essa missão quando provarem sua inocência, ao mesmo tempo em que precisarão atravessar as ruas escuras e os corredores sussurrantes dos castelos de Penocuephata para localizar o traidor e levá-lo a julgamento.

✦✦✦

✦ Outras Localidades

A seguir fazemos uma breve citação de outras localidades do Submundo. Além disso, o Mestre pode determinar, sempre que desejar, a existência de novas localidades que não tenham sido apresentadas aqui.

Gua'labahlabah

Reino da Deusa Aranha

Essa galeria é lar da entidade conhecida como Heglog-Gwaedlyd, uma divindade antiga que serve secretamente como guia espiritual a muitos elfos-negros. Redes de teias e casulos gigantescos cobrem os corredores e cavernas desta galeria, formando colunas e paredes densas como rochas, mas grudentas o suficiente para aprisionar até mesmo os maiores predadores do Submundo que, por fim, servirão de alimento para as centenas de aranhas gigantescas e milhares de outras menores que habitam Gua'labahlabah. Um poderoso clã de devotos de Heglog-Gwaedlyd patrulham a galeria e protegem o templo que serve também de lar para a Deusa Aranha. Esses devotos são, em sua maioria, elfos-negros que foram tocados pelo poder da deusa e se tornaram criaturas conhecidas como drideris, kongúlo-álfur, ou simplesmente *driders* (consulte o D&D 4E *Manual dos Monstros*).

Hringur-Svarturálfur

Território Drow; População 100.000

Um «anel» de fortalezas e cidadelas forma uma espécie de Federação que governa as galerias e cavernas localizadas ao redor de Penocuephata, mas fora dos limites da Cidade-Reino. Essa gigantesca rede urbano-subterrânea foi uma forma encontrada pelos elfos-negros de garantir o domínio sobre esse território e impedir que ele fosse dominado ou reclamado por outras raças do Submundo, como anões-cinzentos, trogloditas ou mesmo por criaturas de origem aberrante ou elemental, que têm se tornado cada vez mais comuns.

Uma rede de negócios formada por barões e mercadores liga economicamente as cidadelas do «Anel Negro», como ficou conhecida a região, umas às outras e também à cidade de Penocuephata. O foco das cidadelas, entretanto, é militar, com suas tropas avançando de forma incessante pelas cavernas e galerias do Submundo, antevendo e prevenindo ataques de inimigos, atacando-os em suas cidades e covis antes que eles avancem na direção da Cidade-Reino.

Cada cidadela possui um Comandante-Superior responsável pelo governo local, pelo comando das tropas e pelo relacionamento político com as outras cidadelas e com a Cidade-Reino. Algumas das cidadelas que formam Hringur-Svarturálfur são:

✦ **Bardagadamadur.** Essa cidadela possui o maior contingente militar de Hringur-Svarturálfur e, também, os guerreiros mais experientes e bem treinados da região. Muitos deles foram aventureiros durante grande parte de suas vidas, retornando à região com riquezas e conhecimentos de outras áreas do Submundo, e também de outros mundos, de suma importância para a defesa de Penocuephata.

✦ **Gull-Silfur.** Uma das mais importantes cidadelas da região, Gull-Silfur é conhecida por suas minas de ouro e prata que, dizem as lendas, poderiam ser exploradas por milênios e não se esgotariam. Mas a pureza desses metais em Gull-Silfur é tamanha que sua extração é extremamente difícil e cara.

✦ **Loth-Widerkrieg.** Comandada por um antigo Pássaro Negro de nome Werden-Emik, essa fortaleza tem relutado a cumprir suas funções militares. Muitos de seus soldados migraram para outras cidadelas, mas os poucos que ficaram permanecem fiéis ao seu líder. Dizem que os comandantes do Anel Negro têm até o momento usado de diplomacia para descobrir os motivos para Loth-Widerkrieg ter abandonado as batalhas contra os inimigos de Penocuephata, mas o pouco que conseguiram foram informações desencontradas a respeito de um chamado divino recebido por Werden-Emik.

✦ **Myrkur-Drottning.** Conhecida como Fortaleza da Escuridão, Myrkur-Drottning foi construída nas paredes e colunas de uma caverna de obsidiana, um feito inimaginável quando falamos de um material mais frágil que as rochas comuns da região. Uma lenda diz que forças mágicas atuam sobre Myrkur-Drottning, provenientes do espírito de uma antiga feiticeira drow que teria habitado a caverna quando ainda era parte dos domínios dvergar (e a quem os elfos-negros deram o nome de Rainha da Escuridão).

✦ **Rýtingur-Eitur.** Essa cidadela fica localizada na porção mais externa no Anel Negro, a cerca de dez dias de viagem até a cidadela mais próxima, Gull-Silfur. Sua posição verdadeira é conhecida por poucos, entretanto, tornando Rýtingur-Eitur um elemento estratégico de grande importância para a defesa de Penocuephata.

✦ **Töframadur.** Conhecida como a Cidadela dos Feiticeiros, é protegida por guerreiros versados também nas artes arcanas. Grande parte do conhecimento e do poder obtido por eles vêm de uma fonte elemental que borbulha sob a cidadela, uma conexão direta com o Mundo Primordial; mais uma dentre tantas outras no Submundo.

Kokonasing

Entranhas das Aberrações

Esse temido lugar coberto emaranhados de matéria alienígena é o lar de uma série de criaturas aberrantes, arrastadas do Além para o Submundo por forças totalmente desconhecidas. É um lugar de devoção para muitos anões-cinzentos, que oferecem sacrifícios às divindades alienígenas. As paredes desse lugar pulsam como se feitas de corações e tripas, com condutores similares a veias saltadas carregando um líquido cor violeta, espesso e com cheiro de morte de um lado para outro. Dizem as lendas que os próprios anões-cinzentos temem esse lugar e que muitos deles já foram devorados pela caverna durante os rituais.

Maerik-Dylrin

Fortaleza Drow; População 23.000

Essa importante cidadela possui uma intensa relação comercial com a cidade humana de Phort Láirge, no Reino de Groenvast, em Agrippa. Seu líder, o barão drow Klaedi-Svikari, é visto ao menos duas vezes por ano na cidade, acompanhado de sua caravana. Acredita-se que algum tipo de desfiladeiro ligue uma rede de cavernas nas proximidades de Phort Láirge ao Submundo, permitindo o trânsito de elfos-negros pela região com certa liberdade.

Capítulo 8

O Paraíso

O **Paraíso**, também chamado de Sexto Mundo pelos monges do Limiar (sendo o primeiro o Mundo Primordial e o sétimo, e último, o Além), é uma dimensão (ou plano de existência) inalcançável por meios físicos. Formado pelas Nuvens Eternas que fluem além das fronteiras do Mar Estelar, é um mundo de um brilho azulado, habitado pelos deuses benevolentes de Ohmtar. O Paraíso foi criado pelo Mestre com a luz índigo, da compaixão. É para onde vão, levados por anjos, os espíritos daqueles que receberão a graça divina pela eternidade que se segue à morte.

O Paraíso é o poder celestial manifestado, é a luminosidade incomparável, é a vida e a bondade concretizadas em seu potencial máximo. É mais fácil compreender o Paraíso quando ele é comparado ao coração de uma estrela – uma fornalha eterna de criação, um domínio de radiância além da capacidade de compreensão de olhos mortais. Sua própria essência ondula e tremula enquanto novas matérias e energias são criadas e crescem ao nível máximo, como uma fruta explodindo de madura.

No coração da luz azul que permeia tudo estão os **Reinos Divinos**, regiões de paz extrema e poder ilimitado, onde vivem os deuses e seus servos. Os Reinos Divinos são como grandes massas de terra formadas de nuvens, diamantes e cristais, sobre as quais foram construídas cidades, vilas e outros ambientes dos mais diversificados para que as almas acolhidas pelos deuses pudessem dar continuidade ao que faziam em vida.

Desbravando o Paraíso

O Paraíso é um plano vibrante, tão vivo que os próprios viajantes adquirem poder ao visitá-lo. Esse é um dos motivos pelo qual ele foi isolado dos outros mundos de Ohmtar.

Para alcançar o Paraíso é preciso atravessar as defesas da Muralha Celestial e da cidade de Kalindron, ambas no Mundo Lendário. É preciso uma autorização divina para se realizar a travessia, normalmente concedida por anjos que servem aos deuses benevolentes.

Ao chegar ao Paraíso pela primeira vez um indivíduo acredita, invariavelmente, que viajar por lá pode parecer fácil. Basta seguir pelas estradas feitas de arco-íris que cortam as Nuvens Eternas e ligam os reinos uns aos outros. Mas basta sair dessas estradas (ou ser arrastado para fora delas) para se perceber que esse pode ser um dos lugares mais perigosos do multiverso. O Paraíso não possui uma superfície, sendo um mundo "aberto". Cada parte desse mundo brilha intensamente com poder inato. Esse poder é perigoso para as formas mortais, que não foram criadas para lidar com ele.

Apesar dos efeitos benéficos do mundo, ele é um ambiente tremendamente hostil. Um viajante desprotegido nesse mundo se enche de poder à medida que a luz azul o invade. Em seguida, como sua forma mortal é incapaz de conter tanto poder, ele arde como um pequeno planeta alcançado pela explosão de uma supernova. As visitas ao Paraíso são breves e mesmo assim os viajantes precisam de muita proteção.

Em suma, só é possível atravessar o Paraíso se essa for a vontade dos deuses que o habitam, já que só por vontade divina é possível alcançar o Sexto Mundo, seja através de portais antigos, seja através da Muralha Celestial protegida pelos altos-elfos de Kalindron. E se for a vontade dos deuses que um mortal, por exemplo, caminhe por seus reinos, então ele será protegido por eles durante toda a sua jornada.

O Povo da Compaixão

O povo da compaixão representa o que há de mais benevolente e justo no multiverso de Ohmtar. Dominantes no Paraíso, eles são servos divinos imponentes e poderosos, respeitados em todos os cantos da existência. Os membros do povo da compaixão, diferente dos outros povos, não nascem dos indivíduos de sua raça. Eles são criados pelos deuses a partir dos elementos que formam o Paraíso: as nuvens, o barro sagrado, as águas fantásticas... Eles já surgem adultos, formados, e recebem dos deuses os dons da inteligência, da memória e do livre-arbítrio.

Assim como não nascem por meios "normais", os membros do povo da compaixão não envelhecem. Mas cada membro é capaz de fazer uma escolha: em algum momento de suas vidas, eles podem escolher abandonar sua imortalidade. Quando isso acontece, eles são lançados ao Mundo Material para viver seus últimos anos de vida, que podem chegar a 10 ou 15 anos. Passado esse tempo, eles morrem e seus corpos se transformam em luz. Em alguns raros casos eles trazem consigo uma missão divina que, se cumprida, lhes dará a Libertação, que possui um significado muito particular e que varia de indivíduo para indivíduo.

Vida e Sociedade

O povo da compaixão é um povo que, diferente dos povos dos três mundos mortais, possui relativamente poucos indivíduos. Eles são apenas parte dos habitantes dos Reinos Divinos - os reinos dos deuses benevolentes que habitam o Paraíso.

Os membros do povo da compaixão dividem as cidades construídas nas nuvens mágicas do Paraíso com anjos e outras criaturas de luz e compaixão. Além das grandiosas cidades onde os deuses residem, existem muitas outras cidades e vilarejos menores que têm como principal objetivo receber e zelar pelas almas de Ohmtar enquanto elas aguardam um chamado divino.

Os membros desse povo vivem em função das almas que chegam. Mesmo com o fato de que no Paraíso tudo pode ser conseguido através de magia ou de milagres, como uma refeição ou um abrigo, as almas ainda estão muito ligadas às necessidades que tinham em vida. Por esse motivo, os membros do povo da compaixão realizam todo o tipo de trabalho e de negócio que seja necessário para trazer alento aos espíritos trazidos pelos anjos benevolentes. A cidade de Kalindron, no Mundo Lendário, é a principal provedora de bens para o povo da compaixão e para suas cidades.

Etnias da Compaixão

✦ **Divinos.** Os divinos foram criados pelos deuses a sua imagem e semelhança, a não ser por sua pele, sempre de cor índigo, a cor da compaixão. São forças imortais, detentoras de grande conhecimento, sabedoria e poder. Servos valorosos dos deuses benevolentes, os divinos são os principais emissários da palavra divina destinada aos povos que habitam Ohmtar. Se os anjos são a espada e o escudo dos deuses, os divinos são os olhos e a voz do Paraíso;

✦ **Donians.** Os donians são os gigantes do Paraíso, habitantes das montanhas distantes que se ocultam nas nuvens do mundo índigo. São uma raça poderosa, devotada a auxiliar os deuses e seus servos nas árduas tarefas necessárias à compaixão. Por esse motivo, os donians são vistos como os grandes trabalhadores do Paraíso, sempre prontos e dispostos a ajudar

Nativo do Paraíso — Antecedente

Um personagem nativo do Paraíso normalmente possui uma ou mais das seguintes características: compassivo, competitivo, confiável, contemplativo, dedicado, devotado, disciplinado, elegante, equilibrado, esclarecido, espiritualizado, gracioso, íntegro, intelectual, introspectivo, justo, místico, ordeiro, orador, pensativo, perspicaz, poderoso, refinado, verdadeiro.

Aparência: As criaturas nativas do Paraíso geralmente usam vestes nobres e imponentes, que de tão reluzentes surgem como auras luminosas para as almas dos mortais. Quanto maior a quantidade de adornos e símbolos (inseridos como homenagem às divindades, muitas vezes formando preces e outros escritos), geralmente maior a importância do indivíduo na sociedade celestial.

Benefícios: Um personagem que escolha o antecedente Nativo do Paraíso passa a ser considerado uma criatura de origem *imortal* (D&D 4E *Manual dos Monstros*) e recebe +2 de bônus de antecedente na perícia Intuição, Religião ou Socorro. Além disso, ele recebe a característica Afastar Infernais, descrita a seguir. Consulte as regras para antecedentes no D&D 4E *Livro do Jogador 2*.

Afastar Infernais

O personagem pode, uma vez por encontro, utilizar o poder de clérigo *afastar mortos-vivos*, mas tendo como alvo criaturas de origem imortal originárias do Inferno de Ohmtar, ao invés de criaturas com o subtipo *morto-vivo* (consulte o D&D 4E *Manual dos Monstros*).

no conforto das almas recolhidas pelos anjos celestiais; e,

✦ **Kalashes.** Os kalashes são conhecidos também como humanos-dos-sonhos. Perfeitos com sua pele morena e olhos de cor anil brilhante, são aqueles que aparecem na mente das pessoas quando elas têm sonhos bons. São os guardiões do sono daqueles que têm Fé. Vulneráveis aos desejos dos mortais, os kalashes se tornam extremamente racionais ao longo do tempo. Os que não conseguem invariavelmente... Bem, enlouquecem.

Reinos Divinos

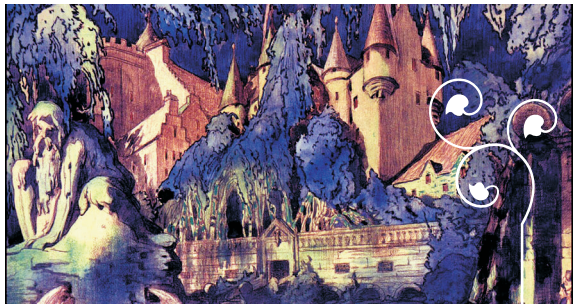
No coração das Nuvens Eternas, ocultos pela luz e pelos arco-íris, estão os Reinos Divinos, as moradas dos deuses benevolentes e do povo da compaixão. Cada reino possui uma série de características que lhe são próprias, graças ao pleno poder que a divindade regente exerce sobre ele, moldando-o conforme seus desejos. Abaixo, apresentamos os Reinos Divinos.

Campos de Elêusis

Reino de Ananayan

O Reino da Deusa da Vigilância é também a fronteira do Paraíso com o Além, o Sétimo Mundo. É o lugar para onde as almas se preparam para reencarnar. Os mortais devotos de Ananayan que desejam continuar servindo a sua divindade se tornam soldados destes campos, protegendo-os das ameaças vindas de além da fronteira.

Ananayan, a deusa da vigilância, dos territórios e das fronteiras, ergueu seu reino no ponto mais distante do Paraíso, onde pode observar o Além e proteger o multiverso das criaturas aberrantes que lá habitam. Sua morada é chamada de



Os Campos de Elêusis, uma enorme planície tomada por um jardim de violetas que parece alcançar o infinito. É talvez um lugar tão agradável que quem chega lá talvez nunca queira deixá-la. Mas observando atentamente o reino é possível perceber que ele é ainda mais belo do que se poderia imaginar.

Atravessando os Campos é possível alcançar, em seu coração, o Rio Lete, um rio mágico que circula o Paraíso e envolve o multiverso (exceto o Além, que está além de suas águas). Esse rio é formado por um turbilhão de cores, as sete cores que formam Ohmtar. A proximidade do Rio traz uma tranqüilidade capaz de acalmar mesmo a mais selvagem e furiosa entidade. Mas Lete é também conhecido como o Rio do Esquecimento, para onde vão as almas que desejam esquecer suas vidas para que possam reencarnar, um processo que pode demorar 1000 anos. É a fronteira definitiva entre o multiverso e o Além.

A cidade mais importante dos Campos de Elêusis é a cidade de **Radamanthys**, onde vive a deusa Ananayan. Aqui os servos da deusa protegem as fronteiras que levam ao Além ao mesmo tempo em que se relacionam com os monges do Limiar no aprendizado da leitura das areias do Tempo. Só é possível alcançar Radamanthys com permissão da própria divindade, concedida silenciosamente através de uma bênção ou de um símbolo sagrado que serve como bússola.

Arcádia

Reino de Frenn

O Reino de Arcádia é um lugar onde impera a felicidade, a simplicidade e a paz, um lugar de vida pastoril que recebe as almas dos agricultores e de todos aqueles que viveram do cultivo da terra e da criação de animais.

Frenn, o deus das colheitas e da agricultura, ergueu seu reino como um lugar de perfeição e vida abundante, chamado **Arcádia**. É um reino de harmonia, de grande felicidade, de paz e simplicidade, habitado por uma população de pastores que vivem em comunhão com a natureza perfeita do reino.

Além das almas de humanos, halflings e lissos, tão comuns em Arcádia, é possível encontrar nos bosques do Reino de Frenn os elfos que dedicaram sua vida à adoração do deus menor Iwak, chamados pelas criaturas celestiais de «elfos da luz».

É um reino tomado por colinas verdejantes, planícies, pradarias e estepes, onde é possível cultivar todo tipo de planta e criar todo tipo de animal. Os rios são abundantes em peixes, com suas águas límpidas capazes de curar mesmo a criatura mais enferma. Frenn possui uma grande fazenda no coração do reino, num vale cercado por uma floresta repleta de cervos e de árvores falantes tão antigas quanto o próprio multiverso, conhecido como Vale de Vega. No coração do vale existe um monte com cerca de dois quilômetros de altura, o **Monte Mainalo**, onde está a cabana de Frenn.

Valhol

Reino de Jangall

O Reino de Valhol é um lugar frio e montanhoso, onde são recebidos os soldados que serviram Jangall, o Deus da Guerra, em vida. São recebidos em Valhol, também, os líderes que seguiram as orientações de Jangall nos processos de urbanização de suas vilas e cidades, além dos heróis que deram suas vidas para proteger os mortais de todo tipo de ameaça.

Jangall, o deus da guerra, dos artesões, da prudência e da civilização ergueu seu reino como uma ode à honra e à glória dos heróis de Ohmtar. Seu reino, **Valhol**, é um lugar de escalas épicas, com montanhas altas permanentemente cobertas por neve, fiordes profundos e cavernas escuras. Sobre as massas de terra que se movem sobre rios de luz estão castelos gigantescos, erguidos sobre colunas de mármore branco onde celebram, em salões imensos, as almas dos heróis e aventureiros que chegam até aqui.

É um reino onde festejam os guerreiros e se realizam eventos para testar a coragem das almas dos heróis. Aqui, a bravura e a habilidade em combate são valorizadas acima de tudo. Mas Valhol não é um reino de bárbaros. Como deus da civilização e da guerra justa, Jangall também abraça aqueles que lutaram pela ordem e pela civilidade, seja usando uma espada, seja usando palavras e gestos de bondade e gratidão.

O deus habita um palácio que ficou conhecido como a Biblioteca dos Deuses, onde está reservado todo o conhecimento produzido pelos mortais desde o início da Décima Quarta Era, bem como exemplares de todas as coisas produzidas por eles neste mesmo período.

Em Valhol os guerreiros treinam suas habilidades de combate por toda a eternidade, preparando-se para a maior de todas as batalhas, quando o Fim da Décima Quarta Era chegar e os deuses do Inferno chegarem às portas do Paraíso. A grande maioria desses guerreiros é formada por servos de Jangall, mas existem devotos de Saint Londahar e de Ananayan que participam desses treinamentos de tempos em tempos.

Firmamento

Reino de Ohm

O Firmamento é o centro do Paraíso e todos os outros reinos giram ao seu redor. É um lugar formado de nuvens perfeitas e cristais brilhantes que refletem a luz de Ohm, o Deus Sol, lançada a partir do topo da Montanha Celestial. Aqui são recebidas para desfrutar de seu descanso eterno todas as almas das criaturas de bom coração, que praticavam a bondade e estimulavam a espiritualidade sem esperar nada em troca, a não ser o bem do próximo.

Ohm, o deus do sol, da luz e da bondade, reina no **Firmamento**, a terra dos esplendores, onde o bem supremo é idealizado. O Firmamento é um reino de ordem, de bondade, de compreensão e de misericórdia. Uma montanha sagrada flutua sobre um mar de água abençoada e é o lar das almas das mais gentis e sensíveis criaturas que habitaram Ohmtar. No centro do Reino, no pico da **Montanha Celestial**, o Deus Sol brilha como um farol, capaz de iluminar todo o Paraíso e os outros mundos, assim como afugentar (e, porque não, incinerar) qualquer criatura das trevas que ouse se aproximar do Sexto Mundo.

A Montanha Celestial, na verdade, é a forma que os mortais interpretam a estrutura do Firmamento, que é extremamente complexa. O Firmamento é composto por sete camadas, chamadas de Céus do Firmamento, que possuem características distintas umas das outras, como mundos paralelos. Das praias no início da primeira camada às alturas da sétima, trilhas percorrem diversos picos, cadeias, gargantas e desfiladeiros. Cada aclive conduz à camada seguinte, que brilha como o sol na camada inferior. Mesmo de muitas camadas acima, pode-se ouvir ao longe o som reconfortante e cristalino de cada onda que quebra nas praias lá embaixo. Os Sete Céus do Firmamento são apresentados a seguir:

✦ **O Primeiro Céu.** Vêm ao Primeiro Céu as almas bondosas que se mostraram incapazes de combater o mal e em vida se renderam ao Medo;

✦ **O Segundo Céu.** Vêm ao Segundo Céu as almas benevolentes, mas dotadas de grande ambição, que acabaram em vida sucumbindo à Inveja;

✦ **O Terceiro Céu.** Vêm ao Terceiro Céu as almas benevolentes que amaram ao próximo, mas que não correspondidos, sucumbiram em vida ao Ódio e à Loucura;

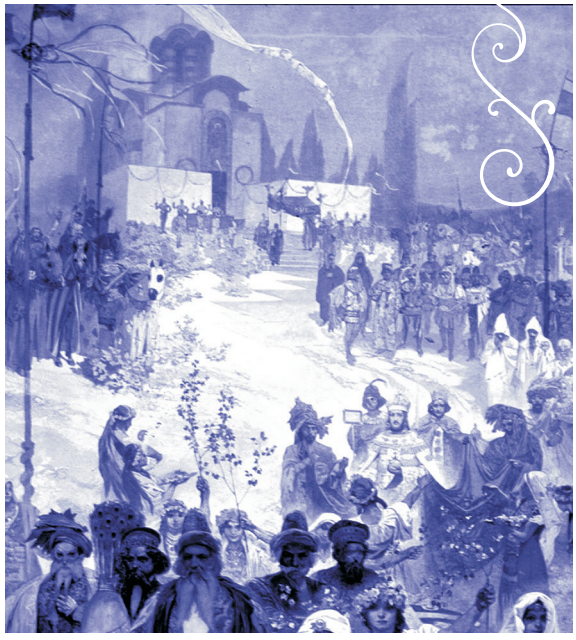
✦ **O Quarto Céu.** Vêm ao Quarto Céu as almas benevolentes dos sábios que aplicaram seu conhecimento e suas experiências ao bem dos mortais, sem preconceitos ou restrições;

✦ **O Quinto Céu.** Vêm ao Quinto Céu as almas benevolentes daqueles que lutaram com coragem pelos valores e virtudes da bondade;

✦ **O Sexto Céu.** Vêm ao Sexto Céu as almas benevolentes que demonstraram grande esperança em seus momentos mais difíceis, e também grande humildade para reconhecer seus erros e rogar por perdão ainda em vida;

✦ **O Sétimo Céu.** Vêm ao Sétimo Céu as almas benevolentes dotadas de grande compaixão e amor, que dedicaram suas vidas ao bem do próximo, lutando com coragem e esperança contra as forças das trevas e das emoções inferiores. É o céu localizado no topo da Montanha Celestial, aquele que está mais próximo de Ohm.

✦ **O Empíreo.** No topo da Montanha Celestial reside a essência divina do Deus Sol (separada de seu Corpo físico, mas compartilhando com ele a mesma Mente e o mesmo Espírito). Residem aqui os devotos mais fervorosos de Ohm, aqueles que o Deus Sol escolheu para guardarem sua divindade.



É de conhecimento comum que Ohm não habita fisicamente o Paraíso, como acontece com os outros deuses maiores da bondade e da ordem, e sim que ele está, na verdade, presente no céu do Mundo Material, entre a superfície de Agrippa e as estrelas que envolvem o Mundo Lendário. Mas o poder de Ohm é tão imenso, como um deus e também um agente do Destino, que ele é capaz de lançar sua luz sobre todos os mundos (exceto pelo acordo feito com Ryltar, o Grande Bruxo, que mantém o Submundo na escuridão).

O Monastério

Reino de Saint Londahar

O Monastério é o reino perfeito da ordem, onde todas as forças da natureza se anulam diante da vontade de Saint Londahar, deus da justiça. Para O Monastério vêm as almas daqueles que lutaram pela justiça, pela ordem e vingaram o sofrimento dos inocentes, lutando diretamente contra as entidades malignas e seus servos.

Saint Londahar, o deus das leis, da vingança e da punição justa, ergueu um reino perfeito para pregar sua palavra. Em algum ponto do Paraíso é possível ver o Rio Lawyte, uma corrente de anjos guerreiros que atravessam o Sexto Mundo de um lado a outro. São os anjos de Saint Londahar, que viajam pelo multiverso levando suas palavras de ordem. Os anjos são os únicos que podem permitir a travessia do rio, permitindo aos viajantes acesso à Balsa da Autoridade, a única forma de se ingressar no reino de Saint Londahar.

A travessia pode demorar duas gerações e, concluída a viagem, é possível enfim pisar na terra conhecida como **O Monastério**. Esse castelo de proporções épicas é onde a ordem reina suprema. Um lugar de luz e de trevas, de fartura e de escassez, de sons e silêncio, tudo em perfeito equilíbrio. Saint Londahar habita a **Câmara das Preces**, um salão de cerca de 100 quilômetros quadrados onde ele prega, por toda a eternidade, os valores do bem e da ordem, da importância das leis, da vingança e da punição em nome da justiça. Dizem que nunca o deus abandonou seu altar e, por esse motivo, ele é capaz de multiplicar sua palavra a ponto de ser um dos deuses mais poderosos e influentes de Ohmtar.

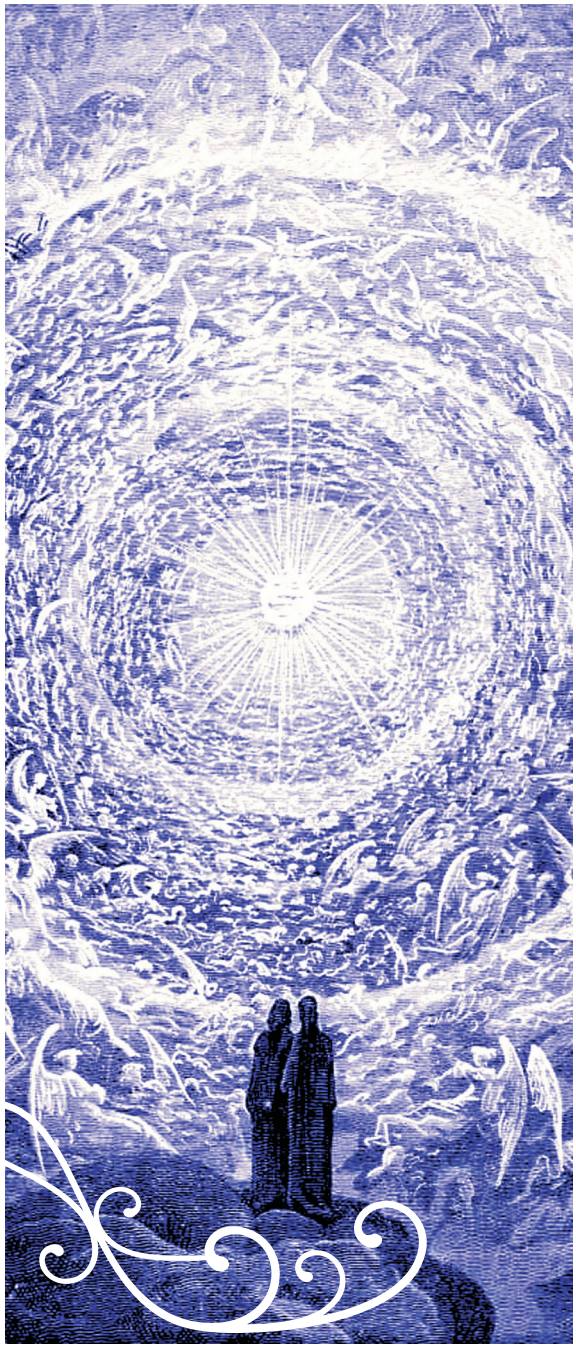
Morpheus

Reino de Sálvia

Para a maioria dos teólogos, o Reino de Sálvia simplesmente não existe, sendo chamado, também, de O Reino Perdido. Para Morpheus iriam as almas benevolentes que porventura tenham sido deixadas de lado pelos outros deuses do Paraíso, o que é praticamente impossível de conceber, já que se tratam de entidades formadas de pura compaixão.

Sálvia, a deusa dos lares, das famílias, do trabalho e do descanso, não possui um reino. Na verdade, como pude constatar em meus estudos e minhas viagens, ela possui um reino oculto, ao qual dei o nome de **Morpheus**, o Reino Perdido. Pelo que pude adquirir de conhecimento, Morpheus é uma réplica do Mundo Material onde as almas podem viver em paz seu descanso eterno. Um acordo com os outros deuses teria tornado esse reino inacessível, exceto pela vontade de Sálvia, para que as almas pudessem descansar em paz.

Posso acreditar também, a partir de uma série de registros feitos por mim e pelos Monges do Limiar, que Morpheus é uma espécie de Mundo dos Sonhos, ou o Reino do Sono Eterno, para onde vão temporariamente, também, as almas dos mortais quando seus corpos adormecem; lá, Sálvia pode protegê-los das forças malignas durante seu descanso. Mas como não tenho como comprovar essas informações, registro aqui apenas a título de curiosidade.

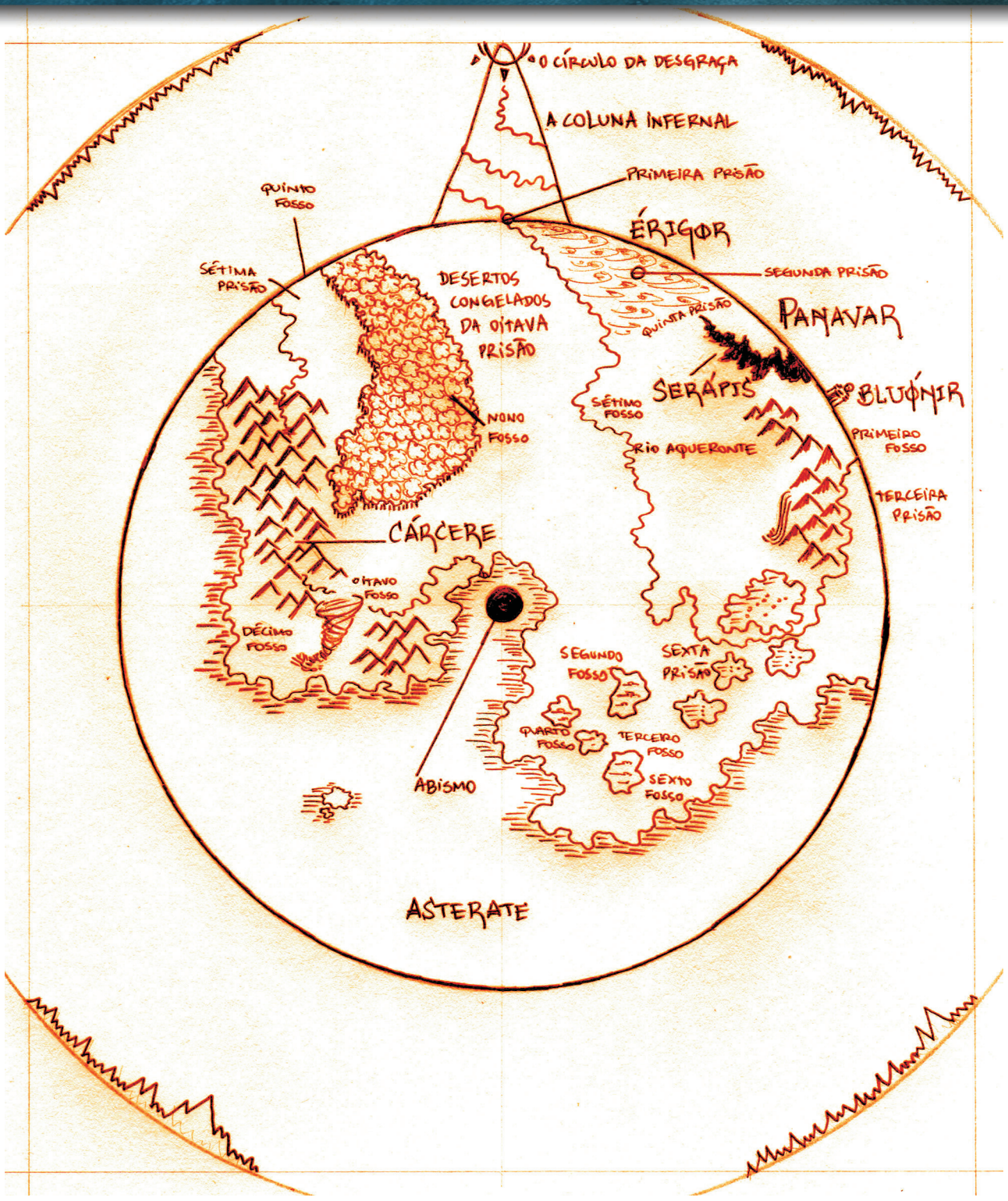


Os pesadelos aconteceriam, então, quando Sálvia fechasse as portas de seu reino para as almas dos mortais adormecidos. Os mortais privados dessa proteção teriam de alguma forma decepcionado a divindade, a ponto de ela própria lançar mão de seu lado sombrio para tentar despertar nos mortais o mínimo de arrependimento.

O poder de Sálvia permeia, também, os Grandes Campos Celestiais, a porta de entrada para as almas que chegam ao Paraíso, alcançados através de uma ponte de luz índigo que leva à Muralha Celestial, no Mundo Lendário. Dos Grandes Campos as almas são levadas por anjos e pelo povo da compaixão para as Vilas e Cidadelas do Paraíso, antes de rumarem para seu descanso eterno ao lado dos deuses.

Capítulo 9

O Inferno



O Inferno, o Segundo Mundo da cosmologia de Ohmtar, fica localizado fisicamente entre o Mundo Primordial e o Submundo. Diferente do que acontece com o Paraíso, o Inferno pode ser acessado por meios físicos, através dos Portões do Submundo guardados por Ryltar e pelos elfos-negros da cidade de Penocuephata.

Criado com a luz laranja que carrega a inveja mais pura dos Sete Mundos, o Inferno é um lugar de terror, decadência e sofrimento. Lar das divindades hostis, aprisionadas pelo Mestre para que não entrem em guerra com os deuses benevolentes e levem os mundos mortais à destruição, o Inferno é habitado por criaturas sinistras, demônios vorazes e pelas almas das criaturas rejeitadas pelos imortais do Paraíso e capturadas pelos anjos malignos.

Nesse mundo de fogo e sangue é possível ouvir gritos e lamentos a todo instante, um som no mínimo enlouquecedor para as criaturas nativas de outros mundos. Cada pedaço destas terras hostis é violentamente disputado por demônios e deuses, que tentam a todo instante conquistar poder e influência, arrebanhando almas e mais almas para seus domínios.

Desbravando o Inferno

O Inferno é a materialização de todos os pesadelos e sentimentos ruins dos mortais. Todas as ações malignas realizadas pelos mortais brotam como criaturas e forças destrutivas nestas terras e fortalecem os deuses e demônios que habitam os Domínios Infernais.

Para alcançar o Inferno é preciso atravessar os Portões do Submundo. Ryltar, o Grande Bruxo e portador da Semente do Medo, é o responsável por proteger os Portões e impedir que as forças infernais abandonem em massa o Segundo Mundo e iniciem uma marcha em direção aos mundos mortais e ao Paraíso.

Quem quer que consiga alcançar o Inferno através dos Portões irá se deparar com uma paisagem desoladora, com céus alaranjados e tempestuosos, um gigantesco mundo subterrâneo banhado em sangue. Os Portões levam ao Círculo da Desgraça, um templo localizado no alto de uma montanha com milhares de metros de altura. O Círculo é guardado por anjos malignos que servem aos deuses hostis, sempre prontos para tentar invadir o Submundo a qualquer sinal de abertura dos Portões.

Do altar localizado no coração do Círculo brota um líquido negro que desce a montanha e forma um rio que atravessa todo o continente infernal até alcançar as águas ácidas e pútridas dos Mares do Inferno. É o Rio Aqueronte. Viajar por esse rio permite alcançar praticamente qualquer lugar do Inferno. Mas essa não é uma viagem simples. Almas torturadas erguem-se das águas a todo instante tentando afogar os viajantes.

Ohm, o Deus Sol, brilha magicamente no céu do Inferno, sob o teto rochoso de onde brotam estacas e criaturas empaladas em agonia permanente. Ohm está em todos os lugares, vigiando todos os movimentos do multiverso (o Submundo é uma exceção). Silenciosamente ele observa o movimento dos deuses infernais e dos demônios, sem que estes possam fazer nada sem que o Todo Poderoso saiba, exceto quando da participação de Kranitar, a Deusa dos Segredos, uma das mais poderosas e influentes entidades infernais e talvez a única capaz de bloquear a visão de Ohm.

Diferente do que acontece no Paraíso, em que a física própria do lugar torna o mapeamento daquele mundo praticamente impossível, o Inferno possui uma série de referências possíveis de serem apontadas e que servem de lar para demônios e deuses. Talvez esse mapeamento tenha sido possível graças à necessidade de se possuir o máximo de informações possíveis pertinentes à proteção de heróis e aventureiros que venham atravessar essas terras hostis.

Em linhas gerais é possível dividir o Inferno em Domínios e Territórios. Os Domínios são regiões do Segundo Mundo que são controladas pelos deuses. Nos Domínios estão as cidadelas dos tieflings e os mausoléus dos renascidos. Os Territórios são regiões de grande caos e selvageria e servem de lar para os demônios. Nos Territórios estão as tribos dos gnolls que conseguiram escapar da escravidão imposta pelas criaturas demoníacas, locais que estão longe de serem suficientemente seguros.

O Povo da Inveja

Os deuses malignos foram aprisionados no Inferno pelo Mestre, atrás dos Portões protegidos pelo povo do medo no Submundo. Caminhando pelos desertos de fogo e gelo, eles criaram sua própria raça, como uma homenagem distorcida às crias dos deuses benevolentes. Eles capturaram as primeiras almas a caminharem pelo Inferno e criaram o povo da inveja.

Hoje, os membros destas raça nascem dos ovos das serpentes de sangue que se reproduzem nos pântanos do Inferno. Os machos tomam as fêmeas à força. Seis horas após a relação sexual, a barriga da fêmea já tem cerca de um metro de diâmetro, e se rompe violentamente, causando sua morte. De seu ventre, nasce uma serpente de sangue, que vagará pelo Inferno o tempo que for necessário até alcançar um pântano de sangue onde possa botar seus ovos. A serpente tem cerca de 3 metros de comprimento e carrega em média 10 ovos, que crescerão e chocarão em 90 dias depois de postos com a ajuda de sanguessugas gigantes.

A vida adulta desse povo dura muitos anos, gerações para muitas outras raças. Eles mantém a plenitude de sua forma até os 500 anos de idade em média, quando começam a envelhecer. Esse envelhecimento é visível. Eles vão ficando gordos ano após ano, e sua pele vai rachando, vertendo sangue e pus. Quando chegam aos 600 anos de idade, eles estão tão gordos que já são incapazes de se mover sem ajuda de magia ou de outras criaturas. Permanecerão assim até os 666 anos, quando seu corpo é lançado pelos anjos malignos à boca de algum demônio faminto.

Vida e Sociedade

As cidades do povo da inveja são erguidas em torno dos pântanos de sangue do Inferno, onde gigantescas sanguessugas demoníacas chocam os ovos que dão origem aos membros da raça. Essas cidades são verdadeiras prisões, criadas pelos demônios e anjos malignos para condicionarem o povo aos seus valores profanos desde o nascimento.

As cidades são governadas por demônios poderosos e os membros das raças da inveja são apenas marionetes para eles. A relação entre as cidades obedece a relação entre seus líderes. Se duas cidades são inimigas declaradas, seus habitantes também o serão, e aqueles que não forem serão denominados traidores e serão jogados às criaturas famintas o mais rapidamente possível. Não existem alianças entre os demônios, apenas acordos temporários, da mesma forma que

inimigos declarados podem se unir por uma causa maior, sem deixar de lado a ideia de que só um poderá ser declarado vitorioso no final.

Não há economia para o povo da inveja. Há apenas uma necessidade insaciável de se possuir mais do que se tem, de ter o que o outro possui. Nada é negociado, nada é produzido. Tudo para eles deve ser tomado, conquistado a ferro e sangue. Por essa razão, eles não confiam em ninguém. Como dissimuladores e manipuladores natos, eles são indivíduos solitários. Quando precisam se relacionar com outros membros de seu povo, apenas o farão se receberem ordens para isso e, mesmo assim, tentarão tirar o máximo proveito da situação e lucrar quando estiverem em posição vantajosa.

Etnias da Inveja

✦ **Gnolls.** Os gnolls são criaturas selvagens, necrófagas e temidas em todo o Inferno. Escravizados pelos demônios, entidades de natureza infernal opositoras dos deuses hostis, os gnolls buscam a todo instante uma forma de fugir das cidadelas onde são aprisionados. Eles odeiam o abraçados pelas divindades às quais são devotos;

✦ **Renascidos.** Os renascidos são almas de criaturas de todos os cantos de Ohmtar que, pela vontade das divindades hostis, retornam à vida nos pântanos de sangue que servem de berçário para o povo da inveja. Sem o descanso eterno tão desejado, os renascidos servem às divindades do Inferno na esperança de que um dia recebam a dádiva de retornar aos seus mundos de origem; e,

✦ **Tieflings.** Os tieflings, também conhecidos como crias-infernais, são a raça mais temidas do Inferno. Com seus chifres e caudas reconhecidos nas lendas que correm todo o multiverso, eles servem aos deuses malignos mais cruéis e destrutivos. Os tieflings acreditam que as divindades hostis devem ser servidas e apaziguadas, mesmo que para isso tenham de garantir o sofrimento das almas aprisionadas em suas cidades.

Domínios Infernais

Diferente do que acontece com os Reinos Divinos do Paraíso, no Inferno os deuses pouco interferem na geografia local. Eles preferem utilizar seu poder para aumentar seus exércitos e dar continuidade aos planos de fuga e de invasão aos mundos mortais.

Asterate

Os Mares do Inferno

Domínio de Tiamat

Envolvendo o continente infernal está um oceano de águas podres e turbulentas, repleto de criaturas grotescas, feito de ácido, sangue e carne decomposta. Esses são os Mares do Inferno, lar de Tiamat, a Deusa da Tirania e dos Dragões.

Asterate poderia ser um domínio pouco interessante para os deuses hostis e para os demônios. Tiamat tomou as águas infernais para si quando foi expulsa do Mundo Primordial, sem saber todo o poder que os Mares do Inferno eram capazes de lhe fornecer. Afinal, em Asterate deságua o Rio Aqueronte, trazendo consigo as almas arrastadas pelo fluido tenebroso que atravessa o continente.

As almas dos dragões cromáticos habitam Asterate, seja na superfície ou nas profundezas, e ali adoram Tiamat eternamente, cumprindo todas as ordens e fazendo todas as

Nativo do Inferno

Antecedente

Um personagem nativo do Inferno normalmente possui uma ou mais das seguintes características: ágil, assustador, astuto, confiante, devotado, dissimulado, exótico, frio, furtivo, herege, imponente, invejoso, mentiroso, misterioso, nobre, orgulhoso, poderoso, rebelde, selvagem, sinistro, sobrevivente, tirânico, trágico, traiçoeiro, violento.

Aparência: As roupas, as armaduras, os mantos cerimoniais e outras vestimentas do Inferno costumam ser pesadas, orgânicas e antigas, feitas com couro de criaturas locais e com metais apresentados em forma de fivelas e correntes. Símbolos e motivos que representam os valores deturpados do Inferno estão sempre presentes nas vestimentas. Um simples traje infernal possui uma carna negativa tão grande em seu aspecto que um mortal comum poderia cair em depressão só por observá-lo uma única vez.

Benefícios: Um personagem que escolha o antecedente Nativo do Inferno passa a ser considerado uma criatura de origem *imortal* (D&D 4E *Manual dos Monstros*) e recebe +2 de bônus de antecedente na perícia Blefe, Furtividade ou Religião. Além disso, ele recebe a característica Comunhão com as Sombras, descrita a seguir. Consulte as regras para antecedentes no D&D 4E *Livro do Jogador 2*.

Comunhão com as Sombras

O personagem pode, uma vez por dia, teleportar-se 10 quadrados com uma ação de movimento, desde que o quadrado de origem e o de destino do teleporte estejam sob Escuridão (categorias de luz; D&D 4E *Livro do Jogador*).

vontades da divindade.

Em Asterate, a algumas centenas de quilômetros da foz de Aqueronte está o **Abismo**, o fosso que permite a qualquer um que nele mergulhar alcançar o Mundo Primordial.

Bluónir
O Grande Salão dos Ossos
Domínio de Ha

No coração das Planícies da Batalha de Cyan, Ha, o Deus da Guerra Selvagem, ergueu um enorme palácio, quase tão grande como uma montanha, feito com os ossos de todas as criaturas, mortais ou imortais, que encontraram seu fim em suas mãos ou nas mãos de seus servos.

O Grande Salão dos Ossos costuma ser utilizado como local de encontro para os deuses maiores do Inferno. O Deus da Guerra controla todas as batalhas sem sentido que acontecem nos Sete Mundos a partir desse salão. No interior do Salão é possível ver o treinamento eternos dos anjos de Ha, sempre prontos para a Batalha Final, quando os Portões do Submundo cairão e as forças infernais avançarão em direção ao Paraíso.

Cárcere
Os Vales Impenetráveis
Domínio de Kranitar

Em algum lugar do Inferno o Rio Aqueronte atravessa as Cordilheiras dos Sussurros Eternos, milhares de quilômetros de escuridão, frio e de ventos torturantes. No coração das Cordilheiras está o Templo de Kranitar, a Deusa dos Segredos e do Ocultismo.

Ninguém nunca viu ou localizou os Vales do Cárcere, nem mesmo os deuses do Inferno. Os viajantes que desejam alcançar Asterate através do Rio Aqueronte invariavelmente precisarão passar pelas Cordilheiras. Os mais sortudos chegarão ao outro lado sem maiores dificuldades, já que é um lugar praticamente livre de demônios, mas os desafortunados poderão alcançar o Cárcere sem perceber e rapidamente cairão no esquecimento, graças ao poder de Kranitar.

Érigor
As Planícies das Brumas Permanentes
Domínio de Artangul

Esses campos lamacentos cobertos por uma densa névoa, gelada e fétida, servem de lar para os silenciosos anjos de Artangul, o Deus da Morte. É o primeiro Domínio alcançado por aqueles que conseguem descer a Coluna Infernal, a montanha que dá acesso aos Portões do Inferno e por onde desce as águas negras do Rio Aqueronte.

Nem mesmo o brilho tênue de Ohm é capaz de tocar o solo úmido de Érigor. As almas dos mortos rastejam pelos pântanos tentando eternamente alcançar a liberdade. Dizem que as brumas são o corpo do próprio Artangul, mas a grande maioria dos teólogos acredita que o deus da morte permanece mais tempo atravessando os Sete Mundos do que aqui, já que, teoricamente, é o único deus maior com essa capacidade.

Alguns Domínios Infernais possuem áreas mágicas conhecidas como **Prisões**, para onde são enviadas as almas dos mortais que de alguma forma interessam aos planos das divindades. Em Érigor é possível encontrar três dessas prisões, a Primeira, a Segunda e a Quinta. Além disso existe a Oitava Prisão, que não está em Érigor mas é controlada pelo Deus da Morte.

✦ **A Primeira Prisão.** Esse gigantesco templo de Artangul fica localizado na base da Coluna Infernal e é cortado pelas águas do Rio Aqueronte. A Primeira Prisão é passagem obrigatória para todos aqueles que chegam ao Inferno. Aqui os mortos são julgados pelos servos de Artangul e recebem seu veredito final: submergir nas águas de Aqueronte ou passar a eternidade sofrendo em alguma das outras sete prisões infernais. Os vivos são proibidos de passar pela Primeira Prisão; caso o façam, serão condenados à Oitava Prisão.

✦ **A Segunda Prisão.** Nesse pântano de Érigor uma chuva pesada e gelada cai permanentemente sobre as almas dos condenados, os avarentos. Essas almas são eternamente caçadas pelo Cérbero, uma criatura monstruosa devoradora de almas. Os condenados à Segunda Prisão que servem de alimento para o Cérbero brotarão do terreno lamacento apenas para serem caçados e devorados novamente, em um ciclo sem fim.

✦ **A Quinta Prisão.** Localizada na fronteira entre Érigor e os Labirintos Cavernosos de Serápis, domínio do deus Todoth, a Quinta Prisão é formada por um enorme campo coberto por túmulos de mármore em brasa. No interior dos túmulos ardem eternamente as almas daqueles que renegaram os deuses e optaram por adorar outras entidades ou filosofias.

✦ **A Oitava Prisão.** Envolvendo grande parte da Montanha da Coluna Infernal existe um deserto mortal feito de gelo cinzento, capaz de causar morte instantânea a qualquer criatura que entre em seus limites. Para cá são enviadas as almas dos indivíduos que em algum momento de suas vidas ousaram se rebelar contra os deuses do Inferno, o que inclui as almas de todos os sacerdotes dos deuses benevolentes capturadas pelos anjos malignos do Segundo Mundo.

Panavar
As Planícies da Batalha
Domínio de Cyan

Um grande território do Inferno é Domínio de Cyan, o Deus dos Massacres. Rios de sangue brotam dos chãos, o sangue de todos aqueles que batalharam em todos os Sete Mundos. Aqui anjos e demônios vivem em batalhas constantes, lutando pelo controle do território e das almas ali aprisionadas.

Panavar é um lugar de batalhas constantes, tomado por exércitos gigantescos. Poucas são as áreas deste imenso Domínio que não possuem guerreiros e bárbaros matando-se uns aos outros. Cyan mistura-se a todos esses combatentes, tornando-se mais poderoso a cada golpe desferido e a cada cabeça decepada.

Três Prisões podem ser encontradas em Panavar: a Terceira, a Sexta e a Sétima Prisões.

✦ **A Terceira Prisão.** Essa Prisão é o lugar de sofrimento eterno de todos os luxuriosos que causaram violência sexual contra outrem, como os estupradores, ou aqueles que causaram o sofrimento alheio através do sexo, como os infiéis.

✦ **A Sexta Prisão.** Formada por um conjunto de lagos feitos de sangue borbulhante e semi-coagulado, a Sexta Prisão é o local de sofrimento eterno de todos aqueles que foram violentos em vida. Aqui eles são afogados pelos anjos até serem capazes de lutar contra seus torturadores e emergir. As almas que conseguem se libertar da Sexta Prisão se tornam feras destrutivas e enlouquecidas de puro caos e violência.

✦ **A Sétima Prisão.** Nessas planícies sangrentas são chicoteados eternamente aqueles que cometeram violência contra a liberdade e contra o livre-arbítrio; escravagistas, por exemplo. Não a toa, a Sétima Prisão é lugar de sofrimento eterno de muitos dos líderes das Cidades Broncas de Agrippa.

Serápis

As Cavernas Mais Sombrias

Domínio de Todoth

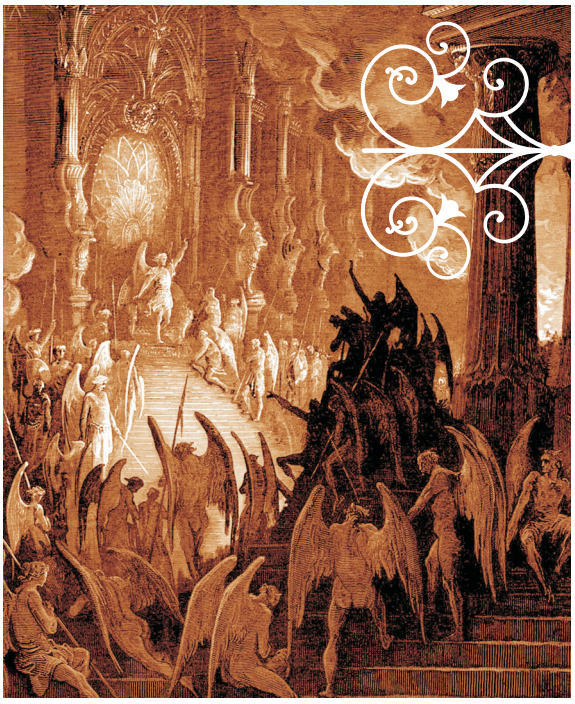
Uma grande região do Inferno, localizada entre os domínios de Artangul e Cyan, é formada por cânions, desfiladeiros e escarpas, formações essas repletas de reentrâncias e que guardam cavernas do tamanho de reinos em seu interior. Essas cavernas, intocáveis pela luz de Ohm, servem de lar para Todoth, o Deus da Escuridão, e seus servos.

As Cavernas de Serápis estão entre os lugares mais temidos do Segundo Mundo. Diferente do Cárcere, Domínio de Kranitar, as forças infernais sabem muito bem o que irão encontrar nesse Domínio. Criaturas que simplesmente não deveriam existir caminham por essas cavernas, forjadas de trevas e corpos putrefatos.

Todoth está para o Inferno como Ryltar está para o Submundo. Ele é o governante dos subterrâneos infernais, um lugar de trevas permanentes e de poderes mais sombrios do que qualquer criatura seria capaz de imaginar. Mesmo os monges do Limiar têm dificuldade para visualizar o que acontece em Serápis, como se uma sombra permanente ocultasse a luz laranja que dá forma ao Segundo Mundo e definisse os contornos daquele Domínio.

Em algum lugar no coração de Serápis está a Quarta Prisão.

✦ **A Quarta Prisão.** Esse imenso mar subterrâneo é o local de condenação das almas dos deprimidos, aqueles que abandonaram as emoções e deixaram-se levar pela ausência plena da luz e do Mestre. Nessas águas negras os deprimidos afogam uns aos outros eternamente.



Territórios Demoníacos

Os Territórios Demoníacos ocupam grande parte da superfície do Inferno, mas existem tantos demônios lutando por esses Territórios que nenhum deles é capaz de individualmente rivalizar em poder com uma divindade maior. Treze, entretanto, são os demônios mais poderosos, esses sim capazes de ameaçar a supremacia divina no Segundo Mundo, os chamados Lordes Demoníacos.

Os Territórios podem ser divididos em **Fossos**, para onde os demônios arrastam as almas rejeitadas pelos deuses ou capturadas pelos servos demoníacos, e também as **Cidadelas**, lar dos demônios de Ohmtar e localizadas ao redor dos Fossos. A disputa pelo domínios dos Territórios Demoníacos é constante, com demônios poderosos enviando seus escravos e seus exércitos em batalhas suicidas pelo domínio das cidadelas mais próximas.

Muitos dos Fossos e Cidadelas Demoníacas estão localizadas no interior dos Domínios Divinos, gerando conflitos intermináveis e sangrentos entre essas entidades e seus servos. Enquanto os demônios lutam pelo controle das cidadelas, os Lordes Demoníacos lutam contra os deuses em uma batalha maior pelo domínio do Inferno.

Abaixo apresentamos os Dez Fossos do Inferno.

Os Dez Fossos

Os dez fossos que formam os Territórios Demoníacos são:

✦ **O Primeiro Fosso.** Localizado no interior das Planícies da Batalha, é o lugar onde as almas dos bajuladores são obrigados a nadar eternamente em excremento;

✦ **O Segundo Fosso.** Localizado no Deserto Escaldante dos Lagos Ferventes, é o lugar para onde os demônios arrastam as almas dos falsos profetas, onde são queimados com velas enquanto caminham descalços sobre areia cortante e vidro fumegante;

✦ **O Terceiro Fosso.** Nesse Fosso localizado também no Deserto Escaldante os sacerdotes dos deuses benevolentes têm seus pescoços torcidos 666 vezes todos os dias;

✦ **O Quarto Fosso.** Mais um Fosso Escaldante. Aqui os corruptores são lançados em piche e feridos com lanças;

✦ **O Quinto Fosso.** No coração das Planícies da Batalha, os demônios lançam os ladrões e os traidores às cobras;

✦ **O Sexto Fosso.** No último dos Fossos do Deserto Escaldante, os intrigueiros são fritos em óleo;

✦ **O Sétimo Fosso.** Em algum lugar entre as Planícies da Batalha e os Desertos Congelados da Inveja (onde está a Oitava Prisão), os demônios punem os causadores de discórdio com o retalhamento de suas almas;

✦ **O Oitavo Fosso.** Entre As Cordilheiras dos Sussurros Eternos e a foz do Rio Aqueronte existe um vale de ventos enegrecidos, onde as almas dos preconceituosos giram eternamente em um furacão tempestuoso;

✦ **O Nono Fosso.** Na fronteira dos Desertos Congelados existe uma floresta gélida para onde são levadas as almas dos suicidas, onde são transformadas em estátuas de gelo antes de serem destruídas; e,

✦ **O Décimo Fosso.** O Fosso Divino, o único sob o domínio dos deuses e para onde eles enviam a alma de seus favoritos.

Capítulo 10

O Além

O **Além** é o Sétimo Mundo da cosmologia de Ohmtar, o Último dos Mundos ou, também, o Mundo Distante. Foi criado com a luz violeta, que carrega todo o amor do Mestre por suas criações. Esse amor é o principal motivo da existência do Além: incapaz de simplesmente «apagar» suas ideias e criações durante a reformulação do multiverso (ao longo da Última Crise), o Mestre optou por enviá-las a esse distante mundo, onde permaneceriam simplesmente existindo, esquecidas.

Ao longo da Décima Terceira e Décima Quarta Era, entretanto, o Mestre passou a utilizar o Além como um instrumento punitivo, enviando para lá tudo o que o desagradava no multiverso e todas as ideias que entraram em conflito com ideias já sedimentadas, incluindo aí deuses e povos antigos, magias e poderes superiores, idiomas fadados ao esquecimento e mesmo reinos inteiros.

Os estudiosos da Filosofia acreditam que o Amor não é uma emoção solitária como as outras e estaria, segundo uma antiga fábula, sempre acompanhada da Loucura. Essa loucura seria a principal responsável pela distorção da visão do próprio Mestre a respeito da razão da existência e utilidade do Além, bem como pela deturpação de todas as coisas que são enviadas para lá (dando origem a entidades insanas e criaturas hoje conhecidas como Aberrações).

O Além é um lugar para ideias descabidas, escolhas erradas e caminhos ignorados durante uma jornada. É um lugar de visões alternativas e deturpadas de tudo o que existe em Ohmtar, incluindo visões alternativas do próprio Além.

Para os Filósofos, devotos das emoções que moldam o multiverso e que tentam extrair do Mestre as explicações e razões para sua existência, o Além é tudo aquilo que se encontra além da imaginação e da consciência, tanto do Mestre quanto dos espíritos com os quais Ele interage.

O Sétimo Mundo foi, e ainda é, o lar de incontáveis criaturas poderosas da Antiguidade e mesmo da Décima Quarta Era. Muitas delas deixaram completamente de existir na medida em que foram substituídas por novas ideias. Outras são apenas vestígios, como os corpos colossais das divindades antigas que servem de adubo para os Fluxos. Algumas, entretanto, estão na plenitude de suas formas, tentando de todas as formas retornar a seus mundos de origem.

Lidar com as verdades a respeito do Além é lidar com a própria sanidade e com todos os questionamentos (e respostas) a respeito de todas as coisas de todos os mundos, demais para a mente dos mortais. E Além do Além, na fronteira extrema de todo esse mar de ideias e informações desconexas, está o Limiar.

O Povo do Amor e da Loucura

O Além é o lar de criaturas grotescas e deformadas. Descendentes de raças perdidas da antiguidade, os membros do povo do amor e da loucura são seres especiais. Enquanto as criaturas do Além são caóticas e aleatórias, com diversos membros, tamanhos diversos, tentáculos e outras características das mais estranhas e alienígenas, as raças do povo do amor e da loucura possuem um padrão físico humanóide (e, porque não, um padrão mental mais ordeiro) que pouco se repete em outros raças do Além.

Os membros do povo do amor e da loucura não são imortais, mas seu envelhecimento é caótico. Alguns membros nascem, crescem e morrem em períodos tão rápidos quanto o de moscas. Outros demoram milênios para alcançar a adolescência. Apesar de todos esses dons e características, são criaturas extremamente sociáveis e afetivamente carentes, que se apaixonam tão facilmente pelas coisas mortais quanto enlouquecem se essas paixões não são correspondidas. Representam um dos extremos do espectro das emoções de Ohmtar.

Vida e Sociedade

O Além é formado por um emaranhado de fibras, similares a raízes (ou vasos sanguíneos), que podem ser tão finas quanto um fio de cabelo ou tão grossas quanto um continente. Dentro dessas fibras flui um líquido cor violeta que dá tonalidade a todo este mundo. Observando por entre o emaranhado, que

Nativo do Além — Antecedente

Um personagem nativo do Além possui características das mais diversas. Sua personalidade geralmente é caótica, variando de acordo com a situação, ou mudando abruptamente por curtos espaços de tempo. Extremamente volátil, ele pode ser gentil e gracioso num momento, por exemplo, e poucos instantes depois se tornar uma fera violenta e incontrolável.

Aparência: Os nativos do Além podem tentar reproduzir o modo de vida (e, com isso, as vestimentas) de povos de outros mundos, mas podem também adotar trajes completamente alienígenas que os tornam mais integrados ao aspecto distorcido do Sétimo Mundo.

Benefícios: Um personagem que escolha o antecedente Nativo do Além passa a ser considerado uma criatura de origem *aberrante* (D&D 4E *Manual dos Monstros*) e recebe +2 de bônus de antecedente na perícia Arcanismo, Blefe ou Intimidação. Além disso, ele recebe a característica Toque da Loucura, descrita a seguir. Consulte as regras para antecedentes no D&D 4E *Livro do Jogador 2*.

Toque da Loucura

O personagem recebe resistência 5 a dano psíquico (10 no nível 11, e 20 no nível 21). Sempre que for alvo de um ataque psíquico bem-sucedido, ele pode fazer um teste de resistência. Em caso de sucesso, ele anula o sucesso do ataque. Em caso de falha, transforma o sucesso em um sucesso decisivo.

flutua em uma imensidão enevoada sem fim, é possível ver o tênue bilho mágico do Sol de Agrippa em um céu violeta e que, teoricamente, não deveria estar ali. Em alguns pontos do emaranhado existem espécies de nós como bolhas pulsantes, como corações de cor violeta e que bombeiam o fluido alienígena para todas as direções.

Sobre esses nós são erguidas as cidades e vilarejos do povo do amor e da loucura, os chamados **Povoados**. As habitações desse povo podem ter o tamanho de castelos e abrigar apenas um indivíduo, ou mesmo serem pequenas como um baú e abrigarem populações inteiras. Aqui tudo é criado, erguido e cuidado com o maior zelo possível. O povo do amor e da loucura, à maneira dele, ama cada coisa que existe nesse mundo caótico. Suas cidades são odes à paixão e ao prazer. Os membros do povo amam a si próprios, amam os outros e amam todas as coisas, com tanto fervor e devoção quanto repudiam todos aqueles que rejeitam ou impedem esse amor.

Como um povo de emoções tão afloradas, corriqueiramente surgem divergências entre seus membros, sempre por questões pífias, em geral relacionadas à posse de um bem, um gosto ou preferência em particular ou um amor não correspondido. Dependendo do poder e da influência do indivíduo, guerras sangrentas podem ser travadas por desavenças cujos motivadores, sob a ótica de outros povos, não teriam importância alguma. Não à toa, os nativos do Além são pejorativamente chamados de "aberrações".

Etnias do Amor e da Loucura

✦ **Crias-trocadas.** Os crias-trocadas são filhos de criaturas como trolls, ogros e outros monstros que morrem após serem abandonados. Eles renascem no mundo do esquecimento, o Além, onde ganham uma nova oportunidade. O trauma do abandono é marcado em sua alma. Dessa forma, eles se tornam capazes de mudar sua aparência para não afugentar aqueles que tanto amam, perdendo sua própria identidade no processo;

✦ **Gal'mi.** Os gal'mi foram vistos pela primeira vez durante a Batalha do Vapor Púrpura, em meio as Máquinas de Lasts. Recordo, entretanto, da presença desta raça de criaturas metálicas mágicas durante as batalhas que antecederam a Guerra da Luz. Elas eram guardiãs das Cidades de Nação, na Décima Segunda Era. Hoje, elas são nativas do Além, o que justifica-se considerando o fato de que para este mundo são enviadas as criações do Mestre que não tem mais lugar no restante de Ohmtar;

✦ **Gnomos.** Os gnomos eram, em outras eras, criaturas originárias de um mundo que hoje é conhecido como Mundo Lendário. Mas, durante a Crise, o Mestre decidiu que os gnomos deveriam ser banidos do coração de Agrippa. Entretanto, deu a essas diminutas criaturas mágicas a oportunidade de renascer no Além. Curiosos por natureza, os gnomos facilmente se identificaram com as infinitas possibilidades permitidas pelo mundo violeta; e,

✦ **Metastrais.** Os metastrais são humanóides de pele violeta, corpo esguio e mente poderosa. Servos das divindades banidas que habitavam o Além no passado, e que já foram apagadas pelo tempo, eles foram escravizados por criaturas grotescas de muitos olhos e tentáculos. Depois de muito tempo, e muitas batalhas, eles conseguiram superar o domínio através do fortalecimento e treinamento da mente. Eles se libertaram e ocuparam seu lugar de direito no Além: uma raça forte e dominante, que busca trazer um pouco de ordem à loucura do Sétimo Mundo.

Desbravando o Além

Atravessar o Além é uma tarefa impensável para qualquer entidade ou indivíduo em sua sã consciência. Viajar pelos Fluxos é um ato instintivo, conduzido pelo próprio mundo e também pelo Destino. Lançar-se ao Além é torcer pela bênção do Mestre ou se ver fadado à loucura e ao esquecimento. Lendas dizem que para viajar pelo Sétimo Mundo é preciso deixar de lado todo o conhecimento que se tem a respeito do tempo e do espaço, além de coisas intuitivas, como a gravidade.

O Além poderia ser visto como um grande sistema circulatório, formado por veias, artérias e capilares do tamanho de reinos por onde passam rios de um fluido primordial de cor violeta (que dá seu tom ao Sétimo Mundo). Essas estruturas, chamadas de Fluxos, formam o grande emaranhado que sustenta o Além. Em diversos pontos é possível encontrar Nós (ou Nódulos) similares a corações que, além de bombear o fluido alienígena pelo mundo, sustentam os povoados de gnomos e crias-trocadas em sua superfície.

A seguir apresentamos alguns lugares importantes do Além, comumente citados nas lendas, nos estudos e tratados elaborados pelos cosmólogos, e pelos relatos dos membros do povo do amor e da loucura que hoje habitam os mundos mortais.

O Limiar

Definitivamente o lugar mais conhecido do Além, principalmente como parte do nome da mítica ordem filosófica responsável por observar, estudar e vigiar os caminhos tomados pelo multiverso: os monges do Limiar. Esse lugar localizado na fronteira mais distante é conhecido também como Além do Além. Seu território é tomado por um deserto de uma areia púrpura de grãos muito finos, resíduo de tudo o que ao poucos foi expelido pelo Fluxo do Além.

Esse deserto é assolado permanentemente por uma intensa tempestade, que levanta a areia e forma gigantescas muralhas tremulantes, conhecidas como Painéis da Existência. Os monges do Limiar são capazes de ver nessas muralhas imagens de todos os acontecimentos do passado, do presente e do futuro de Ohmtar, extraindo delas o conhecimento que, depois de analisado passará a fazer parte de um dos Sete Códices Fundamentais.

Em algum lugar do Limiar, talvez na fronteira exata entre Ohmtar e o restante do Megaverso, está uma gigantesca torre feita totalmente de vidro e primórdio. A Torre de Vidro é o lar dos monges do Limiar e também do líder dessa ordem de filósofos, o maior arcanista de todo o multiverso. Seu nome é Gënnlarioneth, o Observador, uma das entidades mais poderosas de Ohmtar - os chamados Agentes do Destino. É dele a missão de observar o passado, o presente e o futuro dos Sete Mundos, e de intervir se necessário, envolvendo ou não os outros Agentes do Destino.

Através das paredes transparentes é possível ver uma grande escadaria espiral que parece sustentar toda aquela estrutura. Em cada um dos 777 andares é possível ver dezenas, talvez centenas de monges que observam o horizonte como que em um transe perpétuo.

Com um pouco mais de atenção é possível perceber que a escadaria é, na verdade, uma gigantesca árvore de tronco púrpura e galhos retorcidos que sustentam os pavimentos da torre. Provavelmente ela brotou dali graças ao poder de Gënnlarioneth, mas talvez a árvore já existisse ali desde antes da Última Crise.

A base da grande árvore guarda um imenso salão, onde estão os Sete Códices Fundamentais, os livros onde são registradas todas as coisas do multiverso, que também são chamados de Os Sete Códices de Ohmtar: o *Códice das Páginas Infinitas*, que conta a história e revela os futuros possíveis de Ohmtar; o *Códice dos Espíritos Escolhidos*, que traz as visões a respeito de cada indivíduo de cada um dos povos e etnias do multiverso; o *Códice dos Aspectos e das Revelações*, que apresenta as verdades sobre o Mestre e sobre suas manifestações, incluindo as divindades, espíritos e filosofias do multiverso; o *Códice das Luzes e das Emoções*, que torna verdade todas as ideias a respeito da estrutura cosmológica sobre a qual Ohmtar se sustenta e, também, sobre a formação dos mundos e a ocupação de suas terras; o *Códice do Despertar e das Façanhas Épicas*, que traz todas as visões dos monges sobre os heróis que caminham pelos Sete Mundos e sobre o desenrolar de suas jornadas; o *Códice da Vilania e das Feras Fantásticas*, que traz os estudos sobre as ameaças lançadas pelo Mestre e seus segredos; e o *Códice dos Artefatos e dos Segredos Mágicos*, que traz todas as informações sobre a localização, a história e os poderes das relíquias, itens mágicos e artefatos que o Mestre lançou sobre Ohmtar e que serão utilizadas pelos heróis em suas missões.

Os Povoados

Por todo o Além é possível encontrar os povoados dos membros do povo do amor e da loucura. Muitos deles são cópias de povoados dos mundos mortais, conforme descrito no tópico Vida e Sociedade, em «Povo do Amor e da Loucura». É possível encontrar aldeias, vilas, castelos ou até mesmo reinos inteiros, incluindo versões aberrantes de monstros dos mundos mortais. Mas existem povoados, entretanto, que são cópias de vilas e cidades originárias de outros lugares do Megaverso, de mundos localizados em realidades distantes, regidos por outros deuses e criados por outros Mestres. Dentre os Povoados do povo do amor e da loucura podemos destacar alguns, como por exemplo:

✦ **Gururgueor.** Essa gigantesca fábrica de máquinas é habitada por uma grande população gal'mi. Fornalhas e mecanismos pneumáticos mantêm o povoado em funcionamento, construído sobre as ruínas de uma cidade da Décima Segunda Era.

✦ **Klustermag.** Um gigantesco castelo aberrante reproduz com grande fidelidade a Colina dos Barões da cidade de Angabar. Ao seu redor, entretanto, inúmeros povoados de diferentes inspirações formam uma metrópole caótica e alienígena. Dizem as lendas que Klustermag guarda em suas vielas, becos e esgotos portais mágicos para vários lugares de Ohmtar e, também, para outros mundos do Megaverso.

✦ **Marizabur.** Esse interessante povoado de crias-trocadas é uma réplica distorcida da cidade portuária de Therabar. Navios monstruosos com tentáculos no lugar de remos trafegam por um grande mar de sangue púrpura que jorra do coração de um deus morto.

✦ **Razalir.** Uma floresta de árvores púrpuras, com folhas do tamanho de casas, guarda um povoado de crias-trocadas feéricos que tentam reproduzir uma tribo de metamorfos do Mundo Lendário. Os crias-trocadas de Razalir são capazes de assumir a forma de animais de sua própria fauna, criaturas monstruosas com dezenas de patas, insetos do tamanho de búfalos ou predadores com mandíbulas no lugar dos olhos. É interessante que muitos dos frutos das árvores de Razalir servem de lar para povoados de gnomos, alguns deles com milhares de habitantes.

Terras Aberrantes

Vastas áreas do Além são dominadas por criaturas poderosas, alienígenas até mesmo para os membros do povo do amor e da loucura. São criaturas repletas de olhos e tentáculos que vivem em sociedades intrincadas e complexas demais para a compreensão dos mortais, mesmo para os mais sábios e experientes estudiosos. Algumas delas conseguem alcançar os mundos mortais (geralmente através do Submundo) e tentam impôr suas visões distorcidas de sociedade e de governo aos habitantes desses mundos. Muitas delas são realmente criaturas de caos e de pura maldade, mas algumas são apenas insanas demais para serem plenamente compreendidas. Dentre as Terras Aberrantes mais citadas nos registros dos estudiosos e nas conversas dos povos do Além estão:

Expedições Perdidas

Muitos estudiosos dos mundos de Ohmtar tentaram, em vão, descobrir os segredos do Além. Usando magias poderosas, algumas delas perdidas em ruínas deste a Guerra das Legiões dos Três Mundos, eles abriram portais para o Sétimo Mundo e alcançaram-no com suas expedições. Caravanas, laboratórios e até mesmo torres inteiras de magos poderosos foram tragados para o Além e ali permaneceram, tornando-se parte da paisagem local e sendo completamente tomados pela loucura. Alguns dos vestígios das chamadas Expedições Perdidas são apresentados a seguir:

As Ruínas de Vapor

A Batalha do Vapor Púrpura marcou um período importante na história de Ohmtar, quando os deuses lutaram contra o povo do amor e da loucura, liderado pela entidade de nome Lasts. As gigantescas cidadelas e construções erguidas pelos servos de Lasts ainda existem no Além. Essas construções são como gigantescas cidades, tomadas por armazéns fumegantes de onde saem as chamadas *máquinas*, ligadas umas às outras por estradas feitas de vigas de ferro por onde trafegam gigantescas carruagens negras movidas a carvão. Os servos ainda têm a esperança de reviver as Máquinas de Lasts e iniciar uma nova investida contra o restante de Ohmtar, mas a cada momento-fora-do-tempo o legado de Lasts passa a fazer menos sentido, sendo pouco a pouco absorvido pelo Fluxo.

Os Corpos Colossais

Em alguns lugares do Além é possível encontrar os corpos de entidades colossais que servem de lar para os habitantes do Sétimo Mundo. Muitos deles estão mortos, restos inertes largados e incorporados pela realidade alienígena a sua volta, mas outros ainda guardam uma parcela da mente insandecida de uma divindade banida pelo Mestre, condenada a vagar eternamente pelo Além sem chegar a lugar algum. Tribos, clãs e até mesmo vilas inteiras podem habitar um desses corpos colossais, principalmente cultistas de divindades antigas interessados em levá-las de volta aos mundos mortais. Quando falamos desses corpos, entretanto, não obrigatoriamente nos referimos a eles inteiros. Muitos deles são apenas partes do corpo original da divindade. Cabeças, órgãos, mãos, normalmente chamados de «vestígios». Registros na história de Ohmtar contam sobre casos em que esses vestígios foram arrastados para o Mundo Material e passaram a ser adorados por cultistas loucos e por criaturas monstruosas, reativando parte da divindade retirada pelo Mestre e levando aventureiros e heróis a lutarem bravamente, com o intuito de enviar essas partes de volta ao Sétimo Mundo.

Capítulo 11

O Mundo Primordial

O **Mundo Primordial** foi criado pelo Mestre com a mais bruta e selvagem das emoções, o ódio, que percorre o multiverso carregada pela luz vermelha. É um lugar de caos, de criação e de destruição, de onde brotam os elementos, que se combinam para dar forma a novos elementos. Não há lugar mais inóspito que o Mundo Primordial, mas diferente do Além, ele ainda é inteligível para a maioria dos estudiosos do cosmos e das artes arcanas, além dos xamanistas devotos dos chamados Espíritos Primordiais.

Se fosse possível ver o Mundo Primordial de muito longe ele seria como uma grande esfera de fúria elemental girando sobre si mesma, coberta por tempestades de fogo e eletricidade, mares de lava, montanhas de água, rios de ventos sólidos ou em forma de pontos ligando o nada a lugar nenhum. De certa forma, viajar pelo Mundo Primordial seria muito similar a viajar pelo Além, apesar de que aqui a gravidade, o tempo e o espaço ainda são relevantes e os maiores perigos para os viajantes são físicos, e não psíquicos.

Para alcançar o Mundo Primordial é preciso atravessar o Abismo, um fosso mágico que o liga ao Inferno. Ao alcançar o Mundo Primordial um indivíduo logo será arrebatado por seus ventos e, se não morrer instantaneamente, será arremessado aleatoriamente em algum lugar de sua caótica superfície. Magias antigas e vórtices elementais encontrados no Submundo são capazes, também, de levar ao Mundo Primordial.

O Povo do Ódio

O povo do ódio é um povo amargurado, moldado por uma vida de caos e sofrimento do Mundo Primordial. Imagine uma criança que constrói um castelo de areia na praia, perto da água. Uma onda vem e destrói o castelo. E a criança precisa construir o castelo novamente. No Mundo Primordial, uma nova onda virá a todo momento, destruindo todos os castelos de areia. Nada dura para sempre. Principalmente lá.

O povo do ódio carrega uma conjunção de sentimentos ruins que norteiam suas vidas. São pessimistas, não acreditam na ordem, nas leis, na boa vontade das pessoas. Para eles, se há a bonança, logo virá a tempestade.

Como todas as outras criaturas do Mundo Primordial, eles brotam das águas, da lava, das tempestades de areia e gelo, ou caem dos céus. Não nascem: são literalmente jogados ao mundo. Corpos pequenos, frágeis, que duram poucas horas, a não ser os sortudos que são achados ou resgatados por membros adultos e que passarão o resto dos anos de sua vida amaldiçoando esse mundo selvagem.

Alcançam a idade adulta aos 15 anos em média, quando se tornam capazes de controlar as habilidades que seu corpo elemental permite. Eles começam a envelhecer mais rapidamente aos 60 anos e sua expectativa de vida chega em média aos 80. Ao longo desses anos, o fogo em seu sangue vai se apagando, a rocha de seus ossos se esfarela aos poucos e um dia a morte vem, transformando seu corpo em um pó azul muito fino, uma das matérias-primas mais desejadas e valorizadas de Ohmtar: o Primórdio, a essência de todas as coisas, idéia bruta em forma física. Muitas criaturas gananciosas vêm ao Mundo Primordial caçar membros do povo do ódio exatamente para buscar esse primórdio, mas matar um membro dessa raça gera uma quantidade de primórdio infinitamente menor se comparada à quantidade de primórdio proveniente de uma morte por envelhecimento.

Vida e Sociedade

Os membros do povo do ódio vivem em pequenas cidadelas, chamadas por eles de Casas Elementais. Ao invés de se arriscarem construindo cidades gigantescas, que serão varridas pelas forças do Mundo Primordial, eles constroem pequenos castelos, habitados por algumas centenas de indivíduos. Esses castelos são lapidados nas rochas mais puras, nos blocos de gelo que nunca derretem, ou forjados do bronze impenetrável que verte como ilhas nos mares de lava.

Essas cidades nunca permanecem no mesmo lugar, sendo levadas pelos ventos ou pelas correntezas que fluem caoticamente pelo Mundo Primordial. Por esse motivo, não é

Nativo do Mundo Primordial

Antecedente

Um personagem nativo do Inferno normalmente possui uma ou mais das seguintes características: alienado, altivo, apaixonado, caprichoso, desligado, espírito livre, exótico, impulsivo, independente, ingênuo, irritadiço, nobre, obstinado, orgulhoso, perfeccionista, reservado, romântico, submisso, teimoso

Aparência: Os nativos do Mundo Primordial vestem-se de forma bastante exótica, usando os muitos materiais únicos deste mundo. Geralmente as vestimentas representam um pouco da personalidade do indivíduo e também seu elemento predominante (como roupas leves para aqueles ligados ao ar, e roupas de metal aqueles ligados ao fogo). As cores e motivos de suas vestimentas reproduzem as Casas aos quais os indivíduos estão ligados, incluindo brasões, símbolos ou até mesmo a reprodução de imagens que contam a história de seus pares.

Benefícios: Um personagem que escolha o antecedente Nativo do Mundo Primordial passa a ser considerado uma criatura de origem *elemental* (D&D 4E *Manual dos Monstros*) e recebe +2 de bônus de antecedente na perícia Arcanismo, Intimidação ou Tolerância. Além disso, ele recebe a característica Natureza Primordial, descrita a seguir. Consulte as regras para antecedentes no D&D 4E *Livro do Jogador 2*.

Natureza Primordial

O personagem recebe +2 de bônus nos testes de Tolerância para resistir ao clima severo, ao frio congelante, ao calor sufocante e à fumaça ou cinzas sufocantes. Além disso, ele é imune aos efeitos do frio comum, do calor comum, e da altitude elevada ou extrema.

incomum que duas cidades se encontrem. Quando isso acontece, elas permanecem ancoradas uma a outra pelo tempo que for possível para que possam realizar transações comerciais. Essas transações comerciais envolvem a compra e venda de pessoas. Exatamente: pessoas. É impossível prever o surgimento de um novo indivíduo, já que os membros do povo do ódio não nascem como os membros do povo da coragem ou da esperança, por exemplo. Assim, eles próprios são os maiores bens que podem possuir. A negociação é feita envolvendo os líderes das cidades e os indivíduos que estão sendo negociados, que podem ser a favor ou não da negociação. Essa negociação leva em consideração as habilidades do indivíduo e o que ele pode oferecer à cidade que irá recebê-lo.

Etnias do Ódio

✦ **Draconatos.** Os draconatos, também conhecidos como dragonborns, são criaturas poderosas, citados nas lendas pelos menestréis desde o início dos tempos. Ao contrário do que as pessoas imaginam, os dragões foram criados a partir dos draconatos, e não o contrário. Originalmente servos de Tiamat, que passou a ser conhecida como a Rainha dos Dragões, os draconatos são uma das raças dominantes do Mundo Primordial. Dotados de corpos reptilianos, eles são capazes de controlar a fúria elemental que carregam em seus corações, mas ainda sofrem com a desonra trazida pela guerra que levou à queda do Império dos Dragões; e,

✦ **Seres-primordiais.** Os seres-primordiais são a mais perfeita representação do caos elemental que é o Mundo Primordial. Esses humanóides manifestam em seus corpos a selvageria dos elementos. Fogo, eletricidade, rocha, dentre outros; alguns mais, outros menos. E essa manifestação vai além das aparências: ela transparece também na personalidade e nas atitudes dos seres-primordiais.

Desbravando o Mundo Primordial

Viajar pelo Mundo Primordial é uma tarefa árdua, impossível para a maioria das criaturas, mesmo as imortais. As forças que assolam as terras de obsidiana, as tempestades de diamante cortante e os furacões de fogo são apenas exemplos do poder que permeia o Mundo Primordial e que é capaz de anular mesmo as mais poderosas magias utilizadas pelos heróis e aventureiros para suportar ambientes extremos.

Um ritual de *suportar elementos* (consulte o D&D 4E *Livro do Jogador*), por exemplo, não surte efeito no Mundo Primordial. Apenas relíquias e rituais únicos, mas cuja eficácia pode ser inconstante ou questionável, seriam capazes de permitir uma travessia «segura» pelos terrenos inóspitos do Primeiro Mundo.

Superados os problemas iniciais, logo um viajante poderá desfrutar desse ambiente magnífico. A beleza caótica do Mundo Primordial é única, sendo possível duvidar se alguma entidade do multiverso, deus ou primordial, seria capaz de desenhá-la, ou se apenas o Caos seria capaz de tal feito.

Quatro grandes continentes formam o Mundo Primordial, mas a mutabilidade e o caos desse lugar tornam seus limites simplesmente impossíveis de serem estabelecidos. São os chamados **Planos Elementais:** o da Água, o do Ar, o do Fogo e o da Terra. Onde os continentes se encontram e se misturam surgem os Planos Secundários, como o da Areia, da Fumaça, do Vapor, das Cinzas, do Metal, do Vidro, dos Cristais e inúmeros outros.

A seguir apresentamos alguns dos lugares fantásticos que podem ser encontrados no Mundo Primordial.

As Casas do Ódio

Os membros do povo do ódio constroem suas fortalezas em gigantescos pedaços de rocha ou gelo mágico flutuante, ou mesmo lapidando blocos enormes de pedras preciosas ou de metal. Os draconatos constroem suas fortalezas erguendo seções das ruínas de seu antigo Império. São torres, castelos, muralhas, palácios e outras construções do gênero. Os seres-primordiais, por sua vez, constroem suas Casas Elementais lapidando as formas brutas e indestrutíveis que formam a paisagem do Mundo Primordial. Em ambos os casos, as fortalezas do povo do ódio se mantêm navegando os ventos e os rios de lava do Mundo Primordial, sempre a procura de novos membros.

As cidadelas do povo do ódio são erguidas como castelos. São sólidas, repletas de galerias, corredores e áreas comuns. Não há ostentação, nem objetos de arte ou riquezas à mostra. Nos andares mais baixos estão as praças, as residências e os pátios de treinamento e alojamento dos combatentes. Nos andares superiores estão os depósitos, as bibliotecas e as salas de comando, onde estão os líderes e os estudiosos. Em torno das cidadelas estão dispostas torres de vigília, onde se põem arqueiros, feiticeiros e outros soldados treinados para eventuais batalhas contra as forças e entidades elementais.

Infelizmente, existem líderes de cidadelas que são verdadeiros tiranos megalomaníacos. Eles conduzem as cidadelas através de regiões selvagens e arriscadas, e inclusive entram em confronto contra outras, utilizando o poder de criaturas elementais para escravizar membros de sua própria raça a fim de negociar esses indivíduos em outras ocasiões.

As Casas mais poderosas e conhecidas de todo o Mundo Primordial estão listadas abaixo. Elas são grandes como cidades e possuem milhares de habitantes divididos em seus salões, torres e passadiços.

✦ **O Castelo Ígneo**, comandado pelos seres-primordiais do fogo, uma fortaleza de bronze e lava que flutua sobre o Plano do Fogo movida pelos ventos quentes e pelas explosões vulcânicas;

✦ **O Castelo das Nuvens**, comandado pelos seres-primordiais do ar, um castelo de mármore cercado por nuvens brancas e puras, protegido por arcontes e outras criaturas elementais poderosas;

✦ **A Fortaleza Branca**, comandada pelos seres-primordiais da água, uma estrutura de gelo indestrutível que navega as águas turbulentas dos Mares e Rios Primordiais;

✦ **O Pilar de Diamante**, comandado pelos seres-primordiais da terra, uma torre com centenas de metros de altura que atravessa o Plano da Terra como uma espada cortando a rocha e destruindo tudo em seu caminho;

✦ **O Covil da Serpente Dourada**, comandado por draconatos devotos de Bahamut e que serve de lar para o Dragão de Primórdio, o mais poderoso dragão de Ohmtar; e,

✦ **O Templo Proibido**, comandado por draconatos devotos de Tiamat e que serve de lar para muitos dos aliados da Nova Corte dos Dragões, que viajam pelo Mundo Primordial lutando em nome do retorno da Deusa dos Dragões.

O Castelo das Águas

Em meio a uma tempestade eterna está o famoso Castelo das Águas, uma construção de água líquida que magicamente assume a forma de muralhas, corredores, escadarias e torres. Raios capazes de partir montanhas atingem o castelo frequentemente, eliminando qualquer criatura viva que tenha ousado investigar seus segredos.

É o lar da Aranha de Gelo, Senhora Elemental das Águas. É ela quem mantém a ligação do Castelo das Águas com o Oceano de Agrippa, mais precisamente com o palácio habitado pelo Espírito das Águas, um dos mais poderosos primordiais de Ohmtar. Esse poderoso primordial é capaz de transitar livremente entre os mundos, o que não acontece com os outros primordiais, e a Aranha de Gelo é sua serva mais poderosa.

As Cidades Fundidas

A realidade do Mundo Primordial é incompatível com a existência de construções permanentes. As Cidades Fundidas, forjadas do mais puro metal-primordial, são raras exceções, e servem de lar para criaturas como djinns, ifrits e salamandras, dentre outras. Normalmente possuem a forma de cidadelas fortificadas, cercadas por muralhas de metal e diamantes, flutuando em uma nuvem de vapores sólidos ou em meio a lagoas de magma. Algumas dessas cidades são magicamente alteradas por seus governantes para se tornarem habitáveis por criaturas de outros mundos, principalmente quando esses governantes têm grande interesse em realizar acordos ou algum tipo de comércio com viajantes planares. A maior Cidade Fundida se chama **Bronsgieterij,** a Cidade do Bronze, lar do Lorde Elemental conhecido como Sultão Ifrit e construída no dorso do próprio Espírito do Fogo.

O Espírito do Fogo é o primordial mais temido nos mundos mortais. Sua fúria é sentida em quase todo o Multiverso, um ódio permanente contra toda a forma de vida ou tentativa de ordem cósmica. Os servos do Espírito do Fogo são xamanistas malignos que dedicam suas vidas a conseguir invocar a entidade para que ela possa incinerar o restante da existência. A fúria desse primordial é tamanha, entretanto, que a entidade se torna incapaz de assimilar qualquer prece ou sacrifício realizado em seu nome. É uma entidade selvagem, destrutiva que simplesmente ignora a existência de seus servos. O Sultão Ifrit, o Lorde Elemental do Fogo, acaba cumprindo o papel esperado pelos servos do Espírito do Fogo, de comando e condução espiritual, sem que eles percebam que não é a entidade à qual eles acreditam prestar reverência.

Hurukhatrak

As Ruínas do Império Dracônico

As ruínas do Império dos Dragões podem ser encontradas por todo o Mundo Primordial. O destaque está para Hurukhatrak, a capital do antigo império e antigo lar da Rainha dos Dragões, Tiamat. É um lugar que guarda segredos sobre poderes antigos e até hoje é disputado tanto pelos servos dos Lordes Elementais quanto pelos devotos da deusa dos dragões e membros da Nova Corte Dracônica.

Liderados pelo Rei Draconato Illuyanka, os Consortes de Tiamat tentam conquistar o domínio do Mundo Primordial para sua deusa, a partir - principalmente - da retomada dos territórios que pertenceram à Rainha dos Dragões. Para isso, eles recebem uma grande ajuda da fortaleza flutuante conhecida como O Templo Proibido.

Os Mares Primordiais

Os Mares Primordiais formam uma estrutura líquida (ou algo próximo disso) que envolve os Continentes Elementais. Esses mares são feitos principalmente de lava misturada em água, sem que a lava se solidifique ou que a água evapore. Castelos submarinos servem de lar para muitas criaturas inteligentes, versões elementais de tritões, sereias e outros humanóides de Agrippa e do Mundo Lendário. Sobre a superfície das águas dos mares primordiais navega Bahamut, o Peixe Primordial. Bahamut é uma entidade colossal, um criatura-peixe do tamanho de uma grande ilha que navega os turbulentos mares do Mundo Primordial. É a personificação da união de todos os elementos, sendo formado pela matéria-prima de Ohmtar, o Primórdio, em seu estado mais bruto. Bahamut carrega em suas costas a entidade Atlas, o Pilar do Universo, uma espírito primordial que sustenta sobre si todo o peso da existência. Bahamut é a mais poderosa entidade de todo o Mundo Primordial, mas raramente se envolve nos assuntos do povo do ódio. O único registro de sua atuação nos assuntos do cosmos envolve a criação dos dragões metálicos e a batalha contra Tiamat, a Rainha dos Dragões Cromáticos, durante a chamada Guerra dos Dragões.

As Montanhas de Gelo Eterno

Essas poderosas montanhas flutuantes são levadas por todo o Mundo Primordial pela força dos ventos. O gelo que dá forma a essas montanhas nunca derrete e é praticamente indestrutível, sendo considerado por artífices de Ohmtar como sendo o mais resistente material do multiverso.

As Planícies de Obsidiana

Essas planícies de rocha negra frágil como vidro cobrem vastos territórios do Mundo Primordial. São lugares estéreis cobertos por ar cortante capaz de ferir mortalmente os pulmões de qualquer indivíduo que o respire. Muitos pontos dessa planície estão conectados ao Submundo, mas não à chamada Garganta Primordial, e sim a minas exploradas pelo povo do medo que, sem perceber, acabam levando perigosas criaturas elementais a suas cidadelas.

Os Rios Primordiais

Esses rios, muito comuns no Plano da Água, erguem-se como pontes sobre o Mundo Primordial, umas sobre as outras. São uma opção razoável para se desbravar o Primeiro Mundo em relativa segurança, exceto pelos monstros gigantescos capazes de num salto engolir um castelo inteiro. É comum encontrar, em uma viagem pelos Rios, ruínas de Casas do Ódio destroçadas por criaturas ou saqueadas por casas rivais. Muitas dessas ruínas acabam se tornando aldeias para novas criaturas.

A Semente do Ódio

Esse rubi do tamanho de um reino guarda o poder do ódio que resistiu à Última Crise e alimenta todo o caos do Mundo Primordial. Flutuando nos céus na face do mundo oposta ao Abismo, a Semente do Ódio carrega a entidade Gaiden acorrentada a si. Gaiden é o Destruidor de Deuses, aquele a quem o Mestre recorre nos momentos que antecedem uma Crise e que dará fim aos panteões para que novos deuses surjam. Sob a Semente do Ódio existe um vórtice conhecido como Vórtice da Ruína, capaz de sugar tudo a sua volta (exceto a própria Semente) e reduzir a absolutamente nada. Até mesmo as lembranças sobre as coisas destruídas pelo vórtice deixam de existir.

Capítulo 12

Organizações e Personalidades

Os povos de Ohmtar não se tornaram o que são através de um único indivíduo. Ao longo da Décima Quarta Era surgiram vários heróis, vilões e personalidades que se destacaram das pessoas comuns e gravaram seus nomes entre as lendas e mitos do multiverso. Muitos desses nomes surgiram nos contos populares acompanhados de outros, como parte de organizações, grupos, seitas e tantas outras estruturas sociais igualmente importantes para a caracterização de cada um dos Sete Povos.

Cada povo de Ohmtar possui sua própria visão sobre a importância da criação de uma organização e sobre a idolatria a indivíduos em particular. Alguns povos não dão origem a organizações poderosas pelo simples fato de que os membros de algumas etnias não se relacionam bem, destacando-se assim as figuras únicas de guerreiros indestrutíveis e magos poderosos que trabalham sozinhos e protagonizam suas próprias lendas.

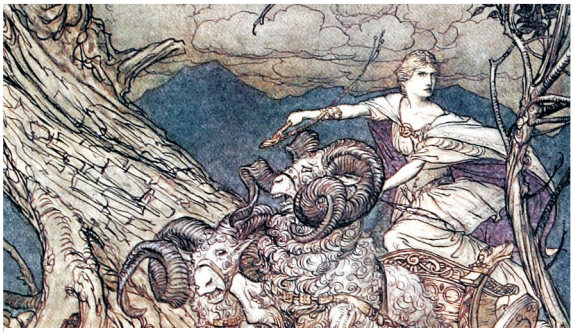
A seguir apresentamos algumas das principais personalidades e organizações de Ohmtar. Estão longe de ser as únicas ou obrigatoriamente as mais importantes, mas são aquelas que provavelmente serão mais facilmente lembradas e terão seus nomes citados nas tavernas e nos salões dos castelos mundos afora.

Calima e Casta Krann
Princesas de Droichead Átha

Há 20 anos a Cidade-Estado humana de Droichead Átha foi atacada por sua vizinha Limerik,umaguerra cuja intervenção de divindades malignas levou à morte pelo menos 35000 inocentes, incluindo o Rei de Droichead Átha, Calanus Krann.

As princesas gêmeas, Calima e Casta, filhas do Rei Krann, conseguiram escapar da cidade em chamas com a ajuda de Orionin, braço direito do rei e principal responsável pela criação e formação cultural, acadêmica e marcial das princesas. Elas tentaram, inclusive, retornar à cidade para resgatar Calanus, mas foram impedidas a pedido do próprio rei.

Com cerca de 15 anos à época, ainda muito jovens, buscaram refúgio no sul, mais precisamente em Sunfall, capital do reino de Loch Garman. Ali se organizaram os líderes dos refugiados de Droichead Átha que, cinco anos mais tarde, viriam a fundar a Cidade-Estado de Dun Gall.



Em Sunfall Calima e Casta tiveram o primeiro grande contato com o povo das Terras Baixas. Lá elas se misturaram aos camponeses e aprenderam com seus hábitos e costumes. Quando Dun Gall veio a ser fundada, Orionin convocou as gêmeas a tomarem o lugar que lhes seria de direito: o trono de Dun Gall.

Calima e Casta, entretanto, abdicaram do trono, indicando o próprio Orionin para representá-las como Regente de Dun Gall. As gêmeas aprenderam muito nos anos que se seguiram ao ataque de Limerik e, naquele momento, tinham outros planos.

Calima Krann
Princesa de Droichead Átha
Humana jovem; Trovadora dos Charcos
Tendência: Bondosa
Conhecido como (por): amigável, articulada, de bom coração, confiante, corajosa, irreverente, jovial, otimista, simpática

O Rei de Droichead Átha era conhecido por ser um homem inteligente, sábio, extremamente culto, valores que ele fazia questão de levar ao seu povo. Calima, sua filha, herdou o gosto do rei, e muito de seus dons.

Essa mulher de pele negra, cabelos cacheados e olhos cor de mel, é uma exímia menestrel, dotada de uma voz poderosa e uma beleza estonteante. Quando adolescente, ela já conhecia as mais antigas lendas e canções de Droichead Átha e além, resultado de um talento inquestionável e muita dedicação, com anos gastos debruçando-se sobre tomos antigos e pergaminhos empoeirados.

Hoje, a princesa Calima Krann viaja pelas Terras Baixas entoando cânticos que narram a história de sua cidade e, principalmente, da guerra contra Limerik. Ela tem esperança de que a história de sofrimento cantada em suas músicas possa impedir que novas guerras aconteçam e que, com isso, vítimas inocentes sejam poupadas.

Calima Krann na sua campanha. Calima é uma viajante lendária, tendo seu nome amplamente conhecido em todas as grandes cidades das Terras Baixas de Agrippa. Os personagens têm um primeiro contato com Calima ao presenciar uma apresentação da princesa em uma feira ou festival organizado por um importante nobre da cidade. Após o festival um jantar é realizado no palácio e os personagens, tendo sido convidados, podem tentar uma aproximação com a princesa. Ela possui informações valiosas sobre todos os cantos das Terras Baixas, mas dará uma atenção especial aos personagens caso eles estejam em alguma missão que envolva Droichead Átha ou Limerik. Neste momento os personagens poderão saber mais a respeito da irmã gêmea de Calima, Casta Krann, uma guerreira valorosa determinada a recuperar sua cidade das forças de Limerik. Calima, entretanto, possui um segredo. Em seus anos de estudos e viagens, a princesa descobriu as verdadeiras motivações que levaram ao ataque de Limerik à sua cidade natal, Droichead Átha. Ela descobriu, também, a verdade sobre

o envolvimento dos deuses malignos no ataque que levou à morte pelo menos 35.000 pessoas: um demônio de Ha chamado Raskranorar possuiu em segredo o corpo de Ar Quilminn I, rei de Limerik. Se ela conseguir banir o demônio, ela pode reverter o resultado da guerra e recuperar o trono de Droichead Átha.

Casta Krann

Princesa de Droichead Átha

Humana jovem; Comandante Rebelde
Tendência: Indiferente
Conhecido como (por): aguçada, belicosa, brava, destemida, insolente, maquinadora, opositora, otimista

Se o Rei de Droichead Átha era a cabeça da família Krann e a princesa Calima era o coração, Casta Krann, irmã gêmea de Calima, era a espada real. Pele negra, cabelos cacheados, olhos cor de mel. Essa é a aparência de Casta, mas dificilmente você presenciará sua beleza. Seu elmo protege sua cabeça e cobre parte de sua face, fazendo sua voz ecoar num tom metálico e poderoso, inspirador para alguns, intimidador para outros.

Casta foi treinada em combate e estratégia desde muito nova. Enquanto Calima acompanhava a Rainha Fílliga (falecida dois anos antes do ataque de Limerik) nas bibliotecas e nos salões de música, Casta seguia seu pai e os comandantes de Droichead Átha na preparação do exército e nas vistorias ao quartel e aos postos de vigília.

Casta Krann na sua campanha. Casta, diferente de sua irmã, nunca se distanciou muito de Droichead Átha. Decidida a retomar a cidade e o trono que lhe é de direito, Calima busca mercenários e aventureiros dispostos a ajudá-la em suas missões. Aos poucos ela cria uma rede de contatos que, um dia, poderá se tornar um poderoso exército.

Os personagens dos jogadores, em Dun Gall ou nas proximidades, são contatados por um mensageiro de Casta após realizarem uma missão importante. A fama dos personagens levantou o interesse de Casta, que agora quer contratá-los para uma missão. Essa pode ser uma missão de espionagem ou mesmo de resgate. Casta, entretanto, está disposta a quebrar algumas regras se for necessário para o cumprimento de seu grande objetivo e, nesse momento, os personagens podem entrar em alguma espécie de conflito com ela ou com seus asseclas.

Seguidores de Casta Krann. A princesa Casta costuma empregar mercenários para a realização de missões menos importantes. Ainda assim, ela sabe que não pode confiar em qualquer um e procura, para tanto, os profissionais mais experientes, veteranos. Em situações mais delicadas, que exigem uma ação rápida e sem falhas, ela emprega assassinos treinados. Mas Casta ainda é princesa de Droichead Átha para os refugiados de Dun Gall, e os soldados responsáveis pela guarda da cidade a respeitam como tal; um militar graduado de escalão mais baixo, como um tenente, sempre acompanha Casta quando está fora de seu horário de serviço.

O Clube dos Ordinários

Companhia de Aventureiros

Uma lenda que remete à Décima Segunda Era conta que o grupo de heróis aventureiros conhecidos como Os Matadores de Dragões, os maiores heróis da Antiguidade, iniciaram suas aventuras através de uma organização conhecida como O Clube dos Ordinários. Hoje, na Décima Quarta Era, uma organização de renome utiliza o mesmo título.

O Clube dos Ordinários éumgrupo seleto de pessoas influentes em várias cidades e reinos do povo da coragem, que se utiliza de uma poderosa rede de contatos para intermediar a contratação de mercenários e de aventureiros, principalmente na região das Terras Baixas e, em menor escala, nas Terras do Norte. Não por acaso, o palácio que serve de sede para o Clube dos Ordinários fica localizado no coração do bairro burguês da cidade de Angabar, lugar conhecido por ser um ímã para aventureiros e encrenqueiros de todos os cantos do mundo e para onde vão exatamente para conseguir algum tipo de contrato com o Clube.

Esses contratos normalmente envolvem o cumprimento de alguma missão a pedido de mercadores, nobres e sacerdotes que, para evitarem se expor, utilizam os serviços do Clube na intermediação dos serviços.

História. O Clube foi fundado em 5921 por Elton Labelah, dono de um negócio que explorava o serviço de mensagens na região da Estrada de Elron. Ele chamou seu irmão, George Labelah, um rico mercador, para formar o Clube com ele. Elton se intitulou O Primeiro Ordinário, enquanto George recebeu o título de O Segundo Ordinário. Eles instituiram que George poderia indicar um único novo membro, numa decisão individual e soberana. Esse novo membro poderia indicar um único novo membro, e assim sucessivamente. De lá para cá, os membros do Clube mostraram-se cautelosos e, passados cinquenta anos, apenas doze novos membros foram indicados.

Liderança. Elton e George Labelah, bem idosos, já faleceraram. O barão Maltus Grisword, patriarca de uma poderosa família humana pecuarista, é o atual líder do Clube dos Ordinários. Conhecido como O Terceiro Ordinário, ele era amigo íntimo dos irmãos Labelah. Em constante viagem pelas Terras Baixas reforçando e ampliando a rede de contatos da organização, é lembrado como um homem gordo, alto e rechonchudo, de bochechas rosadas e uma volumosa barba branca, manchada de comida e fumo, sempre com um chapéu de couro e pele de raposa cobrindo os poucos fios de cabelo, roupas espalhafatosas, apertadas e coloridas. Generoso e bem-humorado, Lorde Maltus é muito querido pelas pessoas que o conhecem, e quase uma lenda para aqueles que apenas ouvem seu nome.

Membros. Apenas figuras importantes e renomadas se tornam membros do Clube e, em 50 anos, ainda assim foram poucos aqueles que conquistaram uma vaga na organização, algo que requer grande honradez, lealdade e confiança. Foram quatorze o total de membros do Clube dos Ordinários, sendo que oito deles permanecem vivos. O Primeiro e O Segundo Ordinários, fundadores do Clube, faleceram idosos. O Quinto Ordinário, o humano Jamil Shieldheart, um feiticeiro poderoso, aparentemente morreu após experiências arcanas em sua torre. O Nono Ordinário, Walren, o Ousado, um halfling conhecedor dos segredos escondidos nos corredores escuros dos castelos humanos, nunca retornou de uma missão. O Décimo Primeiro Ordinário, Elaver Stalkingwolf, espiritualista élfico, foi encontrado morto no interior dos Bosques de Angabar, com sua espada encravada no próprio peito. O Décimo Terceiro Ordiário, Manker, o Viajante Negro, traiu o Clube e foi morto por Elaver no salão nobre da sede da organização.

Cada um dos membros carrega no dedo um anel de ouro, sendo que uma grande esmeralda lapidada se destaca no anel. Essa pedra tem entalhada em sua fronte o brasão do Clube e, no centro do brasão, um número, o mesmo número que dá título ao portador do anel. Esse brasão é utilizado na assinatura dos documentos, contratos e mensagens emitidas pelo clube. Os brasões com os números também são vistos no grande portão de metal que leva à principal sala administrativa (a Biblioteca do Clube) do edifício sede. O brasão com o número13, entretanto, foi retirado do portão.

Cada membro possui autonomia para contratar serviços de aventureiros e mercenários em nome do Clube, bem como definir com detalhes a missão contratada e o pagamento a ser realizado. Apenas o membro mais recente do Clube, entretanto, pode indicar um novo membro para a organização. Muitos indivíduos, entretanto, trabalham para o Clube sem necessariamente serem membros.

São voluntários ou profissionais contratados, que possuem algum interesse obscuro, uma dívida particular pessoal comum dos membros ou apenas querem oportunidades para aprimorar habilidades. É muito comum que alguns guardas e sacerdotes, nas maiores cidades, sejam cedidos ao Clube dos Ordinários temporariamente para exercerem funções menores e apoiarem os membros em suas ações.

A seguir nós apresentamos os onze membros que formam o Clube dos Ordinários. Cada um desses membros possui uma forma de atuação diferenciada dentro do Clube, seja em função de sua personalidade ou de sua formação.

Lorde Maltus Grisword

O Terceiro Ordinário

Humano patriarcal; Barão dos Pastos e das Criações
Tendência: Bondoso
Conhecido como (por): amigável, confiante, confiável, curioso, generoso, observador, prático, realista, simpático, tagarela.

Lorde Maltus Grisword é o líder do Clube dos Ordinários. Pecuarista, ele é grande fornecedor de carne bovina, leite e derivados para os reinos humanos das Terras Baixas. Ele possui, inclusive, algumas rusgas com os elfos devido ao avanço dos pastos sobre as áreas de campos mais próximas das florestas antigas. Suas viagens a negócios são ótimas oportunidades para trazer novos negócios para o Clube e atrair novos parceiros e colaboradores.

O barão é carismático o suficiente para dobrar mesmo o rei mais duro, seja ele humano ou elfo e, porque não, bronco. Ele carrega o valor original de que o Clube deve ser um instrumento de formação, de desenvolvimento, não só de mercenários e aventureiros, mas principalmente de heróis.

Seu primeiro impulso numa conversa com os nobres é saber das novidades, de eventuais histórias extraordinárias cujo envolvimento de um ou mais indivíduos tenham sido fundamentais para a resolução do problema, como aquele grupo de aventureiros que retornou de um templo perdido com muitos tesouros, ou aquele guarda franzino que derrotou sozinho um bando de orcs.

Sealannan, o Abençoado

O Quarto Ordinário

Humano patriarcal; Sumo-sacerdote de Saint Londahar
Tendência: Leal e Bondoso
Conhecido como (por): autoritário, diplomático, dogmático, elitista, inquisitivo, objetivo, observador, realista, severo.

Sealannan, o Abençoado, é o Quarto Ordinário. Esse sacerdote de Saint Londahar é oficialmente o guia espiritual do Clube dos Ordinários. Mas esse lisso de aproximadamente 60 anos de idade, cabelos negros longos e brilhantes e expressão dura, é muito mais do que isso. Sealannan, o Abençoado, é o sumo-sacerdote de Saint Londahar, emissário supremo da divindade no mundo mortal. A ele respondem todos os templos e sacerdotes de Saint Londahar em Agrippa e além. Seus clérigos são seus olhos e seus porta-vozes e é através deles que o sumo-sacerdote faz contato com aventureiros e heróis em todo o mundo de Agrippa. Ele, particularmente, prefere se manter distante, em oração, solicitando orientações ao seu deus e aos anjos. Para Sealannan, o Clube é um instrumento divino para o cumprimento dos anseios do deus da justiça no Mundo Material.

Sealannan em sua campanha. Muitos sacerdotes de Saint Londahar servem ao Clube dos Ordinários, seguindo ordens inquestionáveis de Sealannan, o Abençoado. Esses clérigos são, na verdade, os principais mensageiros da organização. Se um aventureiro, numa cidade ou vila, busca algum contato com o Clube, a primeira alternativa conhecida é buscar um clérigo de Saint Londahar.

Os clérigos de Saint Londahar que servem ao Clube não são muito hospitaleiros, entretanto. São frios e duros, rígidos, ordeiros, como um bom clérigo da justiça deve ser. Eles passam as missões com clareza, e esperam a mesma clareza dos seus contratados, punindo-os se necessário, em nome de sua

divindade. Os personagens dos jogadores podem ser contatados por clérigos de Saint Londahar que trazem alguma missão em nome do Clube dos Ordinários, algo comum para aventureiros iniciantes, não tanto para os mais experientes. Caso os personagens venham a agir contra as orientações recebidas, eles podem se ver persuadidos pelos clérigos, o que pode ser desastroso, ao menos para um dos lados.

Sealannan nunca se colocará pessoalmente como contratante. Por outro lado, Sealannan poderá se manifestar caso os personagens dos jogadores venham a realizar alguma ação que coloque em risco algum plano importante para o sumo-sacerdote ou para o Clube. O conflito direto é a última opção, visto que O Abençoado possui recursos suficientes para persuadir os personagens. Mas, caso suas ações não sejam o suficiente, ele se mostrará como o que realmente é, um Vingador de Saint Londahar, conhecido por poucos como A Maça Mortal da Justiça.

Ladell Murry

O Sexto Ordinário

Lisso de meia-idade; O Senhor Navegante
Tendência: Bondoso
Conhecido como (por): articulado, confiante, curioso, destemido, diplomático, honesto, otimista, perfeccionista, pontual, sensato, simpático, tranquilo

Os Murry são uma importante e influente família de mercadores da cidade de Therabar, em Groenvast. Ladell Murry, o atual patriarca da família, foi aventureiro durante muito tempo junto com sua atual esposa e antiga companheira de aventuras, Lorna Murry. O passado de aventuras de Ladell deu a ele uma visão única do mundo. Ele conhece cada canto exótico de Agrippa, cada porto, cada mercado, cada estrada. É um conhecedor de lendas, de histórias e de segredos escondidos sob o assento de cada trono humano das Terras Baixas.

Ladell Murry é um homem forte tanto fisicamente quanto em suas convicções. No auge de sua forma aos 46 anos, esse lisso de pele dourada de sol e cabelos escuros cuida tão bem de sua imagem quanto cuida de sua família e de sua tripulação. Respeitado por onde passa, esse exímio negociador dirige pessoalmente sua frota de navios e os negócios da família. São duas gigantescas embarcações marítimas, o Dragão de Prata e o Pelicano Esmeralda, além de quinze pequenos barcos fluviais. As embarcações maiores viajam a costa de Agrippa, adquirindo e vendendo mercadorias, enquanto as menores fazem a ligação das cidades e vilas do interior com os portos do litoral. Ladell é um dos membros mais antigos do Clube dos Ordinários e, também, um dos maiores contratantes do serviço de aventureiros e mercenários. Afinal, nada melhor do que um grupo de aventureiros bem dispostos para conseguir aquela relíquia perdida que Ladell negociará ao preço de um pequeno reino!

Karl Mucury

O Sétimo Ordinário

Humano de meia-idade; O Senhor das Caravanas
Tendência: Indiferente
Conhecido como (por): articulado, cínico, desconfiado, descuidado, fatalista, irritadiço, ganancioso, paranóico, reservado.

Se os Murry são os senhores do mar, os Mucury são os senhores da terra. A Casa Mucury é uma das mais importantes casas mercantes das Planícies de Agrippa, dominando os negócios nas principais rotas comerciais terrestres da região das Terras Baixas.

Karl Mucury, o patriarca, é conhecido como o Senhor das Caravanas. Diferente de Ladell Murry, seu grande amigo (e responsável por sua indicação ao Clube), Karl prefere não dirigir seus negócios diretamente. Depois de tanto tempo nas estradas, Karl possui uma série de subordinados responsáveis por tratar dos assuntos operacionais das caravanas, cabendo a ele apenas as decisões mais difíceis e a consolidação das relações - comerciais ou não...

Poucas pessoas, entretanto, sabem do passado de Karl Mucury. Há cerca de 20 anos, quando era apenas um jovem que acompanhava seu pai numa pequena carroça, Karl ouviu rumores da existência das ruínas de um templo dedicado a uma divindade maligna ao norte da cidade de Angabar. Essas ruínas, esquecidas há séculos, guardariam muitos tesouros que poderiam dar um novo horizonte à sua família de comerciantes.

Ladell, amigo de Karl, decidiu seguir às ruínas com seu grupo de aventureiros. Lá, eles encontraram muito ouro, joias, pedras preciosas e relíquias antigas. Uma delas, entretanto, teria mudado a vida de Karl para sempre. Seja lá o que for aquele objeto, Karl se tornou o grande mercador que é hoje graças àquilo. Nos anos seguintes, os membros da família Mucury morreram, uma um, de uma doença desconhecida. E, a cada morte, mais fortuna e sorte chegava à Karl. Ladell descobriu que algo ligava Karl Mucury não só ao objeto, mas também às ruínas.

Ladell e Karl ainda são amigos muito próximos e, até onde, se sabe, não havia nenhum assunto pendente entre eles. Até que Karl Mucury desapareceu e coube ao filho de Ladell Murry, o jovem menestrel Ossian, localizar seu paradeiro.

Shaunta Harklang

A Oitava Ordinária

Bronca de meia-idade; A Mão da Ordem
Tendência: Leal e Bondosa
Conhecido como (por): caridosa, confiante, corajosa, delicada, honrada, leal, prática, prudente, realista, sensata.

Uma vez Karl Mucury, o mercador, rumou com uma caravana até as tenebrosas Terras do Norte, um lugar inóspito, repleto de guerras, intolerância e muitas, muitas riquezas. Após uma longa travessia nos caminhos tortuosos que se ocultam nas montanhas além das Colinas de Agrippa, Karl alcançou a cidade de Ardnore, um posto militar avançado da etnia dos broncos, parte do reino Chill Chainnigh.

Lá ele conheceu Shaunta Harklang, uma fêmea bronca de expressões firmes e uma enorme delicadeza que não se via nem mesmo nas cortes humanas. Shaunta era uma monja experiente, detentora de grande conhecimento a respeito da ordem do multiverso. Como líder do exército de Ardnore, ela trazia uma nova filosofia aos pensamentos beligerantes enraizados na cultura dos broncos. E talvez tenha sido esse o motivo de as tropas de Ardnore não terem invadido, até aquele momento, as terras dos halflings mais ao sul.

Shaunta aceitou bem a presença do mercador humano e se mostrou uma grande estrategista. Ela abriu um dos mais importantes canais comerciais entre as Terras do Norte e as Terras Baixas, recebendo inclusive uma condecoração da cidade-estado de Longfoirt, vizinha e aliada do reino de Chill Chainnigh.

Conhecida como A Mão da Ordem, Shaunta é tão respeitada quanto temida. Uma lenda nas Terras do Norte, ela tem sido constantemente pressionada tanto por Longfoirt quanto por Glendine - capital de Chill Chainnigh - a dar mais um passo em direção à tomada dos vizinhos das Terras Baixas. Mas a prosperidade trazida por Shaunta tem colocado, por outro lado, o regente de Ardnore, o general bronco Hukharr, em xeque. Mas Shaunta não chegou a sua atual posição sem razão e, como membro do povo da coragem, ela está disposta a encarar de frente todo aquele que ousar se pôr diante de seus ideais e seus objetivos.

Shaunta Harklang em sua campanha. Shaunta é não só a única mulher do Clube dos Ordinários, como também a única que possui uma maior ligação com a entidade suprema conhecida como O Mestre. Suas palavras são sábias e precisas. Alcançar a cidade de Ardnore pode, por si só, ser uma grandiosa aventura. A recompensa: os ensinamentos de Shaunta e uma maior aproximação com aquele que decide o destino de tudo o que existe e o que é possível em Ohmtar.

Kevlin Trickfoot

O Décimo Ordinário

Halfling de meia-idade; Os Olhos da Serpente
Tendência: Indiferente
Conhecido como (por): aguçado, arrogante, cauteloso, covarde, fatalista, lacônico, malicioso, reservado, sádico, sombrio, tendencioso.

Uma sombra percorre os corredores do Grande Casarão de Chill Mantáin - reino que é lar da maioria dos halflings de Agrippa.Opequenino de pele esbranquiçada e olhos negros como a noite, sempre envolto em um manto pesado, escuro e empoeirado, caminha silenciosa e graciosamente, como uma serpente sobre madeira envernizada.

Trickfoot é conselheiro real de Chill Mantáin. Mas raramente as pessoas ouvem esse halfling falar alguma coisa: dizem que ele só fala para o rei, e sempre em lugar reservado. Nomeado pelo já falecido Walren, o Ousado, Kevlin Trickfoot é malvisto pelos outros membros do Clube dos Ordinários. Sua relação com entidades obscuras assusta a maioria das pessoas.

Poucos são aqueles que sabem a verdadeira natureza do pacto de Kevlin Trickfoot. O halfling conhecido como os Olhos da Serpente não é um bruxo qualquer. Digo isso com propriedade porque Kevlin temum pacto com um aliado muito próximo: Ryltar, o Grande Bruxo, líder espiritual do Mundo Subterrâneo. Ryltar, para quem não sabe, é um Agente do Destino, uma das entidades mais poderosas de Ohmtar e herói da realidade, tendo combatido ao meu lado e de outros valorosos heróis durante a Última Crise e em outras ocasiões mais recentes.

Kevlin Trickfoot em sua campanha. Ryltar deu a Kevlin uma missão em troca de poder: guardar as passagens subterrâneas ocultas sob as colinas de Chill Mantáin e que levam diretamente ao coração do Submundo. De tempos em tempos uma ou outra ameaça decide invadir o Submundo, e mais perigosas são aquelas que decidem sair de lá. Muitos halflings são corajosos o suficiente para enfrentar essa ameaça, mas nem sempre é suficiente. Através de sua posição no Clube dos Ordinários, Kevlin é capaz de contratar os serviços de aventureiros mais poderosos para deter essas ameaças.

Em algumas ocasiões, Ryltar gostaria de atrair alguns indivíduos ao seu mundo e Kevlin,o Décimo Ordinário, acaba servindo como seu porta-voz. Se os personagens precisam alcançar o Mundo Subterrâneo, Kevlin é o canal. No mais, ele não irá se opôr a um grupo de tolos que deseja seguir ao Submundo apenas para pilhar as riquezas ocultas na escuridão. Afinal, ele sabe que Ryltar é capaz de proteger sua caverna como ninguém mais poderia fazê-lo.

Eillian Oakshield

O Décimo Segundo Ordinário

Humano adulto; O Jovem Guerreiro, O Guerreiro Crédulo
Tendência: Bondoso
Conhecido como (por): bom coração, caridoso, imprudente, ingênuo, melancólico, reservado, tolo.

Era noite quando Eillian entrou correndo pela Floresta de Andaluil, nas proximidades da cidade de Kildar. Esse rapaz com, na época, 20 e poucos anos, de pele clara, cabelos castanhos cacheados e olhos verdes, brilha com uma energia rara de se ver. Ele derrotou um grupo de criaturas vindas do Mundo Lendário sabe-se lá como, em uma batalha fácil, apenas com uma espada comum e um escudo trincado. Elaver Stalkingwolf, líder espiritual dos elfos da região, presenciou a peleja e ficou admirado com as habilidades daquele jovem humano. O fato dele carregar o nome de um antigo herói das lendas também contribuiu. Mesmo assim, contava a acreditar nas incontáveis histórias que aquele garoto contou. Ele era muito jovem para ter enfrentado gigantes, bruxas, vermes colossais e dragões feitos de gelo.

Mas as histórias eram verdadeiras, contaram os espíritos que acompanhavam Elaver. O elfo era membro do Clube dos Ordinários há alguns anos, mas ainda não havia encontrado alguém confiável para indicar uma posição na organização. Foram necessários sete anos para que Eillian conquistasse definitivamente a confiança de Elaver. Confiança que ele quebrou em apenas treze dias.

Eillian e o Traidor. Quando recebeu o anel do Clube, Eillian estava com uma viagem preparada para Angabar, a Cidade dos Aventureiros. Na estrada ele conheceu um viajante de pele negra como a noite e olhos azuis da cor do mar, um trovador cheio de histórias grandiosas, algumas mais fantásticas que as de Eillian. Seu nome era Manker, o Trovador de Ébano. Forte, atlético, bonito, carismático, inteligente. Eillian sentiu algo estranho. O humano guerreiro que derrotou dragões e combateu gigantes se apaixonou.

Treze dias após conhecer Manker na estrada, Eillian lhe deu um presente: um anel do Clube dos Ordinários. Manker foi nomeado por Eillian o Décimo Terceiro Ordinário. O Viajante Negro, como também era chamado, conhecia muito bem o Clube. Mais do que Eillian imaginava. Ele já tinha ouvido muitas lendas - e muitos segredos - a respeito do Clube. Sabia de cada passo, cada contrato, cada missão que acontecia nas proximidades de Angabar, onde fica a sede da organização.

Manker iniciou uma série de missões, contratando mercenários e aventureiros, partindo de suas próprias experiências e conhecimentos a respeito de ruínas, templos e lugares místicos na região. Um dia, então, ele mandou um grupo de mercenários ao coração da Floresta de Andaluil para buscar uma relíquia poderosa, uma espada imbuída com o espírito dos antigos líderes élficos. A espada de Elaver Stalkingwolf.

Eillian estava cego por sua paixão, e realmente acreditou nas palavras de Manker quando disse que "a espada deveria ser passada às novas gerações, aos membros do povo da coragem que realmente buscam o progresso da civilização".

Se o jovem guerreiro estava cego, Manker estava louco. Na verdade, ele era realmente um louco, pelo que pôde descobrir Tebus, clérigo de Saint Londahar em Angabar. Foi Tebus também quem descobriu que Manker havia planejado encontrar Eillian naquela viagem, e já sabia tudo sobre o passado do guerreiro quando aquilo aconteceu.

Os mercenários que foram à Andaluil acabaram sendo mortos pelos guardas élficos, como inocentes jogados aos leões. Elaver, enfurecido, seguiu até Angabar e, enquanto Eillian chorava ao ouvir a verdade saída dos lábios de Tebus, Manker era morto pelo xamã de Andaluil na sala ao lado. Hoje ainda é possível ver parte da mancha de sangue de Manker no tapete que adorna a Biblioteca do Clube dos Ordinários.

Eillian abandonou o Clube, retornando vários meses depois, quando soube da morte de Elaver. O corpo do elfo havia sido encontrado com sua própria espada encravada no peito, jogado no bosque da cidade. Os membros do Clube concordaram que Eillian não foi o culpado pelo que aconteceu, e lhe devolveram o status de membro. Mesmo com seu título recuperado, Eillian tem se mantido afastado do Clube. Antes de partir, entretanto, o guerreiro decidiu: nomeou Tebus, clérigo de Saint Londahar, ao Clube dos Ordinários.

Tebus Hardfaith

O Décimo Quarto Ordinário

Humano adulto; Clérigo de Saint Londahar, O Contratante
Tendência: Leal e Bondoso
Conhecido como (por): argumentativo, articulado, austero, autoritário, cauteloso, confiante, destemido, diplomático, dogmático, intelectual, observador, orgulhoso, reservado, sensato, simpático, severo.

Quando um grupo de aventureiros chega a Angabar, ainda nos portões da cidade, receberá algumas orientações da Guarda Local. Eles terão suas armas e implementos selados por uma fita de couro, uma bolsa ou equivalente, e serão proibidos de os empunhar em público. Esses aventureiros normalmente vêm à Grande Metrópole em busca de oportunidades de trabalho, fama e fortuna. Afinal, não faltam em Angabar barões interessados em buscar relíquias antigas ou eliminar antigos desafetos.

Uma guilda, entretanto, detém o controle sobre os serviços de aventureiros em Angabar e também em outras cidades e vilas de Agrippa: o famoso Clube dos Ordinários. O Clube possui contatos e informantes espalhados pelos Braços Verdejantes e em terras distantes como Ahn, Loch Garmane o Vale dos Charcos.

Conquistar a confiança do Clube é o meio mais fácil de um aventureiro alcançar a glória e as riquezas tão desejadas. Para isso, entretanto, deverá passar pela avaliação do mais novo e atuante membro da organização: Tebus Hardfaith.

Digo por experiência própria que, por mais amigável e jovial que seja esse homem, é praticamente impossível agir contra suas orientações sem que ele saiba. E a punição virá, cedo ou tarde, e não será nem um pouco agradável.

Se você quer ser um aventureiro famoso, mas não demonstrar o que se espera de um verdadeiro herói, fique certo de que Tebus fará o possível para esmagá-lo e ninguém, de Sunfall à Circis, ousará contratá-lo novamente.

Ragnar Swordgeal
Aventureiro da Lista dos Ordinários

Tebus Hardfaith é, talvez, o mais atuante membro do Clube dos Ordinários. Clérigo de Saint Londahar, esse jovem sacerdote da justiça é o Décimo Quarto Ordinário na exótica lista de membros da famosa organização. Corpo robusto, olhos amendoados, cabelos negros, 30 anos, 35 no máximo. Esse é Tebus Hardfaith, clérigo de Saint Londahar na cidade de Angabar. Tebus é um indivíduo simpático e atencioso, diferente da maioria dos clérigos de sua ordem, que são fechados e de uma frieza desconfortável.

Tebus é uma das figuras mais importantes da organização, mesmo sendo o membro mais recente a ingressar para o Clube dos Ordinários. Metódico e organizado, ele é responsável pela administração da sede e pelos recursos financeiros do Clube. Carismático, é o principal contratante do

Clube. Inteligente e culto, é também um grande conhecedor de lendas, histórias e das notícias mais recentes: uma fonte sem fim de oportunidades de missões para o Clube dos Ordinários.

A História de Tebus. Tebus, da Casa Hardfaith, é filho de Sealannan, o Abençoado, nada menos do que sumo sacerdote de Saint Londahar e principal líder da poderosa Igreja da Espada Celestial. O jovem Tebus sempre foi muito correto e organizado, perfeito para ser iniciado da igreja e, seguindo a admiração que sentia pelo pai, o fez. Durante muito tempo, Tebus serviu a Igreja da Espada Celestial atuando principalmente como um assistente do sumo sacerdote, com muitas atribuições administrativas e pouquíssima atuação junto à população.

A vida de Tebus mudou quando um amigo de infância, Eillian Oakshield, se envolveu no que ficou conhecido como a maior crise da história do Clube dos Ordinários. Eillian, o Décimo Segundo Ordinário, se envolveu com um insano trovador de nome Manker, tendo inclusive o nomeado Décimo Terceiro Ordinário.

Tebus Hardfaith foi o principal responsável por descobrir a verdade sobre Manker e isentar Eillian da culpa pela morte de um grupo de mercenários enviados à Floresta de Andaluil para roubar a espada de Elaver Stalkingwolf, o Décimo Primeiro Ordinário, o elfo responsável por nomear o próprio Eillian ao Clube. A exposição de Tebus e o fato de o clérigo ter aceitado se tornar membro do Clube dos Ordinários causou grande revolta em seu pai, Sealannan. Apesar de estar disposto a expulsar Tebus da Igreja da Espada Celestial, não havia motivos suficientemente justos para que o sumo sacerdote procedesse dessa forma. Assim, o pai de Tebus optou por, simplesmente, romper relações pessoais com seu filho.

Tebus alcançou um prestígio dentro do Clube que seu pai, Terceiro Ordinário, nunca conseguiu. Além disso, tornou-se uma figura pública importante na cena política de Angabar e também nos corredores dos templos de Saint Londahar, Ananayan e Jangall.

Tebus Hardfaith hoje. Tebus é o membro mais atuante do Clube dos Ordinários. É comum encontrá-lo no Palácio dos Ordinários, onde ele recepciona novos aventureiros e realiza as principais reuniões e negociações com a nobreza da metrópole. A moradia de Tebus não fica muito distante dali. Um pequeno palacete foi dado por seu pai quando Tebus se casou com a belíssima elfa Miraniannel do Clã da Agrestia Verdejante, com quem tem dois filhos: o pequeno elfo Baromirian (6) e a jovem humana Sniandala (13).

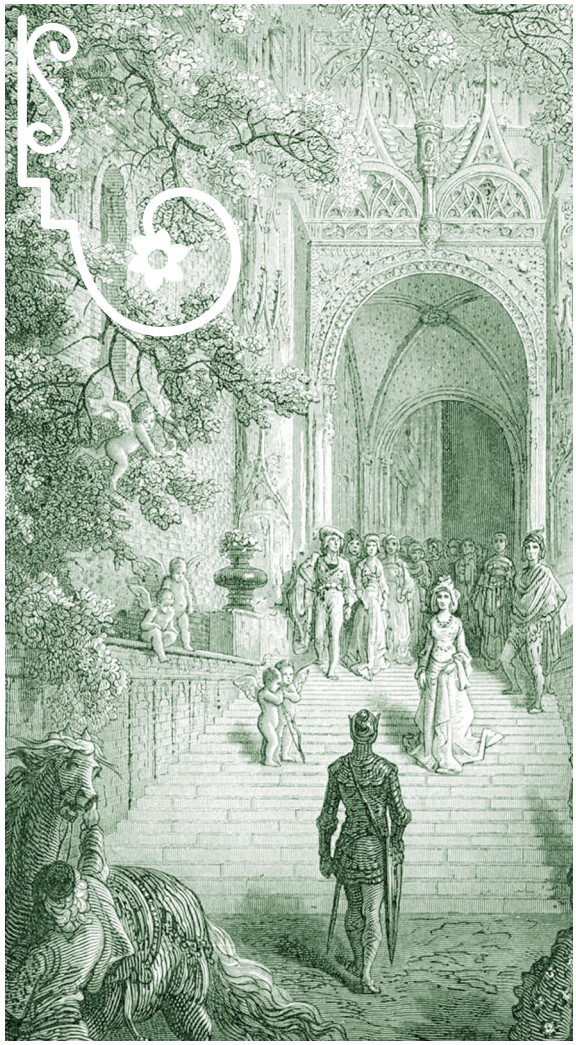
Tebus comanda um grupo de guerreiros soldados e investigadores conhecidos como Os Olhos de Prata. Eles são responsáveis por investigar os crimes mais obscuros e sangrentos que acontecem nos domínios da metrópole (o que inclui, além de toda a área urbana protegida pelas muralhas, os subúrbios), normalmente ligados a atuação de cultos e seitas envolvidos com entidades malignas.

Apesar de sua devoção à Saint Londahar, Tebus é, também, membro da Academia Coraliana de Angabar, ligada à Universidade de Angabar, cujas cadeiras são ocupadas por filósofos dedicados a interpretar os sinais deixados pelo Mestre na atuação dos deuses e dos espíritos, e despertar nos indivíduos a vontade e a coragem para agir diante desses sinais. O envolvimento do Clube dos Ordinários com a Academia Coraliana é normal e esperado, mas poucos sabem qual a real atuação de Tebus nesta tradição filosófica. Sealannan já anunciou em várias ocasiões que a devoção às palavras da Filosofia será considerado um «desvio de Fé» pela Igreja da Espada Celestial, o que seria o suficiente para Tebus perder seu status sacerdotal. O que não aconteceu, ainda.

Tebus Hardfaith em sua campanha. Angabar é uma cidade grande, repleta de possibilidades de contatos e oportunidades, mas também um lugar de inveja e de ambição. Em suma, um local perfeito para aventureiros das Terras Baixas. Os personagens dos jogadores podem encontrar em Angabar todo tipo de aventuras, e insumos não faltarão ao Mestre do Jogo para que ele desenvolva sua campanha a partir dali.

Caso sua aventura, ou campanha, envolva o Clube dos Ordinários, Tebus Hardfaith será o primeiro membro do Clube com o qual os personagens terão algum contato. Ele sempre recruta pessoalmente os aventureiros, utilizando no máximo os serviços de algum mensageiro para atrair os candidatos ao Palácio-Sede.

Tebus resgata, também, os ideais da fundação do Clube dos Ordinários, oriundos das palavras do Barão Maltus Grisword - que ele tanto respeita e admira. Para ele, o Clube dos Ordinários não é uma agência de aventureiros, mas uma instituição fundada para fomentar o heroísmo e despertar nos indivíduos comuns as sementes de poder que o Mestre plantou em cada um deles.



O Culto do Fogo

Culto Primordialista

O culto dedicado à adoração ao Espírito do Fogo é uma das maiores ameaças, hoje, à paz do mundo de Agrippa. Enquanto os elfos e os humanos preparam-se para uma guerra que promete varrer as florestas dos Braços Verdejantes, os servos desse poderoso espírito primordial avançam rapidamente com seus planos. Poucos são aqueles que perceberam, mas as colunas de fumaça que jorram dos vulcões do Ninho da Serpente estão mais altas, as ondas de lava que jorram por aqueles cantões distantes estão maiores e mais poderosas e a quantidade de criaturas elementais que já caminha pelos desertos flamejantes da região já é suficiente para se formar um pequeno exército, se alguém for capaz de controlá-las para tal. Mas os servos do Espírito do Fogo raramente deixam testemunhas vivas para delatar suas atividades.

O Espírito do Fogo. Este poderoso e destrutivo espírito é visto como uma entidade a ser temida e apaziguada, principalmente. Seus adoradores ensinam o respeito pelo fogo, seu uso como instrumento e o perigo que representa quando sai do controle. Pregam que o fogo é um agente purificador e apontam o renascimento depois de um incêndio florestal como prova.

Geralmente os templos ao Espírito do Fogo são ocultos, encravados em fortalezas erguidas sob os salões ressoantes das forjas mais profundas. Seus visitantes têm apenas alguns instantes para provar sua devoção à entidade antes de serem incinerados pelos pagãos. Isso porque, em sigilo, o Círculo de Devoção ao Espírito do Fogo busca preparar o mundo para a chegada do Grande Flamejante, o instrumento de destruição aprisionado no Mundo Primordial. Essa arma suprema será utilizada pelo Maior dos Espíritos quando chegar o Fim, permitindo ao Espírito do Fogo incendiar o universo, para dar lugar ao universo futuro.

O Grande Flamejante é uma criatura mítica, aprisionada no Mundo Primordial pelo poder dos deuses. Todas as lendas e rituais proferidos pelos seguidores do Espírito do Fogo citam esta criatura, que surgiria no mundo como uma gigantesca serpente flamejante que brotaria da mais alta das montanhas e rastejaria pelas florestas do mundo, incendiando tudo em seu caminho até que restasse apenas carvão e cinzas.

É comum em muitos rituais os líderes da seita atearem fogo contra os próprios corpos, rezando ao Espírito por resistência em troca de sua devoção. Obviamente, muitos seguidores morrem nesses rituais, sobrevivendo apenas aqueles que receberam a confiança do Espírito do Fogo após anos de devoção cega.

Membros. Os cultistas do fogo estão se tornando cada vez mais comuns. Geralmente são xamanistas que se viram derrotados diante de alguma ameaça poderosa, sem que seus espíritos guardiões pudessem fazer algo para ajudá-los. Eles voltam-se, então, para o Espírito do Fogo, em busca de vingança contra seus oponentes e, também, contra os próprios espíritos que não os ajudaram quando realmente precisaram.

Dizem as lendas que os cultistas são capazes de sentir a presença do primordial em qualquer chama, da menor vela ao maior incêndio, e que usam essa conexão para converter xamanistas e atrair novos seguidores. Essa seria uma via de mão dupla, de forma que o próprio primordial seria capaz de interferir e se conectar aos mortais através do fogo. Assim, mesmo a lareira de uma casa protegida por Sálvia, a deusa dos lares, seria um canal para o ódio e para a destruição promovidos pelo Espírito do Fogo.

Varenir

O Furioso

Elfo-negro ancião; Líder do Culto do Fogo
Tendência: Caótico e Maligno
Conhecido como (por): ardiloso, arrogante, belicoso, cruel, violento

Dizem as lendas que uma cidade feita inteiramente de bronze brilha flamejante sob a sombra dos vulcões do Ninho da Serpente, encravada em paredões rochosos de onde brotam rios de água e também de lava. O nome dessa cidade é Helfang, uma ligação direta do mundo de Agrippa com o Mundo Primordial. De lá, o líder do culto envia seus servos para todos os cantos do mundo, usando magias antigas e dobras na realidade conhecidas apenas por aqueles que conseguem dominar os elementos. Se nome é Varenir, O Furioso, um elfo-negro nascido em Penocuephata e expulso pelo Conselho Amarelo da cidade drow quando se envolveu com as forças elementais que brotavam da Garganta Primordial. Exilado no Mundo Material, Varenir ouviu as histórias a respeito do Ninho da Serpente e, depois de décadas de preparo e de pesquisas, alcançou a cidadela de Helfang. Quando ele chegou o lugar já era uma conexão entre os mundos e era dominado por um poderoso Sultão Ifrit, mas Varenir já era conhecedor de magias poderosas e não encontrou dificuldades para tomar a cidadela à força. Há muito, também, a razão já havia abandonado a mente do elfo-negro, que passou a receber a alcunha de O Furioso.

Os Heróis e o Espírito do Fogo. Um dos mais poderosos e caóticos primordiais de Ohmtar é uma ameaça aos outros espíritos da natureza e o mais comum é os seguidores desta entidade serem caçados e destruídos. Os seguidores do Espírito das Montanhas são os mais empenhados na destruição dos adoradores do Fogo, assim como os seguidores do Espírito das Florestas, em menor escala (estes optam por permanecer em suas florestas protegendo seus habitantes, deixando aos bárbaros das montanhas impedirem que a Serpente de Fogo brote da terra). Existem casos de magos e feiticeiros que se viram tentados pelo Espírito do Fogo e que passaram a usar o conhecimento e o poder que possuíam para fazer oposição ao culto, mas é impossível saber até onde o primordial consegue levar sua influência e o quanto ele se beneficia do uso das forças arcanas flamejantes por seus opositores.

Os Monges do Limiar

Observadores do Cosmos

Primeiramente uma consideração. Apesar de os monges do Limiar serem tratados aqui como uma organização formada por indivíduos do povo do amor e da loucura, isso não é verdade, sendo apenas uma abordagem aproximada de forma a identificá-los ao seu local de origem, o Além.

Eu, Gënnlarioneth, sou responsável por dar aos indivíduos que hoje são chamados de Monges do Limiar sua posição no Cosmos. Quando alcancei a Revelação e me tornei parte do Mestre (durante o evento conhecido como A Última Crise), me deparei com o Caos Primordial, uma grande movimentação cósmica difusa onde estavam todas as ideias do Mestre. Lá, pude presenciar todo o passado, o presente e os planos que o Mestre tinha para o futuro. Tornei-me a própria essência da magia daquele novo mundo em formação, conectado a todas as coisas, em todos os tempos.

No Novo Início, com o surgimento de um novo multiverso, chamado Ohmtar, me pus ao lado das novas raças dominantes, os Antigos, para aprender e também para ensiná-los sobre os acontecimentos do passado. Ao longo da Décima Terceira Era eu me adaptei à minha nova condição de ser onipotente, e o mesmo aconteceu com meus antigos aliados, hoje conhecidos como Agentes do Destino.

Num dado momento, entretanto, em minhas viagens por Ohmtar, eu fui guiado pelos Antigos ao mundo mais distante da cosmologia, localizado acima do Paraíso e chamado simplesmente de O Além. Naquele lugar me deparei com divindades antigas, mortas ou enlouquecidas, construtos metálicos, criaturas disformes e tantas outras coisas que somente uma imaginação fértil e insana é capaz de conceber.

Atravessando o Além, cheguei ao Limiar, o ponto mais distante do cosmos, a fronteira de Ohmtar com o restante do Megaverso. Daquele deserto de areias púrpuras era possível ver nos céus todas as outras cosmologias... Era como olhar diretamente para a mente do Mestre. O vento sobrenatural levantava a areia e formava nuvens densas e cortantes, formando imagens de todos os acontecimentos, locais, coisas e indivíduos de Ohmtar, em todo e qualquer tempo, seja na realidade principal ou em suas versões alternativas. Infinitas possibilidades, infinitas verdades.

Julguei a importância daquele conhecimento e retornei aos juncos do Além. Do interior de um fruto de sangue e olhos recolhi os Grandes Sábios, entidades esquecidas pelo Mestre e que teriam ajudado na construção do multiverso entre a Décima Primeira e a Décima Segunda Era.

Da areia do Tempo criei os primeiros monges, e alimentei suas mentes e seu espírito com o poder dos Grandes Sábios de outrora. Assim nasceram os monges do Limiar.

A Torre de Vidro e a Observação Eterna. Das areias do Tempo criei uma torre feita totalmente de vidro. De dentro dela, os monges são capazes de observar as tempestades do Deserto do Limiar e observar todas as imagens e pensamentos que fluem pelo multiverso. É dever dos monges interpretar essas visões e registrar cada uma delas, em tomos de infinitas páginas chamados de Os Sete Códices de Ohmtar, que são:

✦ **O Códice das Páginas Infinitas**, onde estão registrados todos os acontecimentos de Ohmtar, passados, presentes e futuros;

✦ **O Códice dos Espíritos Escolhidos**, onde estão registradas todas as verdades e especulações a respeito dos sete povos de Ohmtar, de cada uma das raças (etnias) que os compõem, suas sociedades, organizações, idiomas e costumes;

✦ **O Códice dos Aspectos e das Revelações,** onde estão registradas todas as visões a respeito dos aspectos do Mestre e de como ele se apresenta para os sete mundos;

✦ **O Códice das Luzes e das Formas,** onde está a Lei da Natureza que rege os Sete Mundos de Ohmtar, o que xiste, existiu ou existirá em cada um desses mundos e, também, as forças que permeiam os mundos e impedem (ou favorecem) a viagem entre eles;

✦ **O Códice do Despertar e das Façanhas Épicas,** onde estão as visões que relatam o Despertar Heroico e descrevem o poder das sementes heroicas plantadas pelo Mestre em cada indivíduo de Ohmtar;

✦ **O Códice da Vilania e das Feras Fantásticas,** onde são estudadas todas as ameaças que caminham por Ohmtar; e,

✦ **O Códice dos Artefatos e dos Segredos Mágicos,** onde estão todas as relíquias criadas pelo Mestre para recompensar os heróis que venham a surgir nos Sete Mundos e aceitem suas jornadas de coração aberto.

Os Monges do Limiar em sua campanha. Todos já ouviram falar dos monges do Limiar, pois eles estão presentes em todas as lendas de Ohmtar. São os grandes narradores, aqueles que observam tudo, sabem tudo e preveem todos acontecimentos. Se em outros mundos as histórias são contadas a partir de um «Era uma vez...», em Ohmtar elas costumam iniciar com «Disseram os Monges do Limiar que...».

Alcançar o Limiar é uma tarefa possível apenas para aqueles que caminham com a ajuda do Mestre. Os monges guardam resposta para todas as questões e, como última opção para descobrir uma forma de superar o Grande Desafio, os heróis podem recorrer aos monges do Limiar.

Não que os personagens consigam compreender o que os monges dizem, ou que os monges serão receptivos, mas não custa tentar.

A Nova Corte dos Dragões

Cultistas de Tiamat

Um guerreiro draconato conhecido como Illuyanka liderou uma expedição ao coração da cidade de Hurukhatrak. O ano era 5666. Treinado na Casa de Armeijarraivossan, uma das casas mais poderosas da sociedade draconata, Illuyanka era um líder renomado e influente. Não teve dificuldades em atrair uma série de seguidores para um empreitada cujos objetivos ele fez questão de manter em segredo.

Ao alcançar Hurukhatrak, Illuyanka e seus seguidores foram atacados por forças elementais poderosas e precisaram se refugiar no interior de um antigo templo, um dos primeiros dedicados à Tiamat. Eles permaneceram aprisionados ali por mais tempo do que qualquer criatura poderia resistir. E foram caindo, um a um. Illuyanka emergiu daquele templo, sozinho, e portando um grande poder.

Ninguém sabe o que realmente aconteceu naquela ocasião. Suspeita-se que Illuyanka tenha feito um pacto com Tiamat e, em troca de poder, tenha sacrificado seus seguidores. Illuyanka retornou à Casa de Armeijarraivossan, declarando-se novo emissário do Império dos Dragões, prometendo recuperar a glória perdida na guerra contra os Lordes Elementais. Sua fama entre os draconatos era grande e praticamente todos os indivíduos da raça respeitavam suas posições e idolatravam suas histórias.

Surgia ali a Nova Corte dos Dragões, uma sociedade à parte da sociedade dos draconatos, construída a partir dos alicerces do antigo Império dos Dragões. Tiamat é adorada como a única divindade da Corte, e seus súditos acumulam o máximo de riquezas possível de ser obtida para que, um dia, a Rainha dos Dragões possa voltar ao mundo que lhe é de direito.

Eles conduzem expedições aos outros mundos de Ohmtar, com o único objetivo de pilhar cidades, templos e ruínas, em busca de relíquias e preciosidades a serem oferecidas à Tiamat.

As ruínas do Império dos Dragões têm sido retomadas dos elementais aos poucos, à medida que a sociedade da Nova Corte se fortalece. Hurukhatrak, a antiga capital do Império, ruma para se tornar uma das localidades mais importantes e poderosas do Mundo Primordial.

Liderança. Illuyanka é o Rei da Nova Corte Dracônica. Escolhido por Tiamat para liderar a retomada do Mundo Primordial, conduz seus seguidores com mão de ferro em direção ao objetivo de recuperar os territórios que pertenciam ao Império dos Dragões das forças elementais que hoje estão no controle. Ele comanda a Corte coma ajuda dos Consortes de Tiamat, cinco dos mais poderosos dragões cromáticos ancestrais de Ohmtar.

Membros. Os membros da Nova Corte não se identificam com o povo do ódio. Esses draconatos acreditam que Tiamat deve recuperar seu poder sobre o Mundo Primordial e farão de tudo para que isso seja possível. Para eles, chegará o dia em que os dragões retornarão ao Primeiro Mundo liderados por Tiamat e expulsarão os Lordes Elementais e seus seguidores. Os draconatos da Nova Corte são ardilosos, selvagens e violentos, criaturas de caos e ódio, liderados por um guerreiro tão poderoso quanto insano.

A Nova Corte dos Dragões em sua campanha. Essa poderosa organização talvez se torne uma ameaça a todo o multiverso, mas hoje ela é uma ameaça principalmente ao povo do ódio, nativo do Mundo Primordial. Os membros da Nova Corte dos Dragões atravessam o Mundo Primordial caçando os seres-primordiais e capturando os draconatos que rejeitem a ordem de ingressarem na sociedade.

Diversas situações envolvendo a Nova Corte são possíveis de serem aplicadas a uma nova campanha ou a uma campanha já em andamento. Por exemplo, um grupo de draconatos e seres-primordiais consegue fugir para o Mundo Material, mas trazem consigo seus perseguidores e acabam cruzando o caminho dos personagens dos jogadores.

Em outra situação possível, uma relíquia poderosa e de suma importância para a campanha dos heróis foi roubada por um grupo de membros da Nova Corte dos Dragões. A relíquia está nas mãos de Illuyanka e caberá aos personagens enfrentá-lo no Mundo Primordial para que possam cumprir seu objetivo.

Ou os personagens podem, simplesmente, cruzar o caminho de um dos consortes de Tiamat e, sem saber, estragar os planos da organização, atraindo para si a ira dos devotos da deusa da tirania.

Famílias Dracônicas. Tiamat não é uma das deuses mais poderosas do multiverso sem motivos. Sua influência alcança todos os mundos e todas as raças, já que é também uma entidade ligada à tirania e à realeza. Dessa forma, acredita-se que muitas famílias, clãs e outras organizações sociais prestem devoção à Tiamat, mesmo que secretamente. Esses pequenos e restritos cultos são chamados de Famílias Dracônicas e incluem guildas de mercadores, membros das casas mais nobres de Agrippa e seguidores de tradições filosóficas ligadas à inveja, ao ódio e ao medo (apesar de existirem casos de devotos de Tiamat estarem ligados à filosofia da coragem, da esperança e até mesmo da compaixão). Dizem os boatos que muitas dessas famílias ostentam dragões em seus brasões, mas se isso fosse verdade essas famílias seriam tão comuns que provavelmente Tiamat não teria oponentes à sua altura entre os deuses de Ohmtar.

Illuyanka

Rei da Nova Corte dos Dragões

Draconato; General Dracônico
Tendência: Caótico e Maligno
Conhecido como (por): autoritário, caprichoso, ciumento, cruel, impulsivo, orgulhoso, paranóico, sádico, tolo, vingativo, violento.

Esse poderoso guerreiro draconato de escamas vermelhas e grandes asas de couro é o emissário de Tiamat na jornada que busca trazer o Império dos Dragões de volta aos seus tempos de glória. Sempre a frente de suas tropas nos ataques às Casas dos seres-primordiais e dos draconatos que se negam a se submeter a suas ordens, Illuyanka é tido já há algum tempo como um louco. Ele já se lançou em batalha contra criaturas elementais poderosas, já ordenou afundarem toda uma casa de draconatos em um rio de lava por mero capricho, e isso foi só o começo. A cada passo que ele dá, entretanto, sua liderança se torna mais forte e ele, em troca, se torna mais poderoso.

Alguns sábios da sociedade dos draconatos temem a ascensão de Illuyanka. Eles acreditam que, com o avanço da Nova Corte e com o poder adquirido pelo campeão draconato, ele possa vir a se tornar uma divindade menor do Mundo Primordial. Outros, mais céticos, acreditam apenas que Tiamat esteja usando seu servo para retomar sua posição no Mundo Primordial e descartá-lo em seguida. Quem está certo?

Os Consortes de Tiamat

Cinco dragões cromáticos ancestrais conduzem a Nova Corte dos Dragões junto a Illuyanka. Esses dragões são poderosos e possuem suas próprias aspirações. Eles teriam sido amantes de Tiamat em tempos imemoriais e hoje buscam reerguer o Império para se tornarem Reis ao lado de sua deusa. Habitantes do Mundo Primordial, eles são os dragões cromáticos mais poderosos dos Sete Mundos, mais poderosos que muitas divindades menores e espíritos elementais.

A seguir fazemos uma breve apresentação dos Consortes de Tiamat e o que se conhece, em linhas gerais, sobre cada um deles.

Bogbeast

O mais poderoso de todos os dragões negros, o Rei dos Pântanos Caóticos é uma criatura reclusa. Sua presença na Nova Corte foi deduzida a partir das visitas constantes realizadas aos seus pântanos por Illuyanka, mas pouco se sabe a respeito de seu envolvimento com os outros consortes.

Drannratner

O mais poderoso de todos os dragões vermelhos, o Rei das Fontes de Primórdio Flamejante é tido por alguns como o verdadeiro líder da Nova Corte, se utilizando da liderança de Illuyanka para desviar suas atenções para ações e estratégias que julga mais importantes.

Dux

O mais poderoso de todos os dragões brancos, o Rei das Cavernas de Gelo é um caçador implacável. Há milênios ele aterroriza os viajantes que ousam atravessar as regiões gélidas do Mundo Primordial. É uma criatura destrutiva e sanguinária, mas está longe de ser a mais perigosa.

Taeniolatus

O mais poderoso de todos os dragões azuis e chamado de Rei dos Relâmpagos do Ódio, ele habita o coração das tempestades mais violentas do Mundo Primordial, geradas pelos gritos de fúria de Gaiden, o Destruidor de Deuses. Seus territórios são respeitados pela maioria dos elementais e ele não costuma agir com violência gratuitamente.

Varanidae

O mais poderoso de todos os dragões verdes, o Rei das Florestas Elementais é tido como um dos principais responsáveis por atrair líderes das Casas Draconatas para a Nova Corte dos Dragões. Dizem as lendas que ele é capaz de transitar livremente entre os mundos e tem formado alianças com dragões cromáticos poderosos que há milênios ocultam-se no mundo de Agrippa, prometendo trazê-los de volta para seu mundo natal.

Os Pássaros Negros

Guardiões dos Portões do Submundo

Quando da fundação da grandiosa cidade de Penocuephata, a Fortaleza Negra, Ryltar se auto-proclamou Senhor do Submundo, a Mão do Mestre, o instrumento do Medo que conduziria o povo subterrâneo durante sua jornada no mundo dos vivos. Quando ondas de seguidores surgiram e se ajoelharam diante de seu novo mestre, Ryltar resolveu recompensar essa devoção com "asas de corvo" e "foices de ferro mágico".

Essa descrição é uma alegoria para a formação do poderoso exército de Ryltar, os conhecidos Pássaros Negros do Submundo. Conhecidos por se vestirem sob a pele dos poderosos corvos atrozes das cavernas do Mundo Subterrâneo, os Pássaros Negros são uma espécie de força militar liderada por Ryltar e que tem por objetivo combater o avanço das forças demoníacas que sorrateiramente alcançam o Submundo através de incontáveis passagens ocultas na escuridão.

Eu, Gënnlarioneth, vos digo que os Pássaros Negros são uma contraparte sombria da forma como pretendo conduzir a Patrulha do Destino do povo da esperança, já que eu e Ryltar temos visões e objetivos muito distintos, apesar de nossa amizade milenar. Eu busco agir de forma a não intervir claramente (ou descaradamente, se preferir) nos assuntos mortais, enquanto Ryltar não vê problemas em dar aos seus exércitos total liberdade para agir em seu nome, da forma que for necessária, se isso for o suficiente para resolver quaisquer problemas.

História. Os Pássaros Negros surgiram quando os primeiros devotos de Ryltar foram presenteados por ele com alguns dons fantásticos. Foram os primeiros pactos verdadeiros a surgirem entre os membros do povo do medoe o Grande Bruxo. Ainda no ano 1 da Décima Quarta Era, os primeiros membros já haviam recrutado milhares de outros combatentes para auxiliarem Ryltar em sua missão de proteger o Submundo contra as forças infernais. Ryltar então posicionou seu grande exército no coração da cidade de Penocuephata, e enviou tantos outros à escuridão das cavernas do Mundo Subterrâneo para proteger aqueles que estavam distantes dos Portões.

Liderança. Ryltar, o Grande Bruxo, é visto por muitos como o líder dos Pássaros Negros do Submundo. Mas, analisando a organização friamente, é possível perceber que não é realmente assim... Ryltar é um líder sob a ótica da inspiração, já que é uma entidade vista por muitos como uma divindade do

Mundo Subterrâneo. A organização dos Pássaros Negros, entretanto, possui diversas divisões, e diversos cargos de chefia, uma hierarquia intrincada que varia de grupamento para grupamento, gerando inclusive conflitos internos por conta dessa divergência.

Existe uma certa informalidade em muito da atuação dos Pássaros Negros, como se muitos membros agissem ao bel prazer... Ryltar, realmente, não se incomoda com isso, desde que eles cumpram seu objetivo. Talvez Ryltar encare esses conflitos como um mal necessário, uma forma de gerar desconfiança entre os membros da organização e, por fim, mais medo.

O mais famoso grupamento de Pássaros Negros é chamado de Os Caçadores da Luz Dourada e tem como líder o mestre das lâminas Frunan Espada das Trevas.

Frunan, a Espada das Trevas

Líder dos Pássaros Negros Caçadores da Luz Dourada
Elfo-negro de meia-idade; Mestre das Lâminas do Submundo
Tendência: Indiferente
Conhecido como (por): determinado, experiente, prudente, sábio

Quando surgiu na região dos Pântanos da Noite oferecendo seus serviços, os barões da cidade drow de Buntinfir não faziam ideia de que aquele elfo-negro de corpo atlético, vestes de tecido nobre visivelmente bordado à luz do dia e poderosas e reluzentes espadas sempre à mão nascera ali há muitos anos, em meio aos serviçais obscuros que trabalhavam - e ainda trabalham - nas fazendas de fungo-violeta.

Frunan cresceu nas grutas úmidas com sua família, mendigou nas ruelas de Buntinfir, e fugiu na primeira caravana que passou pela cidade logo após completar 40 anos de idade. Um garoto, para os padrões de sua raça. Ele aprendeu com os soldados da caravana a empunhar, a limpar e a afiar uma espada, bem como a carregar dúzias de caixas de fungo-violeta, tão pesadas quanto rocha sólida, sem reclamar. Talvez esse tenha sido seu maior aprendizado, sentir dor, sofrer, e não reclamar.

A luz do dia cegou seus olhos, literalmente, e ele foi abandonado à mercê das criaturas das florestas da superfície, até ser resgatado por um elfo de pele branca de nome impronunciável. Frunan nunca aprendeu a língua dos elfos da superfície, mas ele encontrou o caminho de seu mundo, e isso foi suficientemente importante par a ele.

Se passaram 20 anos entre a fuga de Frunan e seu retorno à sua cidade natal. Nesse meio tempo, ele se deparou com um grupo de Pássaros Negros moribundos após o ataque de um grupo de gigantes dos subterrâneos conhecidos como trolls das cavernas. Ele matou os trolls com suas espadas e alguns frascos de sangue-de-fogo, mas não sem ficar bastante ferido no processo. Os Pássaros Negros o acolheram e ele logo se tornou membro do grupo.

Com o passar dos anos, aquele grupo que se intitulava Os Caçadores da Luz Dourada já não era mais o mesmo. Alguns caíram em batalha, outros abandonaram a jornada para retornar a suas famílias ou cidades natais, e Frunan acabou se tornando o membro mais antigo. A liderança de Frunan surgiu lentamente. Com a entrada de novos membros no grupo, e a saída ou queda de uns tantos, sua experiência se tornou fundamental.

Sob a liderança de Frunan, os Pássaros Negros Caçadores da Luz Dourada foram obtendo sucesso com frequência cada vez maior em suas empreitadas, se tornando mais conhecidos, mais poderosos e, porque não, mais ricos.

Até o dia em que Ryltar, o Grande Bruxo, convocou os Caçadores da Luz Dourada para uma audiência na Praça Cerimonial de Penocuephata, a Fortaleza Negra. Lá, diante dos Portões do Inferno, Ryltar recebeu o grupo. Dezenas de homens vestidos de corvos- atrozes estavam diante dele, liderados por Frunan, a Espada das Trevas.

Tanto Frunan quanto seus guerreiros estavam atônitos, numa mistura de sentimentos; orgulho, temor, fé. Ryltar gesticulou no ar, e seu manto de sombras cobriu Penocuephata. Um brilho laranja era visível através das frestas dos Portões do Inferno. Na escuridão e no silêncio dos Pássaros Negros era possível ouvir o rugido das criaturas demoníacas e o lamento das almas condenadas ao Inferno.

Um símbolo amarelo brilhante surgiu diante dos Portões e dele apareceu um bloco de rocha sólida reluzente como ouro. A rocha flutuou até Ryltar, e a luz retornou à cidade subterrânea. Ryltar partiu a rocha em milhões de pedaços do tamanho de grãos de pólen, e de seu interior retirou um pequeno diamante de cor amarela.

Essa é a Semente do Medo / O Poder Supremo que governa o Submundo / O Poder Supremo que Eu / O Grande Bruxo / Controlo em sua plenitude / Um dia uma ínfima parte desse poder / Será de vocês / Que se entitulam os Caçadores da Luz Dourada / Estão ao alcance dela nesse momento / Tragam Hoenukar até mim / E sua caçada terá chegado ao fim / Pois terão / A Luz que tanto têm Caçado

O que é Hoenukar? Ou quem? Já se passaram 30 anos desde aquele dia, e os Caçadores da Luz Dourada prosseguem em sua jornada, buscando pistas, buscando um paradeiro. Nenhum deles abandonou a jornada, nenhum deles desacreditou da possibilidade de, um dia, deter o poder da Semente do Medo. E Frunan lidera cada um deles pela escuridão do Submundo, tentando encontrar o que quer que seja Hoenukar.

Frunan, a Espada das Trevas, em sua campanha. O elfo-negro conhecido como Frunan é uma figura importante e bastante conhecida no Submundo. Ele possui um grande respeito pelas criaturas da superfície e sabe reconhecer uma pessoa de boa índole quando a encontra. Afinal, ela será completamente diferente da maioria dos habitantes do Submundo. Frunan pode surgir para os personagens dos jogadores como um guia na escuridão das cavernas, mas seu principal objetivo é encontrar Hoenukar. Nada é dito a respeito do que ou quem é Hoenukar, mas talvez essa informação esteja disponível em outros mundos, e os personagens podem possuir essa informação, se o Mestre assim desejar. Entretanto, não necessariamente isso colocará Frunan e os personagens dos jogadores do mesmo lado de uma batalha.

A Patrulha do Destino

Guardiões da Ordem Cósmica e Emissários de Gënnlarioneth

Por trás de muitos eventos da história existe um ou mais indivíduos agindo silenciosamente, movimentando peças de xadrez e decidindo o destino de reis e de seus reinos. Um grupo de indivíduos, entretanto, vai além. Eles interferem em eventos importantes, conduzindo a realidade na direção de um dos muitos destinos possíveis. Eles são a Patrulha do Destino.

História. Há alguns séculos, talvez um milênio ou mais, um monge caminhou pelo Limiar e viu as primeiras Cenas Umbrais que indicavam os primeiros cataclismas que levariam à Próxima Crise. Ele capturou essas imagens e debruçou-se sobre elas por anos, estudando cada momento, cada símbolo, até identificar um padrão e formular A Profecia.

Gënnlarioneth, o líder dos monges do Limiar, acessou as informações a respeito d'A Profecia e determinou que os monges do Limiar não mais tocassem naquele assunto. A Profecia era muito delicada, e os monges não poderiam se desviar de sua função original, que é de observar a caminhada do Tempo e registrar a história passada, presente e futura de Ohmtar.

O velho arquimago, ao observar A Profecia, percebeu que havia algo de errado naquele padrão. E ele sabia do que se tratava. Pela primeira vez desde A Crise, um monge do Limiar interferiu no andamento da realidade, manipulou inconscientemente os eventos visualizados no Limiar, ditou um futuro. E nesse futuro, A Crise se anteciparia. A culpa não era daquele monge. Afinal, nunca seria possível prever aquela possibilidade.

Mais uma vez, o Mestre estava testando seu Observador. A Profecia envolvia a ascensão da entidade lendária conhecida como Sasquasohuh, o Sol Azul do Mundo Lendário. Ciente de que as entidades e criaturas do Mundo Lendário estão intimamente ligadas por uma força cósmica poderosa, Gënnlarioneth recrutou alguns dos indivíduos mais poderosos e importantes do povo da esperança para reverter o destino traçado pela Profecia. Assim nasceu a Patrulha do Destino.

Liderança. Gënnlarioneth lidera pessoalmente a Patrulha. De sua Torre de Vidro ele estuda cada evento possivelmente conectado à Profecia da Próxima Crise e dita as ações necessárias para que esses eventos não se concretizem. A Patrulha fica sediada na antiga torre de Gënnlarioneth, erguida no coração da cidade de Kalindron, no Mundo Lendário. Essa sede é secreta. Para o povo de Kalindron, as criaturas poderosas que são vistas por lá são servos do Arquimago. São os membros oficiais da Patrulha do Destino:

Aldenail Fallunaoe

Metamorfo, Nobre das Florestas

O Príncipe dos Metamorfos do Clã das Árvores Rosadas não foi mais visto desde o massivo ataque comandado por Hang Aknar, o Rei Hobgoblin e emissário do Sol Azul. Aldenail, acredita-se, fugiu para o Mundo Material, levando consigo a poderosa Lágrima de Sasquasohuh.

Ionah Hopscave

Anã, Xamã dos Espíritos Cervejeiros

A Antiga Líder Cervejeira de Rumnahein abandonou seus afazeres no reino dos anões para ajudar Gënnlarioneth a formar a Patrulha do Destino. É dela as primeiras descobertas a respeito da Profecia do Sol Azul. Hoje, ela é responsável por recrutar heróis e aventureiros que possam contribuir com as missões enviadas por Gënnlarioneth.

Ilberanill, O Poderoso

Alto-elfo, Arquimago Feérico

Ilbenaril é um mago bastante conhecido na cidade de Kalindron. Ele é muito consultado por estudantes das artes arcanas e também por magos experientes, por possuir um vasto conhecimento a respeito da arte da magia arcana, do tecido da realidade e das leis cósmicas que regem a magia. É também um grande conhecedor dos segredos políticos das cidadelas eladrins do Mundo Lendário, sendo, por esse motivo, altamente respeitado e igualmente temido.

Mabiki, O Enclausurado

Selvagem, Fúria Guerreira da Natureza

Um selvagem conhecido como Mabiki era tido como um dos mais renomados líderes do Jardim de Flennyn- Hastaliann, um Campo florido localizado no oriente da Terra das Fadas onde veios de primórdio cortam o solo como água. Mas uma força elemental poderosa alcançou o Mundo Lendário. Para impedir que essa força contaminasse os Jardins, o selvagem aprisonou-a dentro de seu próprio corpo, tornando-se uma fera de caos e violência, mantida sob controle pelo próprio Gënnlarioneth.

Tunak, O Touro de Gugamesh

Minotauro, Xamã das Estrelas

Acidade minotáurica de Gugamesh é, para o povo da esperança, tão impressionante quanto sinistra. Construída no coração das colinas conhecidas como Os Seios de Andaluzia, Gugamesh foi assolada por uma praga mágica. Seus habitantes migraram para as cidades vizinhas ou morreram por teimosia. Gugamesh era uma cidade fantástica, rica e poderosa, mas nem mesmo o progresso que alcançou permitiu resistir àquele evento fatídico. O xamã minotauro conhecido como Tunak ficou em Gugamesh para proteger os labirintos e as riquezas que foram abandonadas. Dentre elas, tesouros e relíquias milenares; em suma, Alta Magia.

Os Portadores da Luz

Seguidores de Kaleo e Guardiões de Elron, a Cidade Esmeralda

De uns tempos para cá, nada mais do que meio século, temos visto em alguns lugares de Ohmtar alguns indivíduos ostentando o símbolo da Coragem e portando um instrumento mágico capaz de, pelo que pude sentir, canalizar o poder da Semente da Coragem. Eles se intitulam os Portadores da Luz, seguidores de Kaleo, uma organização que busca, através do controle sobre a luz da coragem, garantir a ordem dos Sete Mundo sde Ohmtar. Eles têm combatido demônios, divindades malignas, aberrações e primordiais, mas também têm afrontado as divindades benevolentes e os servos dos espíritos bondosos da natureza.

As poucas pessoas ditas «comuns» que tiveram alguma experiência com os Portadores da Luz dizem que eles se manifestam como heróis envoltos em uma aura esverdeada, proferindo palavras sagradas em nome de Kaleo, o Grande Deus da Coragem.

Eu, Gënnlarioneth, sei que Kaleo não é um deus; na verdade, ele é, assim como eu, mais poderoso que todos os deuses de Ohmtar (exceto Ohm, o Todo Poderoso Deus Sol).O que ele pretende? Eu tenho a resposta. Infelizmente.

Alcançe e Liderança. Os Portadores são liderados por Kaleo, um Agente do Destino que presenciou a Última Crise e é uma das entidades mais poderosas de Ohmtar. Eles têm conseguido agir em todos os Sete Mundos, ignorando as barreiras impostas pelo Mestre no que diz respeito à viagem entre esses mundos. Os grandes regentes de cada um desses mundos (reis, deuses, espíritos, primordiais, aberrações, demônios, dentre outros) já tem conhecimento da presença dos Portadores, mas nada sabem a respeito de suas verdadeiras motivações.

Elron, A Cidade Esmeralda. Elron, a Cidade Esmeralda, é o que restou da Décima Segunda Era. Suas torres de cristal, metal e esmeralda poderiam ser vistas de todos os cantos de Agrippa, se não estivessem ocultas pelo poder de Kaleo. De lá ele observa o multiverso e planeja as ações dos Portadores. Elron é uma lenda para a maioria, mas existem muitos indivíduos que conseguem algum tipo de relação com os habitantes da periferia da metrópole. Esses habitantes contam que, no coração da cidade, tudo é possível, e o poder de Kaleo fornece alimento, segurança, habitação, alegria e espiritualidade para todos, sem distinção de raça ou de classe social. Mas nenhum dos habitantes da periferia foi capaz, até hoje, de atravessar a redoma que envolve Elron e chegar ao seu interior.

Atividade e Discurso. Os Portadores da Luz têm sido vistos em missões que buscam, principalmente, recolher algumas relíquias que dizem ser originárias de um período anterior à Crise. Normalmente eles convocam heróis para ajudá-los nessas buscas, como uma forma de angariar simpatizantes para sua causa. Para eles, «*Kaleo é o grande Deus da Coragem, portador da semente de luz que dá forma à Agrippa. Ele concedeu esse poder aos mortais para que eles, como portadores dessa luz, possam trazer a ordem ao multiverso.*»

Os Portadores da Luz em sua campanha. Os personagens dos jogadores já conquistaram renome e fama em seu reino. Eles são vistos como verdadeiras lendas pelas pessoas comuns e sabem que suas ações fazem toda a diferença no combate contra as forças do caos e da maldade. Um dia, os heróis recebem a visita de um homem idoso, portando um cajado de metal e vestindo um grosso e brilhante manto de um tom verde muito escuro.

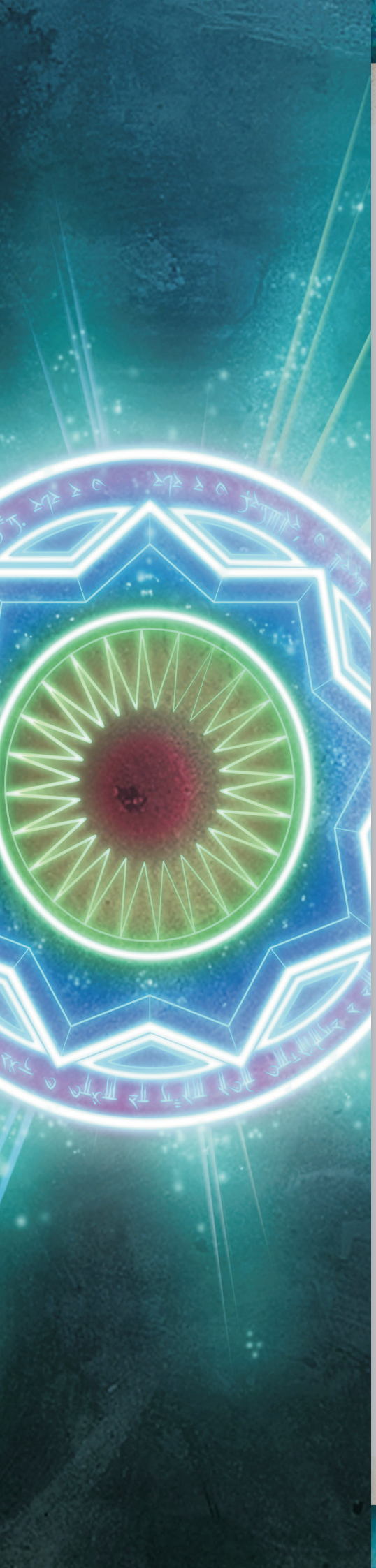
Esse homem é um Portador da Luz, e vem em nome de Kaleo solicitar a ajuda dos heróis na recuperação de uma relíquia da Antiguidade de posse de uma criatura maligna, que pode estar no Mundo Material ou em outro mundo. O Portador é capaz de oferecer transporte para qualquer lugar do multiverso (mesmo o Inferno que, teoricamente, estaria inacessível, a não ser pelos Portões do Inferno no Submundo). Disponibiliza, também, poderes extraordinários, advindos da fé em Kaleo.

Caso os personagens sejam bem-sucedidos na missão, eles receberam uma grande recompensa. Caso decidam abraçar a causa dos Portadores da Luz, eles terão acesso a conhecimentos secretos a respeito da organização.

Ser um membro dos Portadores da Luz é uma bênção e, também, uma maldição. É receber o poder da Coragem e ter o apoio de uma das entidades mais poderosas de Ohmtar. Por outro lado, saber a verdade a respeito dos Portadores da Luz é carregar um fardo eterno, visto que, caso esse conhecimento caia em mãos erradas, os responsáveis serão caçados e punidos com o sofrimento eterno. Poucos são os membros dos Portadores da Luz, mas eles têm se tornado mais numerosos à medida que obtêm sucesso em suas missões.

A (Possível) Verdade que a Coragem Esconde

Kaleo é capaz de viajar no Tempo, e isso nós, Agentes do Destino, já sabíamos, porque nós também somos capazes de fazê-lo. Ele intercedeu na campanha contra Kromagnom e forneceu o poder da Coragem a uma versão mais jovem de si próprio. Com a Crise, e de posse desse poder, Kaleo atravessou o multiverso ao longo de toda a Décima Terceira Era recolhendo os últimos vestígios das Sementes das Emoções e tomando seu poder para si (exceto a Semente do Medo, hoje de posse de Ryltar, o Grande Bruxo, e a Semente do Ódio, mantida pelo Mestre no coração do Mundo Primordial, onde Gaiden, o Agente Vermelho, está aprisionado). Ao que tudo indica, a retirada dessas sementes teria sido a principal responsável pela queda das Raças Antigas e pelo retorno à Ohmtar das raças que eram dominantes na Décima Segunda Era, como humanos, anões, elfos e outras. Kaleo quer trazer a Utopia da Décima Segunda Era de volta à Ohmtar, usando o poder da Semente da Coragem para moldar o mundo a sua forma. O primeiro passo foi dado, eliminando os Antigos. Agora, ele precisa conquistar a confiança dos mortais e sua servidão para, em seguida, lançar sua campanha final contra os deuses e espíritos de Ohmtar.



A razão pura,
livre de qualquer limitação,
é a própria
Divindade.

A vida de Jesus
Hegel

Tomo 3

Os Poderes

De longe *o metamorfo observa os aventureiros adentrarem a Torre Enferrujada. Armas em punho, encantamentos preparados. E sabe, pelas palavras do Grande Bruxo, que ali será o lugar do descanso de cada um deles. Exceto por um, que fará questão de proteger, um frágil e jovem arcanista. Afinal, se Gënnlarioneth pode ter um mortal como protegido, por que ele, O Grande Lobo, não poderia?*

Aos poucos, as sombras da noite que ocultam parte de sua face e de seu corpo se dissipam. Uma poderosa luz mostra sua face lupina, suas garras e sua clara insatisfação. Um humano se aproxima. Ele veste armadura dourada sobre vestes brancas. Seus cabelos castanhos e seus olhos cor de mel brilham intensamente, acompanhando a luz que emana de uma maça que carrega em sua cintura, como que feita do próprio sol.

- Vocês tiraram o dia para me incomodar, ou resolveram que estou muito solitário aqui em Agrippa. Volte para o seu lugar... Ou hoje não amanhecerá?
- Você soube o que aconteceu com Gënnlarioneth, velho amigo?
- Soube sim, Mercúrio. Soube que ele ficou cego, que vagou pelos mundos como um mendigo, que abandonou Ohmtar por um instante, e que agora está de volta.
- Verdade. E Ryltar precisará mais uma vez ocupar a Torre de Vidro enquanto Gënnlarioneth prossegue com seus afazeres... extemporâneos.
- E...
- E daí que alguém precisa cuidar dos Portões do Submundo enquanto o Ryltar não estiver por lá.
- E você, Mercúrio, está pedindo para mim, como Ryltar fez?
- Não é um pedido, Logan. É uma ordem. Somos Agentes do Destino de Ohmtar. E você é o que possui maior liberdade para abandonar Agrippa temporariamente. As florestas têm seus espíritos para protegê-las. Sua ausência não será tão sentida.
- Assim você faz com que eu me sinta um inútil... Mas discordo, Mercúrio. Há algo de errado em Agrippa. Algo que envolve as forças do Mundo Lendário. Sasquasohuh lançou sua bênção sobre os goblinóides e nada do que eu tenho feito foi capaz de impedir que as criaturas alcancem o Mundo Material. Nem mesmo meu poder foi o suficiente... Não posso partir. Sinto muito.
- É isso, ou Kaleo nos fará esse favor.
- Você só pode estar brincando...

✦✦✦

Os pés protegidos por uma armadura de metal esverdeado estão sobre o parapeito da janela. O homem se projeta e se joga. Flutua, a centenas de metros do chão. Levita calmamente por mais algumas dezenas de metros em direção ao topo da torre. Pousa, um pé depois do outro. As botas não fazem barulho ao tocar o chão feito de esmeralda finamente lapidada. Observando atentamente, é possível perceber que o metal da armadura é levemente translúcido. Na verdade, a armadura que ele veste não é feita de metal, mas sim de luz sólida, puro poder mágico manifestado pela vontade daquele homem que está ali, de pé, observando Elron, a Cidade Esmeralda.

Elron é realmente fascinante, a maior e mais misteriosa cidade de todo o multiverso. Suas incontáveis torres, todas feitas de esmeralda e altas como montanhas, se destacam em meio a dezenas de quilômetros de construções de mármore e metal. Nos céus é possível ver o voo das carruagens mágicas e dos soldados armadurados em suas montarias mitológicas, como pégasos, grifos e dragões.

O homem fecha os olhos por um instante. Sua franja de fios finos e grisalhos balançam ao sabor do vento. A capa branca de seda e ouro segue o mesmo balanço, harmônico, teatral. O rosto fino e envelhecido mostra um homem endurecido pelas batalhas, apesar de o tempo ter sido bondoso com ele. Seu nome é Kaleo, o Portador da Luz, Regente de Elron.

Ele abre os olhos, verdes como folhas jovens, e observa a própria mão, aberta na altura da cintura, palma virada para cima. Ele tem um anel no dedo médio, que brilha no mesmo tom de sua armadura: verde. Na palma da mão repousa um outro anel, esbranquiçado, aparentemente feito de cristal ou diamante. O anel passa a emitir um brilho arco-íris que rapidamente se torna branco como a luz do dia.

- Vá. Ainda há esperança. - *sussurra o Rei de Elron. O anel se transforma num faixo de luz e rasga o céu diante dele enquanto voa como um raio em direção ao horizonte.*

Capítulo 13

O Mestre e seus Aspectos

Ohmtar é o centro de toda a realidade, de todas as existências, de todos os mundos reais e fantásticos, de sonhos e de pesadelos. Uma entidade rege toda essa realidade. Ele é **O Mestre**, o Deus dos Deuses, o Grande Criador, a Vontade Suprema, a mente e espírito por trás de tudo o que existe. Ele é a personificação de todas as forças que regem os Sete Mundos.

Os deuses, as forças da natureza e da magia, os espíritos dos ancestrais e dos elementos, as ideias por trás das filosofias e da criatividade dos mortais, o silêncio e os pensamentos de cada indivíduo que surge no caminho dos heróis de Ohmtar. Ele é tudo isso, e mais. Possui infinitas formas, infinitas personalidades e infinitos poderes, sendo capaz de fazer tudo o que sua criatividade permitir e sua vontade comandar.

Os habitantes de Ohmtar se relacionam com o Mestre sem perceber. Ele é uma entidade que está acima de tudo e, por mais atuante que seja, geralmente é visto agindo através de um de seus incontáveis aspectos. Um deus que ordena um mortal combater um inimigo, uma nova ideia na mente de um estudioso do cosmos, um espírito conselheiro que se manifesta para um círculo de xamãs de tempos em tempos.

E cada uma dessas formar requer uma forma distinta de relação. Assim surgiram as religiões, as filosofias e os círculos de devoção que guiam os sete povos de Ohmtar. Os teólogos e filósofos consideram que a interação dos indivíduos com o Mestre se dá através das chamadas *Crenças.*

Todos os indivíduos de Ohmtar dotados de alguma inteligência possuem uma Crença, uma forma de se relacionar com as forças que regem o mundo. Eles podem ser devotos de uma divindade, adoradores de um ou mais espíritos, ou ainda acreditarem simplesmente no poder da emoção que carregam dentro de si, como a coragem, o medo ou o ódio.

O Mestre e os Heróis

A principal função d'OMestre, segundo Ele próprio, é criar todas as coisas do multiverso e testar cada uma dessas criações, para saber se elas precisam de mudança ou mesmo se há ou não lugar para elas nos Sete Mundos. Para colocar suas criações à prova, O Mestre elege alguns indivíduos para fazê-lo: os Heróis de Ohmtar. Cabe aos heróis cumprir a jornada traçada pelo Mestre e superar os desafios que surgem em seu caminho. Muitos heróis o fazem sem ter a consciência de que tudo é um plano traçado pelo Mestre, acreditando que estão seguindo a vontade dos deuses, que estão sendo testados ou que estão em uma jornada em busca de redenção.

Os feitos dos heróis influenciam o Mestre a manter ou mudar o estado das coisas. Se o Mestre pretendia matar um rei, os heróis podem provar que aquele rei merece permanecer vivo, pelo bem do seu povo. Se o Mestre pretende matar um deus maligno, os heróis podem erguer suas armas e lutar para que nenhuma outra divindade maligna ocupe o lugar do deus caído. E a cada aventura, a cada jornada, o multiverso vai assumindo novas formas, seguindo a vontade do Mestre e de seus Heróis.

O Mestre pode recompensar os heróis de diversas formas. Ele pode lhes fornecer conhecimento, fama, glória, fortuna, mas no fim apenas uma recompensa é a que realmente importa: a Imortalidade. Um herói pode se tornar imortal de várias formas. Pode, literalmente, conquistar a vida eterna ou, simplesmente, após cair em batalha, ter seu nome imortalizado nas lendas e nos cânticos entoados pelos bardos e menestréis. E todos querem ser imortais, mesmo que não admitam.

Heróis que se tornem divindades se tornam, no fim das contas, aspectos do Mestre e passam a ter suas identidades usadas por ele para manifestar suas vontades e manipular os Sete Mundos, lançando novos desafios a novos heróis e, com isso, reiniciando o ciclo.

Os Aspectos do Mestre

Apesar de ser impossível registrar em um único lugar (exceto pelo Códice dos Aspectos e das Revelações) todos os aspectos do Mestre, para efeitos de estudo eles são agrupados em três grandes grupos: as **Divindades**, os **Espíritos** e a **Filosofia**. O primeiro representa a manifestação do mestre através das entidades movidas pela fé de seus devotos. O segundo as entidades que representam as forças que permeiam o cosmos. O terceiro, por fim, representa o conjunto de ideias mais fundamentais que traduzem o chamado Paradigma, a Lei da Natureza que rege todas as coisas de Ohmtar. Neste capítulo apresentamos a vocês os principais aspectos do Mestre de Ohmtar e, brevemente, como se dá sua relação com os povos dos Sete Mundos.

Além desses três aspectos principais, existem ainda os chamados **Aspectos Distantes** e, também, os **Agentes do Destino**, descritos ao final deste capítulo.

As Divindades

As divindades são seres sobrenaturais, dotadas de poderes significantes, cultuadas e respeitadas por indivíduos mortais e imortais. As divindades estão acima dos mortais e das forças da natureza, em sua maioria, e possuem personalidade, consciência, intelecto, desejos e emoções, num sentido bastante mortal destes termos. Elas são um aspecto importante do Mestre, do qual ele se utiliza para se apresentar aos indivíduos através de uma forma física ou presença com a qual eles possam se identificar.

O multiverso de Ohmtar está repleto de divindades. Uma multidão de entidades como essas, algumas mais poderosas que as outras, governa os diversos aspectos da existência mortal, da ética e da moral, às vezes cooperando ou competindo entre si na condução dos assuntos dos Sete Mundos.

Cada divindade possui um aspecto (ou um «tema») e é responsável pelos interesses desse aspecto nos mundos de Ohmtar, possuindo pleno poder sobre tudo a ele relacionado. As divindades mais poderosas possuem poder sobre aspectos mais relevantes do multiverso ou, ainda, sobre mais de um aspecto que, em conjunto, chamamos de portifólio.

Todos os indivíduos de Ohmtar acreditam nos deuses, sabem de sua importância e respeitam seu poder, mas não necessariamente cultuam as divindades. Quando o fazem, não cultuam, também, todas elas, apenas aquelas com as quais se identificam de alguma forma.

O Poder das Divindades

Em Ohmtar, as divindades não são onipotentes ou oniscientes. Elas são capazes de perceber acontecimentos relacionados a seu aspecto e influenciá-lo, mas são incapazes de intervir diretamente em questões que não estejam em sua esfera de atuação. Um deus da bondade não pode simplesmente erradicar o mal. Para isso ele emprega servos imortais, como anjos, e concede poderes aos seus sacerdotes, para que eles possam agir onde o poder da divindade não alcança.

O poder de uma divindade é medido por sua influência nos Sete Mundos. Quanto maior essa influência, maior seu poder sobre a realidade. Algumas divindades são responsáveis por aspectos importantes, mas não se tornam influentes e poderosas somente por isso. Como aspectos do Mestre, a decisão quanto a qual divindade é mais ou menos poderosa é d'Ele. O poder de uma divindade determina se ela é: um **deus maior**, um **deus menor** ou um **semideus**.

Os semideuses não são divindades propriamente ditas, mas estágios intermediários em direção à ascensão ou transcendência. Geralmente um semideus é um mortal que está a caminho de se tornar uma divindade, como um herói cumprindo as últimas missões de sua jornada rumo à Imortalidade. Mas ser um semideus é um estágio temporário: ele pode fracassar e cair antes de ascender à divindade, ou concluir seu destino e se tornar uma divindade.

O status de deus maior ou menor é, entretanto, permanente. Uma divindade menor pode se tornar uma divindade maior, e vice-versa, se essa for a vontade do Mestre. Mas para isso acontecer, geralmente uma série de eventos precisa preparar os mundos de Ohmtar e seus povos para justificar a mudança, como a vindoura guerra entre elfos, humanos e goblinóides que servem de fachada para o verdadeiro movimento no panteão de Ohmtar, o que inclui a possível ascensão e queda de algumas divindades.

✦ Os Deuses Maiores

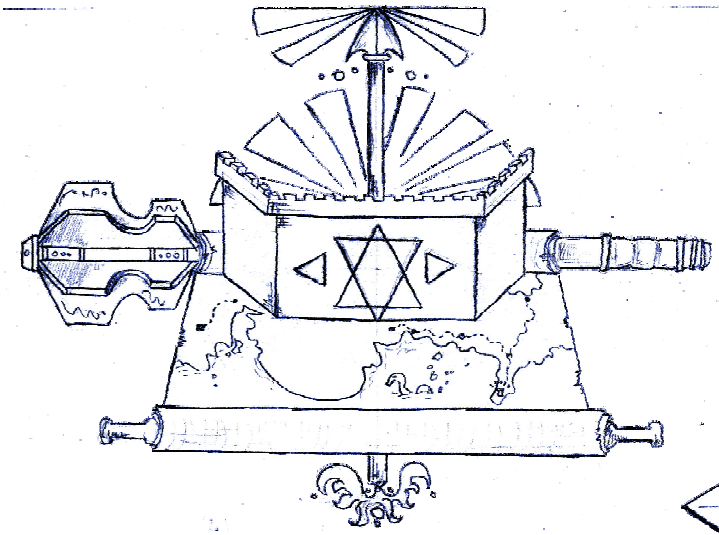
Os deuses maiores de Ohmtar estão entre as entidades mais poderosas do multiverso. Dizem as lendas que no passado eles eram capazes de caminhar pelos mundos mortais, ajudando os povos a prosperarem, mas uma disputa entre os deuses que poderia ter levado Agrippa à ruína teria feito com que o Mestre aprisionasse os deuses nos Mundos Imortais. Os deuses benevolentes, ligados à ordem e à bondade, foram confinados no Paraíso, enquanto os deuses hostis, ligados ao caos e à maldade, foram aprisionados no Inferno. Caberia às divindades, então, usar seu poder e seus agentes para continuar influenciando os mundos mortais e transmitindo suas doutrinas.

A maioria dos mortais presta devoção aos deuses maiores, por vários motivos e de diversas formas. As divindades benevolentes são cultuadas por sua compaixão, pelos milagres que são capazes de realizar e pela bondade com que cuidam de seus adoradores e orientam suas ações ao longo de suas breves vidas. As divindades hostis, de natureza maligna, são cultuadas por seu potencial transformador, que tende a ser interpretado como algo que trará o mal a todos aqueles que não se submeterem à vontade dessas entidades.

Para administrar o culto às divindades, ordenar sacerdotes e manter os dogmas e doutrinas dos deuses maiores existem as instituições religiosas chamadas em conjunto de Igrejas. Os sacerdotes dessas instituições atuam tanto como mensageiros das divindades, responsáveis por multiplicar a fé e garantir o cumprimento dos dogmas da Igreja, como também por transmitir aos deuses o amor, o respeito ou o temor de seus fiéis.

Mas por que igrejas são necessárias? A maioria dos mortais não sabe que os deuses estão aprisionados em seus mundos. As Igrejas, nesse contexto, se tornam instrumentos poderosos de agregação de fiéis e disseminação da palavra e da vontade dos deuses, que não podem se manifestar diretamente no Mundo Material. Os sacerdotes mais poderosos das Igrejas se tornam representantes diretos da vontade dos deuses, e sua palavra é em grande parte dos casos a Lei a ser seguida pelos seguidores daquela religião.

Em Ohmtar existem quatro Igrejas dedicadas aos deuses maiores do multiverso: duas delas dedicadas aos deuses benevolentes, e duas delas dedicadas aos deuses hostis. São elas:



O símbolo da Igreja da Espada Celestial, curiosamente, não traz um espada, mas sim os símbolos das três divindades da Ordem: a maça (Jangall), o mapa e a fortaleza (Ananayan) e a flecha iluminada da ascensão divina (Saint Londahar).

A tradição diz que o próprio nome da Igreja, «Espada Celestial», possui sua própria representação simbólica, ou seja, seria um quarto símbolo, a Arma da Redenção, o instrumento da justiça e da ordem, aquela que separa o que é maligno do que é bondoso, o que é caótico do que é ordeiro, a luz das trevas.

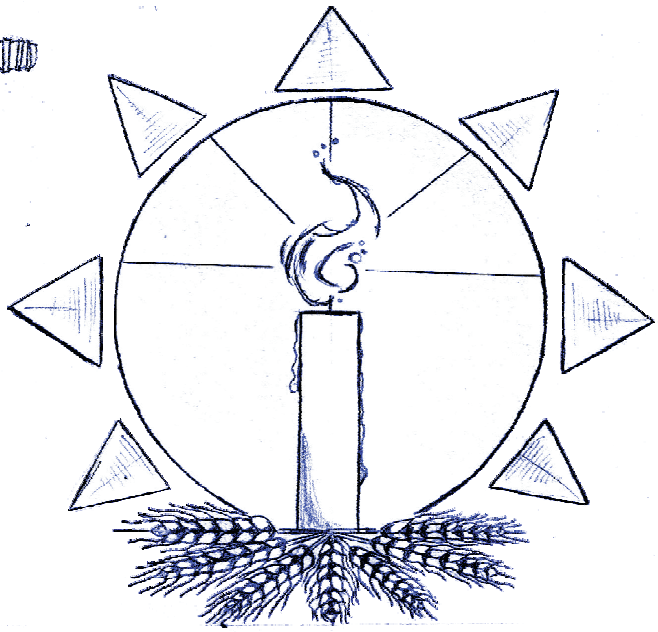
✦ **A Igreja da Espada Celestial.** Também conhecida como *A Igreja da Ordem*, é organizada como uma poderosa instituição militar. Suas missões estão relacionadas com a erradicação do mal e a propagação do bem. Seus deuses impõem regras de comportamento simples, que devem ser obedecidas rigorosamente pelos fiéis. Essas leis buscam promover uma vida harmônica em comunidade e o bem-estar de todos; elas ensinam que a felicidade advém do progresso da sociedade. A Igreja encoraja seus seguidores a integrar a milícia local, a guarda da Cidade ou a trabalhar em prol do governo da região.

A Igreja da Ordem também encoraja seus fiéis a agir como exploradores, a conquistar novos territórios e substituir o caos pela ordem e o mal pelo bem. Os templos da Igreja da Espada Celestial tendem a ser construções simétricas, repletas de ornamentos e símbolos sagrados, com colunas altas e tetos elevados com o objetivo de mostrar claramente a distância entre os mortais e as divindades. O tamanho do templo indica seu lugar na hierarquia da organização. As cerimônias religiosas providenciam eventos cuidadosamente planejados aos fiéis congregados e tentam fortalecer o senso de comunidade entre os adoradores.

A Igreja da Espada Celestial promove a ordem e apóia as autoridades legítimas. Ela se concentra no código de ética de seus seguidores e, muitas vezes, é malquista em cidades e vilarejos liderados por autoridades sem escrúpulos. Caso a Igreja reúna provas contundentes sobre ações desonrosas ou ilegais das autoridades locais, seus clérigos incitarão a congregação a utilizar o sistema legal existente para entronizar uma nova autoridade, mais honrada e justa.

Os deuses adorados pela Igreja da Espada Celestial, também conhecidos como Deuses da Ordem, são: **Ananayan**, a Deusa das Fronteiras; **Jangall**, o Deus da Guerra; e **Saint Londahar**, o Deus da Justiça.

O símbolo da Igreja da Bênção Sagrada é formado pela união dos símbolos dos deuses da Bondade: o trigo (Frenn), a vela (Sálvia) e o sol (Ohm). É um símbolo simples, carregado não só pelos sacerdotes como ostentado também pelas pessoas comuns, que costumam reproduzí-lo em pequenos altares em suas casas (geralmente usando um pequeno espelho posicionado para brilhar com os primeiros raios de sol do dia).



✦ **A Igreja da Bênção Sagrada.** Também conhecida como *A Igreja da Bondade*, está menos interessada na organização e nas leis, pois se concentra na pregação do bem, da liberdade, da felicidade e da espiritualidade. Ela apóia esforços individuais e coletivos nesse sentido, desviando seus recursos para o método mais eficaz. A postura informal da Igreja da Bênção Sagrada confunde as pessoas que esperam a rigidez da Igreja da Espada Celestial, enquanto suas regras, apesar de escassas, embaraçam os indivíduos menos acostumados a uma hierarquia mínima. Os deuses cultuados pela Igreja incitam seus fiéis a servirem de exemplo para as demais crenças, além de recomendarem seus seguidores a estarem prontos e vigilantes contra os esforços do mal. A Igreja não estabelece uma hierarquia única. Ela altera qualquer estrutura existente para se adaptar à necessidade da organização. Geralmente, os templos da Igreja incluem hospitais, albergues ou dormitórios para os sem-teto, ou salões de jantar para os pobres. O tamanho de um templo indica a quantidade de fiéis da comunidade, mas nem sempre a sua importância dentro da hierarquia da religião.

Como dito, A Igreja da Bênção Sagrada se concentra na propagação do bem. Os ensinamentos da paróquia destinam-se à vida cotidiana e a interação com o próximo, ainda que este tenha pontos de vista diferentes. Muitas vezes, a Igreja enfrenta dificuldades com as autoridades locais em função de sua negligência, em alguns momentos, com a lei.

Os deuses maiores cultuados pela Igreja da Bondade, também conhecidos como Deuses do Bem, são: **Frenn**, o Deus da Fertilidade; **Ohm**, o Deus Sol, a mais poderosa divindade de Ohmtar; e **Sálvia**, a Deusa das Famílias.

✦ **A Igreja da Morte e do Sofrimento.** Também conhecida como *A Igreja do Mal*, ela prega a satisfação e a gratificação pessoal como objetivos primários. Não importa quem será ferido no processo, contanto que o fiel alcance suas metas. Além disso, ensina que o poder e a gratificação pessoal advém do castigo intencional aos demais. A hierarquia e a liberdade pessoal são irrelevantes. As congregações não aceitam novos adoradores, pois isso significa que eles se importam com esses indivíduos. Entretanto, os sacerdotes estão sempre dispostos a converter novos fiéis.

A Igreja opera em segredo em grande parte do multiverso, exceto no Inferno. Ela se oculta no submundo das cidades, entre mercadores legítimos ou realizando suas cerimônias em armazéns abandonados. Nos lugares onde atua abertamente, ela ostenta poder, riqueza e crueldade. Os santuários da Igreja quase sempre contém altares de sacrifício e jaulas para as vítimas. Com frequência, as filiais devotadas a causar sofrimento têm câmaras e instrumentos de tortura ritual entre os objetos sagrados.

A individualidade do adorador é a única coisa importante para a Igreja da Morte e do Sofrimento. Todos acreditam serem as pessoas mais imprescindíveis e essenciais do mundo. A religião apóia essa atitude com ensinamentos que pregam o sucesso através da exploração alheia, traição e centralização nos desejos individuais. Os deuses incitam seus fiéis a encontrar oportunidades de influenciar as pessoas vulneráveis ou fracas. O objetivo de todos os seguidores é a satisfação das próprias necessidades, em detrimento do bem-estar da sua comunidade, amigos e família.

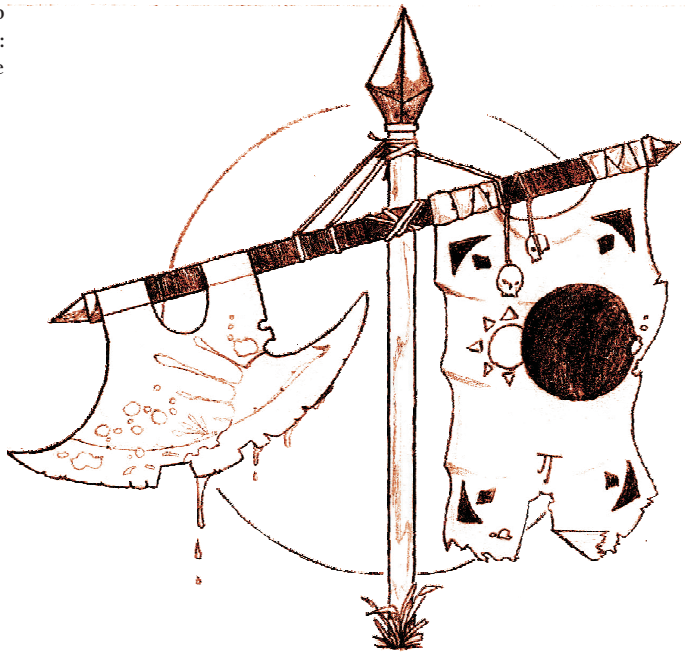
Os deuses cultuados pela Igreja da Morte e do Sofrimento, também conhecidos como Deuses do Mal, são: **Artangul,** o Deus da Morte; **Kranitar,** a Deusa dos Segredos; e **Tiamat,** a Deusa dos Dragões.

O símbolo da Igreja da Morte e do Sofrimento é formado pelos símbolos de Artangul (a foice) e de Tiamat (a coroa de dragões), além da silhueta negra que representaria Kranitar, a deusa dos segredos. Esse símbolo só costuma aparecer, entretanto, nos registros dos teólogos, já que raramente os cultistas os cultistas dessa igreja ostentam os símbolos de suas divindades publicamente (exceto pelos seguidores mais devotados de Tiamat).

✦ **A Igreja da Lança Vermelha.** É quase impossível chamar a Igreja da Lança Vermelha de igreja, no sentido de religião organizada ou instituição religiosa. O modelo mais comum seguido pela Igreja é o de pequenos cultos secretos, liderados por indivíduos carismáticos e poderosos. Apesar desses cultos se dedicarem a entidades superiores - as divindades hostis -, geralmente eles não mantêm contato com os outros seguidores da Igreja. Quando um sacerdote de posto elevado da mesma divindade chega numa nova região, é mais provável que haja uma divergência entre o líder atual e o visitante. É possível que eles pretendam cooperar, mas secretamente tentarão eliminar o outro, aniquilando o que consideram uma ameaça ao seu poder e cargo. Em regra, os membros comuns do culto serão apenas ferramentas usadas para manter o posto do líder atual, perante sua divindade e também nos aspectos mais mundanos.

A Igreja da Lança Vermelha prega que qualquer coisa pertence aos seus seguidores - caso eles sejam fortes o bastante para reclamá-la para si. O poder está destinado àqueles com a coragem de tomá-lo e com a força para mantê-lo. Os fiéis dessa religião são orientados a eliminar qualquer pessoa capaz de impedir a satisfação de seus desejos. As aspirações alheias não devem ser consideradas - exceto quando um indivíduo almeja a posição do adorador; nesse caso, ele é uma ameaça e deve ser aniquilado. A autoridade somente deve ser respeitada enquanto tiver poder para impor sua vontade.

Os deuses maiores cultuados pela Igreja da Lança Vermelha, também conhecido como Deuses do Caos, são: **Cyan**, o Deus dos Massacres; **Ha**, o Deus dos Conflitos; e **Todoth**, o Deus das Trevas.



O símbolo da Igreja da Lança Vermelha traz não só o símbolo que carrega em seu nome (na verdade, símbolo de Ha, deus dos conflitos, a mais antiga de todas as armas), como também o machado ensanguentado de Cyan e um estandarte que apresenta um sol sendo eclipsado pelas trevas de Todoth. Nos campos de batalha do Inferno, os devotos dos deuses do Caos costumam carregar os três símbolos em conjunto, dando destaque àquele que representa a divindade à qual eles prestam maior reverência.

Ananayan, A Deusa das Fronteiras
Deusa Maior da Ordem
A Lança Guardiã, A Marquesa, A Muralha Real
Tendência: Leal e Bondosa (consulte o D&D 4E *Livro do Jogador*)
Portifólio: autoridade, cartografia, castelos, fortalezas, fronteiras, muralhas, nobreza, realeza, territórios.
Ananayan é uma divindade muito respeitada pelos reis e outros nobres, uma entidade protetora dos territórios e das fronteiras. O culto de Ananayan abrange as pessoas que estão nas fronteiras de suas comunidades, olhando para fora e procurando ameaças. A divindade atrai guerreiros de todos os tipos, além de nobres e militares que acreditam em defesas fortes. Os sacerdotes de Ananayan ensinam auto-disciplina, responsabilidade e obediência à autoridade. O símbolo de Ananayan, sempre visto em objetos de cartografia, é uma muralha erguida sobre um mapa.

Artangul, O Deus da Morte
Deus Maior da Maldade
O Ceifador, A Morte, O Homem da Foice
Tendência: Maligna (consulte o D&D 4E *Livro do Jogador*)
Portifólio: ambição, assassinos, inveja, morte, traição
Artangul, a divindade da morte e dos assassinatos, é amplamente conhecido e muitíssimo temido. Também conhecido como O Ceifador, é o patrono daqueles que procuram os maiores males para seu próprio prazer ou ganho. Todos são iguais nas mãos gélidas de Artangul. Cada criatura viva é uma afronta a esta divindade e cada morte traz uma faísca maligna de alegria ao seu coração profano. Os fiéis rezam a Artangul para apaziguá-lo, mas somente atraem sua atenção e seu destino final. As criaturas que matam em seu nome serão recompensadas (ou pelo menos, esta é a promessa do clero). O símbolo de Artangul é a foice.

Cyan, O Deus dos Massacres
Deus Maior do Caos
O Deus do Terror, O Colecionador de Ossos, O Vampiro Infernal
Tendência: Caótica e Maligna (consulte D&D 4E *Livro do Jogador*)
Portifólio: brutalidade, massacre, pânico, perturbação, sangue, terror, vandalismo, violência
Cyan é uma divindade brutal que se delicia com o pânico e o massacre. Em terras civilizadas, seus seguidores formam pequenos cultos criminosos. Em terras selvagens, é cultuado por bárbaros e monstros. Ele incita seus seguidores a derramar sangue por prazer, a cobiçar o que não é deles e a destruir todos que lhes neguem seus desejos. Também encoraja a cultivar a feiúra e a desavença em lugares agradáveis. Tirar algo de alguém, especialmente de um rival, é um ato exaltado aos olhos de Cyan. Os inimigos que não podem ser mortos devem ser mutilados e o que não pode ser roubado deve ser destruído. O símbolo de Cyan é um machado banhado em sangue.

Frenn, O Deus da Fertilidade
Deus Maior da Bondade
O Fazendeiro Divino, O Grande Agricultor, O Pai do Mundo
Tendência: Bondosa (consulte o D&D 4E *Livro do Jogador*)
Portifólio: agricultura, animais, clima, colheita, criações, estações, fazendas, fertilidade, pastos, vida
Frenn é o deus das colheitas e dos esforços agrícolas. As armas são terminantemente proibidas em seus templos e o derramamento de sangue em locais consagrados é considerado um pecado capital. O culto à Frenn se preocupa com os assuntos diários daqueles que vivem da terra. O clero trabalha nos campos e florestas ao lado dos fiéis, dando bons exemplos de administração doméstica. Oferecem conselhos gratuitamente quando solicitados, mas encaram com bons olhos todos que aprendem mais com seus exemplos do que com suas palavras. Frenn espera que seus seguidores aprendam com o clero e pratiquem a utilização eficiente da terra. Ele abomina o desperdício e ensina os fiéis a respeitar e desfrutar as bênçãos da terra. O símbolo de Frenn é o trigo.

Ha, O Deus das Batalhas
Deus Maior do Caos
O Deus da Guerra, O Guerreiro Selvagem, O Combatente Infernal
Tendência: Caótica e Maligna (consulte D&D 4E *Livro do Jogador*)
Portifólio: batalhas, conflitos, guerra selvagem, invasão, orgulho
Ha, o deus do conflito, é a personificação do lado selvagem da guerra. Ele aprecia o conflito, a raiva e o derramamento incontido de sangue. Ele também é ciumento, inconstante e se ofende com facilidade. Ha ensina que o mundo é um lugar cruel e terrível onde apenas os fortes têm direito à felicidade. Ele instrui seus seguidores a responder a qualquer insulto, mentir quando necessário e cobiçar o que não lhes pertence. Todas essas ações, segundo Ha, podem levar à alegria da batalha. O símbolo de Ha é a lança.

Jangall, O Deus da Guerra
Deus Maior da Ordem
O Ferreiro Divino, O Guerreiro Divino, O Soldado Celestial
Tendência: Leal e Bondosa (consulte D&D 4E *Livro do Jogador*)
Portifólio: artesãos, civilização, construção, guerra, prudência, vitória
Jangall, o deus da guerra, é também a divindade dos artesãos, da prudência e da civilização, que se ergue próspera sobre as ruínas de suas próprias fraquezas. É um deus guerreiro, mas apenas na defesa das coisas que acredita serem dignas de proteção, como cidades, vilas e campos cultivados. Ele se opõe aos impulsos destrutivos dos deuses hostis, sempre e da melhor forma possível. O deus da guerra espera que seus seguidores sustentem os mais nobres ideais de sabedoria, razão e pureza. Ele ordena que seus seguidores lutem em defesa do lar e da pátria contra inimigos externos e sejam tão habilidosos nas artes da paz quanto nas táticas da guerra. O símbolo de Jangall, visto nos escudos dos exércitos de muitas nações e etnias, é a maça.

Kranitar, A Deusa dos Segredos
Deusa Maior da Maldade
A Rainha dos Segredos, A Guardiã das Verdades Ocultas, O Manto do Silêncio
Tendência: Maligna (consulte o D&D 4E *Livro do Jogador*)
Portifólio: conspiração, mistérios, ocultismo, segredos, silêncio
Kranitar é a divindade do ocultismo, dos segredos e dos mistérios malignos guardados pelos deuses. A deusa dos segredos planeja a destruição dos outros deuses, benevolentes e hostis, para que ela possa tomar o universo para si. De acordo com Kranitar, existe um segredo que pode destruir qualquer entidade, não importa quão poderosa ela seja. No seio de cada coração jaz uma semente de escuridão, mantida oculta de todos, menos da própria consciência. Encontrar esse mal secreto e explorá-lo é a chave para derrotar seus inimigos. Força e poder, diz Kranitar, vêm do conhecimento e do controle sobre o que os demais não possuem. Ela também adverte seus seguidores a jamais revelarem o que sabem. O símbolo de Kranitar é uma silhueta negra.

Ohm, O Deus Sol
Deus Maior da Bondade
O Deus dos Deuses, O Enviado do Mestre, O Sol de Agrippa, O Todo Poderoso, O Agente do Destino
Tendência: Bondosa (consulte o D&D 4E *Livro do Jogador*)
Portifólio: bondade, compaixão, cura, divindade, espiritualidade, luz, milagres, misericórdia, sol

Ohm é o deus sol, o Radiante, criador das coisas boas, protetor dos necessitados e o adversário de tudo o que é maligno. Ele é a divindade mais cultuada entre os mortais e seus sacerdotes são bem recebidos em todo o universo (ou, ao menos, recebidos com respeito, mesmo por servos de entidades malignas). Embora amplamente cultuado como uma divindade gentil e pacífica que alivia o sofrimento, Ohm também possui aspectos militares. Ele dirige sua cólera contra a escuridão e o mal e revigora e cura os campeões da causa do bem. A divindade ensina que a energia da vida origina- se do sol. Sua luz traz força aos fracos e saúde aos feridos, enquanto destrói a escuridão e o mal. Ele incita seus seguidores a desafiar agressivamente as forças da corrupção, mas também a recordar que assim como olhar para o sol pode trazer cegueira aos olhos, a preocupação incansável com a destruição das forças negativas pode cegar o coração à verdadeira essência da vida: gentileza, misericórdia e compaixão. O símbolo de Ohm é um sol dourado.

Sálvia, A Deusa das Famílias
Deusa Maior da Bondade
A Chama dos Lares, A Matriarca, A Protetora, A Virgem
Tendência: Bondosa (consulte o D&D 4E *Livro do Jogador*)
Portifólio: alimento, clãs, famílias, honra, lares, promessas, pureza, repouso, respeito, tradições, virgindade

Sálvia é uma das divindades mais importantes de Ohmtar. Em todos os templos dos deuses benevolentes ela possui sua parcela de devoção, e para todos os mortais, de todos os deuses benevolentes, ela é a mais venerada. Uma ilustre posição pertencente a uma divindade discreta. Ela não se envolve com as disputas dos deuses. Em vez disso, contenta-se com sua posição como uma divindade doméstica, cultuada com sacrifícios simples, por pessoas humildes, em pequenos altares nas casas. A fé de Sálvia é simples. Ela ensina as virtudes do lar e da vida familiar, as doces recompensas do trabalho, e as bênçãos do alimento e do descanso. Ela encoraja as pessoas comuns a desfrutarem dos presentes que a vida oferece conforme surgem, agradecendo aos deuses a cada dádiva terrena obtida. O símbolo de Sálvia é a vela.

Saint Londahar, O Deus da Justiça
Deus Maior da Ordem
O Legislador, O Guardião do Paraíso, O Pacificador
Tendência: Leal e Bondosa (consulte o D&D 4E *Livro do Jogador*)
Portifólio: justiça, leis, paladinos, punição, servidão, vingança

Saint Londahar é um deus frio e poderoso. Em nome do bem e da ordem, ele prega a vingança e a punição justa a todos que transgredirem a lei. Suas palavras são sábias, práticas e sensatas. Entre seus seguidores sua palavra é a lei, e seus sacerdotes se dedicam a propagar essas palavras, para que todos possam se beneficiar da sabedoria da divindade. A fraqueza na fé e agir contra os ensinamentos de Saint Londahar são intoleráveis, especialmente entre os crentes. A divindade incita seus seguidores a fazerem esforços cada vez maiores para trazer os infiéis ao rebanho. Honestidade, praticidade e sensatez são as maiores virtudes, afirma o deus. O símbolo de Saint Londahar é uma flecha apontada para cima.

Tiamat, A Deusa dos Dragões
Deusa Maior da Maldade
A Rainha dos Dragões Cromáticos, O Dragão Infernal, A Tirana, A Conquistadora
Tendência: Maligna (consulte o D&D 4E *Livro do Jogador*)
Portifólio: dominação, dragões, gula, luxúria, ostentação, prazer, tesouros, tirania

Tiamat é a deusa dos dragões e também divindade das conquistas e da tirania. É uma entidade vil e dominadora, mas não uma fera selvagem como muitos imaginam. Os dragões malignos prestam reverência à Tiamat, enquanto os dragões bondosos ou indiferentes mantêm um respeito silencioso, evitando mencionar ou mesmo pensar na divindade. Esta divindade se empenha em propagar o mal, derrotar o bem e ampliar a influência dos dragões no mundo. Ela gosta de destruir vilas, cidades ou reinos, mas somente como distração para seus planos sutis, que englobam o mundo todo. Ela é a vilã que se oculta nas sombras - sua presença é notada, mas dificilmente vista. O símbolo de Tiamat é a coroa.

Todoth, O Deus das Trevas
Deus Maior do Caos
A Escuridão Infernal, O Destruidor, A Nuvem de Gafanhotos
Tendência: Caótica e Maligna (consulte D&D 4E *Livro do Jogador*)
Portifólio: decadência, destruição, doenças, escuridão, fraqueza, horror, pragas, ruínas, sofrimento, trevas

Todoth, a divindade da escuridão, da destruição e de todas as pragas e doenças, raramente é cultuado em terras civilizadas. Seus servos cultuam as forças da morte, destruição e decadência, todas as coisas que eliminam a vida e a energia dos corpos e das almas mortais. Eles almejam poder pessoal e consideram Todoth a fonte de tudo o que desejam. Eles vêem a divindade como o verdadeiro poder absoluto, oculto sob as Sete Luzes. A divindade é vista como a fonte de todas as doenças, sofrimento, fraqueza e morte do mundo. Os seguidores da divindade se deliciam em espalhar pragas, dor e calamidade no mundo, pois acreditam que estão aumentando o poder de seu deus. O símbolo de Todoth é o eclipse, com um sol amarelo (Ohm) sendo ocultado por uma esfera de trevas.

✦ Os Deuses Menores

Os chamados deuses menores são divindades inexperientes, que possuem um número reduzido de seguidores dedicados, que não têm total controle ou poder sobre o aspecto que representam, ou todas as alternativas anteriores. Esses são fatores que invariavelmente influenciam a determinação da quantidade de poder que cada divindade possui. Mas o grande diferencial entre as divindades menores e os deuses maiores está no fato de que, por mais que elas até sejam lembradas por muitos mortais, elas não possuem uma grande igreja dedicada a elas. Além disso, os deuses maiores estão ao largo da guerra sagrada entre os deuses do Paraíso e do Inferno, portando-se grande parte das vezes como entidades *Indiferentes*.

Por essa indiferença, os deuses menores não estão aprisionados nos Mundos Imortais, mas raramente eles abandonam seus mundos de origem, permanecendo mais próximos dos aspectos aos quais estão relacionados e também de seus servos. Muitos desses deuses caminham entre os mortais disfarçados como um deles, outros permanecem invisíveis, apenas observando e manipulando o mundo a sua volta, enquanto alguns vivem isolados em seus templos.

O culto às divindades menores é feito de forma pontual, através de pequenos rituais ou pequenas orações que são muito mais formas de manifestações culturais do que demonstração de algum tipo de religiosidade propriamente dita. Ainda assim, em alguns momentos, essas divindades intervém diretamente na vida dos mortais através de seus milagres, como uma forma de anunciarem que estão presentes, mesmo quando não são cultuadas.

A adoração às divindades menores é realizada através de pequenas preces, rezas e rituais, geralmente circunstanciais, como um menestrel que ajeita seu chapéu e profere algumas palavras a Zuriel antes de iniciar sua apresentação, ou um comerciante que morde uma moeda de ouro e bate três vezes no balcão para agradecer Akvar pelo negócio realizado.

Os deuses menores formam um imenso panteão secundário e geralmente fazem parte das tradições e das superstições mundanas, mesmo para os membros das igrejas dedicadas aos deuses maiores de Ohmtar. Muitos deuses menores se dividem, também, em panteões menores, normalmente ligados a algumas raças ou criaturas, como os elfos, os halflings e os orcs.

Alguns dos deuses menores de Ohmtar são:

- **Akvar,** deus do comércio de Agrippa;
- **Baruk,** deus das estradas e irmão de Akvar;
- **Dezau,** deus dos kalashes do Paraíso;
- **Faladriel,** deusa dos aventureiros;
- **Gatrark,** deus dos kobolds;
- **Iwak,** líder do panteão élfico (tido, também, como deus dos elfos);
- **Kalia,** deusa dos espíritos;
- **Kin,** deusa da lua;
- **Mastemah,** deus da perseguição;
- **Marriguic,** deusa da beleza e das concubinas;
- **Mirla,** deusa do amor;
- **Ryltar,** deus do Submundo;
- **Sasquasohuh,** o Sol Azul do Mundo Lendário e adorado pelos goblinóides;
- **Sirppi,** deus do arado; e,
- **Zuriel,** deus das artes e da magia arcana.

Os Espíritos

As forças da natureza são mais do que perfeitas, mais do que imponentes. São onipotentes. As civilizações mortais vão e vêm, mas a natureza permanece. Povos já caíram e se tornaram cinzas perdidas com a explosão de um vulcão, enquanto outros tantos já foram submersos pelas forças selvagens dos oceanos.

A Natureza é a manifestação mais poderosa do poder do Mestre. Se não, é ao menos a mais percebida. Ela é clara na demonstração da vontade da entidade suprema do cosmos. Uma pedra surge no caminho de um herói para atrasá-lo por um instante, o suficiente para salvá-lo de uma ameaça maior mais a frente, ou para colocá-lo diante de um desafio que valerá sua vida.

Os mortais possuem um grande respeito e inclusive uma certa devoção às forças da natureza. Desde um fazendeiro que aprendeu com os anos a identificar a melhor época da colheita, de uma velha senhora que percebe a aproximação das chuvas após uma dor aguda nos ossos, até um xamã de uma tribo oculta num pântano fazendo suas preces às águas escuras em troca de alimento ou de segurança.

Existem entidades que personificam os elementos e outras forças da natureza. São os espíritos de primórdio ou, simplesmente, Primordiais. São formas inteligentes compostas de puro poder elemental, tão poderosos quanto os deuses. E assim como as divindades, os primordiais possuem um sem número de devotos e seguidores. Eles são forças destrutivas e construtivas, neutras ou inconstantes, que moldam a existência.

No Mundo Lendário, a Natureza se comporta de forma diferente daquela do Mundo Material. Os lugares são mais fantásticos, as estações se portam de forma diferente e as versões mágicas de animais e plantas possuem hábitos e fisiologia completamente distintos. Isso porque os espíritos da natureza que regem o Mundo Lendário não são os mesmos que são encontrados no Mundo Material. Existem espíritos em outros mundos, mas não de forma tão atuante quanto nesses dois mundos. O mesmo acontece com a natureza do Submundo e dos outros mundos que formam o multiverso de Ohmtar.

Círculos de Devoção

Os Círculos de Devoção, cultos que se dedicam à crença na presença dos espíritos e na essência espiritual de todas as coisas, tentam aproximar os mortais ao máximo dessas entidades, em busca de poder e em troca de favores ou sacrifícios. Eles representam a religião voltada a esse aspecto do Mestre, assim como as Igrejas representam a religião voltada às divindades.

Para os Círculos de Devoção, as forças da natureza são a materialização da vontade dos espíritos que habitam todas as coisas dos Sete Mundos. Para os adeptos da religião dos Círculos, tudo tem um espírito, da maior montanha ao menor pedregulho, do grande oceano a um riacho murmurante, do sol e da lua à espada ancestral de um guerreiro lendário.

Todos estes objetos, e os espíritos que os habitam, estão vivos e conscientes, embora alguns sejam mais sábios, alertas e inteligentes que outros. Alguns também são mais poderosos e podem até mesmo ser confundidos com divindades (os chamados Primordiais). Mas todos, sem exceção, são para os Círculos dignos de respeito e devoção.

Os seguidores dos Círculos buscam ordenar ou implorar aos espíritos que estes executem tarefas específicas em seu benefício. As pessoas possuem dois ou três espíritos padroeiros que lhes concedem suas bênçãos.

Os Círculos formam uma religião muito tolerante. A maioria dos espíritos não se importa a quem mais um indivíduo oferece sacrifícios, desde que receba sua cota de oferendas e respeito. É muito comum que o poder e a conquista de adeptos dos Círculos avance sobre uma região através da incorporação de novos espíritos em suas orações, sem eliminar os antigos.

Os devotos dos Círculos de Devoção costumam frequentar os rituais, normalmente representando suas famílias. Lá, com a ajuda dos xamãs, eles solicitam apoio dos espíritos para solucionarem questões mundanas, como curar doenças ou fazer previsões para um futuro próximo.

Os espíritos de Ohmtar podem ser divididos em alguns grandes grupos para facilitar sua compreensão por parte dos leigos e dos estudiosos, mas essa categorização não existe para um devoto dos Círculos: para eles, os espíritos formam um imenso panteão e estão intimamente ligados uns aos outros, uns mais, outros menos, mas algo que depende muito mais da influência de cada espírito nos mundos do que de seu poder.

Espíritos Primordiais

Os mais importantes espíritos de Ohmtar são os Espíritos Primordiais. Chamados simplesmente de **primordiais**, são os mais poderosos espíritos do multiverso. Sua origem está diretamente relacionada ao Mundo Primordial e representam a manifestação bruta das forças dos elementos primários (o Espírito das Águas, o Espírito do Ar, o Espírito do Fogo e o Espírito da Terra). Grande parte dos adoradores desses espíritos está entre os membros do povo do ódio (seres-primordiais e draconatos), mas eles também possuem Círculos de Devoção dedicados a eles nos mundos mortais, principalmente no Mundo Material.

O mais poderoso primordial de Ohmtar é **Bahamut**, o Peixe Primordial. Ele é a manifestação da união de todos os elementos, a materialização do elemento fundamental: o primórdio. Existem, entretanto, primordiais menos poderosos. Alguns deles são ligados aos elementos secundários (como o gelo, o metal, as cinzas e o magma) e são conhecidos como **Lordes Elementais**.

Assim como os deuses maiores, os primordiais estão confinados ao Mundo Primordial, já que sua presença nos Mundos Mortais seria catastrófica, tamanho seu poder (uma observação duvidosa para muitos estudiosos, visto pela presença do Espírito das Águas habitando um palácio sob o Oceano de Agrippa e por alguns acessos de fúria da entidade, mas que não trouxeram grandes consequências).

Espíritos da Natureza

Os Espíritos da Natureza, por sua vez, têm sua origem no Mundo Material, no Mundo Lendário e, mais raramente, no Submundo. São os espíritos que se manifestam nas coisas e forças das naturezas, como o espírito dos jardins, o espírito dos frutos, o espírito das tempestades, o espírito dos campos, o espírito das montanhas, o espírito dos ventos, o espírito das rochas, o espírito dos rios, dentre outros. Existem muitos espíritos, também, que representam a flora e a fauna dos mundos mortais, como o Grande Urso, o Grande Tigre, o Grande Lobo, o Velho Carvalho, o Girassol Radiante, apenas para citar alguns. Acredita-se, entretanto, que todas essas representações sejam apenas manifestações do mais poderoso e adorado espírito da natureza: o **Espírito das Florestas**, também conhecido como Logan, um dos Agentes do Destino de Ohmtar e protetor da vida natural de Agrippa e guardião do Mundo Material.

Espíritos Ancestrais

Muitos Círculos de Devoção são formados também em torno das lendas e conquistas de um herói valoroso, seja um herói local, um espírito ancestral ou guerreiro que, depois de morto, é cultuado pelos vivos e atua como um espírito da natureza. É dito que muitas almas mortais escolhem permanecer ao lado de seus entes queridos após a morte de seu corpo. Ao invés de partirem para a eternidade no Paraíso (ou no Inferno), elas permanecem no seu mundo originário para cumprir assuntos que ainda não tenham sido resolvidos. Esses espíritos acabam sendo lembrados por suas histórias, seja em conversas familiares ou em jantares realizados por velhos amigos.

A influência daquele antigo indivíduo na vida dos aliados, amigos e familiares que permaneceram vivos acaba por levar ao surgimento de uma espécie de devoção. Com o passar do tempo, aquele indivíduo se torna um Espírito da Natureza, parte do universo espiritual. Assim, acrescenta-se aos espíritos adorados pelos Círculos de Devoção os espíritos tutelares dos ancestrais, em conjunto com os espíritos da natureza e do cosmos.

Espíritos Demoníacos e Espíritos Celestiais

Muitos **demônios** são adorados como sendo espíritos ligados à natureza infernal. Esses demônios personificam a essência daquele mundo e representam aspectos geralmente associados a emoções e sentimentos ruins, como o desespero, a raiva, a dor, o ferimento, a náusea, a fome, a sede, o frio cortante, o calor mortal, a inveja, os desejos sexuais profanos e desumanos. Da mesma forma, muitos **celestiais** são vistos como sendo a manifestação das emoções e dos sentimentos que fluem pelo Paraíso, como a felicidade, a dignidade, a gratidão, a piedade, a clemência, dentre outros. Geralmente os Círculos de Devoção dedicados aos demônios existem no Inferno ou no Mundo Material. Os Círculos dedicados aos celestiais, entretanto, são raros, restringindo-se aos membros da raça kalash (do Paraíso), já que a tendência é que preste devoção às divindades benevolentes que habitam o Sexto Mundo, e não aos celestiais.

A Filosofia

Filosofar sobre a verdade é, ao mesmo tempo, difícil e fácil: ninguém consegue alcançá-la completamente, mas também não é possível afastar-se totalmente dela. Cada filósofo tem algo a dizer sobre a natureza, pouco acrescentando à verdade, mas no conjunto se obtém uma boa visão.

- *Metafísica*. Aristóteles

Chamamos de A Filosofia um conjunto de conhecimentos complexos, inalcançável para a maioria dos mortais, que elucida as principais verdades inerentes à estrutura do Megaverso e ao poder do Mestre e dos mortais. Esses conhecimentos foram compilados ao longo desta era por místicos e filósofos, sendo os principais deles os monges do Limiar, que se relacionam com o Mestre a partir da observação do Megaverso. De pé no interior das Torres de Vidro eles puderam perceber o funcionamento das forças cósmicas e a atuação do Mestre na condução dos eventos da realidade.

A Filosofia nos diz que o Megaverso é feito de ideias. As ideias são qualidades que podem ser percebidas ou sentidas pelos indivíduos (ideias sensíveis), ou formadas na mente dos indivíduos através da utilização de outras ideias (ideias imaginárias).

A base d'A Filosofia é o idealismo, o campo de saber filosófico que trata das ideias e da experimentação do multiverso. Experimentar é um termo muito empregado pelos monges do Limiar: indica a capacidade de um indivíduo de perceber e interagir com o mundo a sua volta através das coisas.

Todas as coisas transmitem ideias (cores, formas, sensações, são exemplos de ideias). Perceber é captar as ideias transmitidas pelas coisas. Para os monges, a percepção só é possível através de um Corpo. O Mestre é todas as coisas e transmite as ideias que quer para os indivíduos. Ou seja, o Mestre transmite as ideias para os indivíduos, que as percebem e formam representações (imagens, sons, cheiros) em suas mentes sobre essas ideias. Todas as coisas podem ser experimentadas, ou seja, são capazes de transmitir as ideias desejadas pelo Mestre para os indivíduos.

Em suma, tudo a nossa volta, tudo aquilo que percebemos em Ohmtar, não passam de ideias passadas pelo Mestre e transmitidas através das coisas pelos nossos sentidos e interpretadas pela nossa mente.

A Luz e as Tradições

Sete Mundos de Luz. Assim nos referimos muitas vezes ao multiverso de Ohmtar. A Luz é entendida pelos filósofos como a forma mais perceptível de interação direta do Mestre com os indivíduos de Ohmtar. É através da luz que reflete das formas que os indivíduos interagem com o mundo a sua volta e percebem a maioria das coisas. Os olhos são a janela da alma, dizem os mais sábios, sejam eles nobres ou pobres. A Luz é a Verdadeira Essência, aquela que «ilumina » o primórdio e permite que as ideias sejam percebidas pelos indivíduos e pelo próprio Mestre.

Quando o Mestre transmite suas ideias para formar o mundo, elas vêm carregadas de emoções. Isso faz com que a luz que carrega essas ideias tenha várias cores diferentes, cada uma representando uma das emoções fundamentais do cosmos. Cada mundo de Ohmtar é representado por uma cor por ter sido formado por ideias tomadas pelas emoções.

Essas cores formam o chamado espectro da luz visível aos olhos mortais: o violeta (ou púrpura), o índigo (ou anil), o azul, o verde, o amarelo, o laranja e o vermelho. Elas representam, respectivamente, o amor (e a loucura), a compaixão, a esperança, a coragem o medo, a inveja e o ódio.

A Luz influencia as emoções das pessoas e das criaturas, por vontade do Mestre ou deles próprios, e transparece através dos atos individuais. Um guerreiro que transparece coragem ao saltar de um penhasco para salvar um companheiro, ou um gigante sanguinário repleto de ódio são exemplos de atos que transparecem emoções.

Cada cor carrega uma emoção do Mestre. A Filosofia busca não só explicar o funcionamento do cosmos como compreender a influência da Luz na vida dos indivíduos. Os seguidores dos ensinamentos filosóficos, entretanto, costumam pregar a importância do Aspecto Filosófico acima de todos os outros. Eles sabem que os deuses e os espíritos são apenas aspectos menores do Mestre. Que os deuses benevolentes são demonstração da compaixão do Mestre, enquanto os deuses hostis são uma lição do Mestre para ensinar aos mortais que o mundo está cheio de inveja, de caos e de maldade.

Esses seguidores costumam se organizar em Tradições, grupos que buscam a disseminação e propagação da palavra filosófica à luz de uma determinada cor, um resquício ínfimo do que foram as nações da Décima Segunda Era.

Não existem ateus em Ohmtar. A presença das entidades na vida cotidiana é tão marcante que os indivíduos que não são devotos dos deuses ou dos espíritos invariavelmente dedicarão sua fé ao Mestre e às emoções. As Tradições funcionam de forma similar às Igrejas, com seus templos (as Academias) e seus rituais. Nas **academias** os indivíduos conversam, estudam e aprofundam o entendimento que possuem a respeito do Mestre e do cosmos, sempre à luz de uma das emoções e cores que moldam Ohmtar. Ao invés de as Tradições informarem os dogmas a serem seguidos, elas atraem para si indivíduos que tenham linhas de pensamento convergentes com as delas.

Cada Tradição gira em torno de uma das emoções fundamentais. As academias destas tradições serão sempre mais comuns nos mundos em que suas emoções centrais são predominantes. O Mundo Material é uma exceção: como centro do multiverso, ele é o centro do espectro das emoções e abriga academias de todas as sete tradições, que são:

✦ **Safia,** a tradição do amor e da loucura. Sua cor, o **violeta,** é a cor da mortalha, da passagem de um estágio espiritual para outro, da elevação da consciência ou, por assim dizer, da morte. Mas é também a cor da inspiração, da alta criatividade e é capaz de eliminar o ódio, o ciúme, a angústia, a depressão e o medo;

✦ **Compalia,** a tradição da compaixão. Sua cor, o **índigo,** é a cor da devoção, da fé, do entendimento do outro e dos sentidos espirituais;

✦ **Ohmnia,** a tradição da esperança. Sua cor, o **azul,** é a cor da paz, da esperança, da intuição, da serenidade e da meditação;

✦ **Coralia,** a tradição da coragem. Sua cor, o **verde,** é a cor da vida, da fertilidade, da juventude, da natureza e dos instintos;

✦ **Media,** a tradição do medo. Sua cor, o **amarelo,** é a cor da covardia, da traição, do medo, mas também é a cor do intelecto e da percepção;

✦ **Inia,** a tradição da inveja. Sua cor, o **laranja,** é a cor do egoísmo, da caçada sexual, da luxúria, da ambição e da vingança; e,

✦ **Abia,** a tradição do ódio. Sua cor, o **vermelho,** é a cor da ira, da violência, da irritação, da sede pelo poder, dos abusos e também da sexualidade.

Safia

Safia é uma Tradição curiosa, tão diversificada quanto as possíveis interpretações dadas ao amor. As academias erguidas pelos membros de Safia são lugares de felicidade, harmonia, zelo e prazeres de todos os tipos. São também lugares de violência, tristeza e sentimentos sombrios que pairam sobre aqueles que possuem um amor não correspondido. Amor ao conhecimento, amor a vida, amo a si próprio, amor ao Mestre. É pouco comum que os safianos deixem suas academias. Eles se consideram no paraíso, e no máximo migram de uma academia safiana para outra. É muito mais comum, entretanto, que membros de outra Tradição se tornem safianos, ou venham para Safia em algum momento da vida, onde serão sempre bem recebidos. Mas quando o amor é colocado à prova, quando é preciso lutar para salvá-lo ou para protegê-lo, os safianos se mostram capazes de fazer o impensável, de praticar atos desprovidos de qualquer bom senso. É nesse momento que o amor mostra claramente que está sempre acompanhado da loucura.

Compalia

O universo não é um lugar de paz. São incontáveis as vidas perdidas em batalhas sem sentido. Todos saem perdendo: os espíritos dos mortos, seus entes queridos, os Aspectos aos quais se dedicaram. Compalia é vista como uma agremiação bondosa. Os seguidores de Compalia invadem territórios em guerra, quebram acordos e tratados, fazendo o máximo para garantir que a vida seja preservada. Suas academias são consideradas templos de salvação para refugiados de guerra, sobreviventes, ou qualquer um que tenha tido dor e sofrimento e precise de um alento. É comum eles receberem represália das tradições de Inia e de Abia, que não admitem o sentimento de compaixão.

Ohmnia

Ohmnia é uma Tradição reconhecidamente neutra. Possui boas relações (ou melhor, relações não-hostis) com todas as outras tradições da Filosofia. Seu objetivo é propagar a esperança por todo o universo. Para isso, é comum que os ohmnianos ajam como uma espécie de "agentes da esperança", vagando por Ohmtar ajudando os necessitados. Não uma ajuda como prega a compaixão, mas sim uma espécie de apoio, de assistência, que inclui ajudar os adeptos do ódio em um ataque sangrento e vingativo, ou mesmo os adeptos da coragem em uma jornada insana sem chances de vitória, por exemplo.

Coralia

Conhecida também como a Escola da Vontade, Coralia é composta em sua maioria por criaturas valorosas, corajosas, de fé elevada e grande ambição. Os coralianos são conhecidos por sua bravura, pela capacidade de enfrentar seus medos e superar desafios. E eles mesmo dizem: "todos os coralianos possuem seus medos, e desses medos retiram suas forças".

Coralia é conhecida também como uma tradição de artistas. A coragem permitiu grandes avanços no passado para os coralianos, algo que eles buscam recuperar nesta nova Era. Na mão dos coralianos, a magia é muito mais poderosa, a tecnologia é muito mais avançada, as artes são muito mais impressionantes. Eles têm coragem para ousar, para buscar o novo, enfrentar o desconhecido.

Elron, a Cidade Esmeralda, é a única cidade a resistir à queda do Império das Sete Nações durante a Crise que deu fim à Décima Segunda Era. Ainda que muito menos poderosa e imponente do que fora um dia, sua simples existência é suficiente para alimentar a mente criativa dos viajantes e menestréis. A cidade é o coração da Tradição Coraliana, personificada por Kaleo e pelos Portadores da Luz.

Media

Para os medianos, o medo é a arma contra o caos. Os adeptos do Medo pregam esse sentimento como meio de auto-preservação. Eles são rústicos, tecnologicamente atrasados, e normalmente conduzidos por um líder carismático e tirano, que utiliza sua Fé para controlar as massas e manter suas áreas de influência em ordem. Além disso, o medo deve ser propagado por todos os mundos, como uma forma de controlar o caos disseminado pelos espíritos finitos que ferem a vontade do Mestre. Seus agentes atravessam Ohmtar de forma violenta, pregando a disseminação do medo, mesmo que para isso seja necessário eliminar todas as outras Tradições.

Inia

Os ínios acreditam que o universo está reservado para os mais fortes, mais astutos, mais inteligentes. Inia é uma agremiação formada pelo interesse e pela desconfiança. Todos são aliados enquanto desejam algo uns dos outros. Esse grupo de adeptos da luz laranja possui uma característica muito particular: a quantidade de membros está em queda. Os mais fortes e espertos estão sobrevivendo, até que reste apenas um. Existem emissários de Inia por todo o universo de Ohmtar. Eles entram no coração das outras agremiações em busca de espíritos perturbados que possam ser atraídos e convertidos.

Abia

Os abianos avançam por Ohmtar destruindo tudo o que há pela frente. Eles costumam erguer templos e fortalezas temporários, apenas para organizar suas forças e planejar o próximo ataque. Seus exércitos são violentos e seguem apenas uma regra: eliminar! Os templos de Safia, a agremiação do amor, são sempre os primeiros a cair diante do ódio.

Os Agentes do Destino

Os Agentes do Destino são personificações heroicas do Mestre, a entidade que governa Ohmtar. Essas personificações são homenagens aos heróis que ajudaram a moldar o multiverso e estarão presentes não só nas lendas como nas histórias ainda em desenvolvimento. Em termos de poder, os Agentes do Destino são supremos. Estão acima de qualquer divindade, qualquer espírito ou qualquer outra entidade que não o próprio Mestre. Assim como o Mestre, os Agentes do Destino possuem seus próprios aspectos, avatares não-onipotentes que surgem quando o Mestre deseja que, de alguma forma, esses Agentes interajam com os indivíduos mortais e com os heróis que caminham pelos Sete Mundos de Luz que formam Ohmtar.

Entre os Agentes do Destino conhecidos estão: **Gënnlarioneth**, o Observador; **Kaleo**, regente da utópica cidade de Elron; **Logan**, o espírito das florestas; **Ohm**, o Todo Poderoso Deus Sol; e **Ryltar**, o Senhor do Submundo.

Talvez esses não sejam os únicos Agentes do Destino em atividade, mas é certo que não serão os últimos. Todos os heróis estão destinados a se tornarem entidades como essas, capazes de ajudar a moldar o futuro do multiverso, se ao final de suas jornadas heroicas estiverem dispostos a atenderem ao chamado do Mestre.

Entre os possíveis Agentes do Destino de Ohmtar estão, também, Faladriel, a deusa menor dos aventureiros, Gaiden, o destruidor de deuses, e Iwak, o deus menor dos elfos.

✦Gennlarioneth
O Observador

Gënnlarioneth é, talvez, a figura mais presente nas lendas de todos os povos de Ohmtar, principalmente pelo fato de que a maior parte dessas lendas, principalmente as mais antigas, foram escritas por ele. Não que Gënnlarioneth seja vaidoso e goste de ver seu nome sendo citado pelos bardos, mas sim porque o arquimago conhecido como O Observador esteve presente nos eventos mais importantes. O mais marcante deles é, nada mais, nada menos, do que o evento da Criação, conhecido como A Última Crise.

Esse alto-elfo de longos cabelos loiros e olhos azuis muito brilhantes saiu de sua cidadela mágica em direção ao Mundo Material em busca de conhecimento e da possibilidade de aprimorar suas aptidões arcanas. Isso aconteceu há uma era e meia, um ou dois anos antes da Crise, e ele nunca poderia imaginar que chegaria onde chegou.

Gënnlarioneth esteve presente na batalha contra Kromagnom, liderando os Matadores de Dragões (hoje Agentes do Destino) através dos planos na luta contra o Fim. Seu maior orgulho foi ter sido designado pessoalmente pelo Mestre a registrar o passado, o presente e o futuro de Ohmtar. Esses registros dariam uma interpretação mundana ao cosmos e permitiriam ao Mestre, a partir de então, compreender melhor como suas criações influenciariam a vida dos indivíduos.

Gënnlarioneth: Onipotente

Gënnlarioneth é tido como o mago mais poderoso do multiverso, mais poderoso inclusive que Zuriel, o deus da magia. Esse poder foi dado ao alto-elfo pelo Mestre, para que ele fosse capaz de sobreviver às Eras e, com isso, desse continuidade a sua missão. Conhecido como O Observador, ele é capaz teoricamente de tudo. Isso coloca "Gënn" numa posição ainda mais impressionante: um Aspecto do Mestre. Se interpretarmos dessa forma, o velho Gënn se torna uma forma física do próprio Mestre, uma forma capaz de interagir com os mortais, com os deuses e com todos os espíritos.

Gënnlarioneth só não seria capaz de ir contra as limitações impostas pelo Mestre, limitações essas que ele aceita sem questionamentos, pois através dela ele desenvolve formas de superá-las, como quando foi alvo de um ataque de um gigantesco dragão do tamanho de três mundos.

Durante a batalha, Gënnlarioneth exauriu parte de seus poderes. Ele criou uma conexão arcana e canalizou energias mágicas provenientes do Mundo Lendário que permitiram a ele vencer aquele combate épico. Entretanto, uma série de Encruzilhadas se abriram a partir daquele momento, passagens que ligam o Mundo Lendário ao Mundo Material.

Uma palavra para resumir o sentimento de Gënnlarioneth a respeito: arrependimento. Um sentimento essencialmente mortal, mesmo para alguém mais poderoso que um deus. Só um indivíduo no multiverso, além do Mestre, é mais poderoso que Gënnlarioneth: Ohm, O Deus Sol.

O Aspecto de Gënnlarioneth

O poderoso Gënnlarioneth é visto com vestes pomposas, mágicas, impenetráveis. Sua figura emite uma aura luminosa de cor azul, a cor da esperança, emoção que moveu este arquimago em todos os principais momentos de sua vida e de sua imortalidade. Todos os reis, democratas e tiranos de Ohmtar já receberam ao menos uma visita de Gënnlarioneth. Ele é os Olhos, os Ouvidos e, principalmente, a Mão do Mestre. Aquele que abençoa e que amaldiçoa. É aquele que tenta resolver os problemas, que age a todo instante para resolver os desalinhamentos do cosmos.

Gënnlarioneth pode ser encontrado numa estrada de Agrippa, encorajando heróis em início de campanha, ou no meio da floresta em uma conversa descontraída com Logan, o Espírito das Florestas, ou ainda nos céus, pedindo conselhos ao Sol, ou nas profundezas do Submundo, traçando estratégias complexas com Ryltar, o Grande Bruxo e Senhor do Mundo Subterrâneo.

O Observador, entretanto, passa grande parte do tempo (e do não-tempo) observando o multiverso nas areias das tempestades que assolam o Limiar. Lá, ele ergueu uma Torre de Vidro e fundou uma ordem monástica. Os monges do Limiar são os grandes estudiosos do cosmos e a palavra deles é final no que diz respeito a qualquer assunto que diga respeito ao cosmos, aos mundos, aos povos ou mesmo aos deuses.

✦ Kaleo
O Portador da Coragem

Kaleo. Um nome presente nas maiores lendas de Ohmtar, seja na distante Décima Segunda Era, seja nas histórias da atualidade. Esse humano é fácil de descrever, mas difícil de definir. Quem ou o que é Kaleo?

Eu, Gënnlarioneth, conheço Kaleo desde quando ele era apenas um rapaz encrenqueiro que fugia dos guardas do vilarejo onde morava. Hoje, ainda tenho dificuldades para compreender o que Kaleo se tornou. Mais do que uma pessoa, Kaleo é uma entidade. Imortal, mas não um espírito.

Onipotente, mas não uma divindade.

Kaleo é tão complexo que ele é um e muitos ao mesmo tempo. Kaleo era um jovem humano quando se viu contratado para acompanhar um grupo de aventureiros em uma missão. Nessas aventuras ele descobriu o valor da amizade, da confiança, do respeito. Teve inclusive um amor, Mirla, a filha da taverneira... Abriu com ela uma estalagem, quando imaginou que teria tranquilidade, antes de ver o mundo desmoronar aos seus pés...

Com os Matadores de Dragões ele combateu o ataque da nação do Medo à nação da Coragem, fugiu da destruição do Mundo das Sombras, foi abençoado pelo Deus-Sol da Antigüidade, combateu Kromagnom, o Destruidor, e auxiliou o Mestre na reconstrução do multiverso.

Kaleo: Onipotente

Kaleo é hoje conhecido como O Portador da Coragem. Ele é o guardião da luz *verde*, aquela que dá forma ao Mundo Material. Mas, para os monges do Limiar e também para os adoradores da Luz, a Luz da Coragem é apenas um aspecto do Mestre. Kaleo é, então, uma manifestação do poder supremo do Mestre de Ohmtar? Aparentemente, sim. Kaleo é capaz de tudo.

Viajar no espaço e no tempo, criar, destruir, mudar. Para os membros das tradições que estudam e idolatram o poder da luz, Kaleo é a manifestação física do Mestre. Ele é a Coragem Manifestada, o Mestre enquanto interventor. É a vontade e a coragem que o Mestre tem de mudar, de criar, de destruir, de intervir no livre-arbítrio e de moldar o multiverso a sua vontade. Ele é a mão do Mestre às claras, quando o Supremo age sem meio-termo,semmúltiplas interpretações.

Eu, Gënnlarioneth, vi no passado um Kaleo surgir e intervir na realidade. Um Kaleo vindo do futuro, esse Kaleo que existe hoje, na Décima Quarta Era. Demorei a compreender que aquele Kaleo do futuro era o Mestre agindo à luz de suas convicções.

O Aspecto de Kaleo

Kaleo é o regente da Cidade Esmeralda, como também é conhecida a cidade de Elron. Essa cidade, de torres da altura de montanhas feitas de esmeralda, vidro e aço, existe desde a Décima Segunda Era, a única Cidade-de- Nação a ter resistido à Última Crise.

Como uma metrópole de cultura e conhecimento num nível inatingível para os mortais de Ohmtar, mesmo através de magia, Elron é o que restou da Utopia planejada pelo Mestre na Antigüidade, protegida no coração do multiverso para, quem sabe um dia, dar início a um novo tempo.

O Aspecto de Kaleo é visto como um grandioso guerreiro de armadura de metal esverdeado, cabelos negros e olhar compreensivo. Segundo meus cálculos, Kaleo tem cerca de... 15.988 anos, mas aparenta ter não mais de 45. Eu sou, inclusive, quase 100 anos mais velho do que ele, mas isso não vem ao caso.

O Aspecto de Kaleo é tão poderoso quanto um deus, talvez mais poderoso que os mais poderosos deuses de Ohmtar (só não mais poderoso que Ohm, o Deus Sol). Seu anel brilha intensamente, sendo capaz de rivalizar com a luz do dia em alguns momentos. Ao assumir uma forma menos poderosa, seu Aspecto, Kaleo se põe vulnerável ao poder de outras entidades. É como uma homenagem a sua própria humanidade perdida há tanto tempo atrás, e dá aos seus rivais a oportunidade de combatê-lo e, porque não, de derrotá-lo.

Com seu poder, Kaleo cria construtos feitos de uma energia mística superior (primórdio, em sua essência). Esses construtos variam conforme seu humor, e podem ser desde anjos luminosos a demônios tenebrosos, vermes gigantescos e estátuas animadas do tamanho de castelos. Se um dia você tiver o desprazer de ver Kaleo conduzindo um dragão de luz esmeralda, corra! Ele estará de péssimo humor, se essa condição ainda lhe for aplicável...

✦ Logan
O Espírito das Florestas

O guerreiro metamorfo combateu durante toda a sua vida. Lutou pela sobrevivência, lutou contra o preconceito, lutou uma batalha que não era dele, por um reino que não o reconhecia. Caminhou por um ano pelo mundo até chegar ao Leste, onde se viu na verdadeira batalha para o qual foi criado, a maior de todas as guerras.

Logan, um dos mais honrados guerreiros da história, era um dos Matadores de Dragões. Foi ele quem deu esse nome ao grupo, após lutar contra um dragão feito de magma e magia. Foi também aquele que profetizou o Fim e, se não fosse por ele, seus aliados não teriam elementos suficientes para se prepararem para a batalha final contra Kromagnom.

Uma batalha ele não pôde resistir. Mesmo depois de milênios, durante os quais adquiriu uma quantidade incalculável de poder, Logan foi morto em batalha contra uma criatura desconhecida. Os monges do Limiar viram a morte, viram a batalha, mas não puderam identificar quem era o inimigo de Logan. Mesmo o momento dessa batalha parece ter se perdido no tempo.

Ohm enviou seu Aspecto para, pessoalmente, levar Logan ao Paraíso. O metamorfo recusou, prometendo tirar proveito de sua nova condição para se tornar o grande guardião das florestas que o acolheram. Ele foi visto salvando caravanas, ajudando guerreiros das tribos élficas, lutando contra ameaças vindas do Mundo Lendário.

Originalmente, Logan é uma criatura da esperança, mas a coragem é a emoção que ancora suas ações. O tempo foi passando e os habitantes das florestas ergueram totens, templos, até formarem uma poderosa crença em torno do Espírito das Florestas, simplesmente o mais importante Círculo de Devoção do Mundo Material.

Logan: Onipotente

Logan está em todas as árvores, em todas as tocas, em todos os brotos, observando as florestas de Agrippa através das folhas, das flores e dos animais. Ele é capaz de perceber tudo o que acontece nas florestas de pinheiros, nas florestas temperadas dos Braços Verdejantes ou mesmo nas selvas mais remotas.

O metamorfo é conhecido como O Grande Lobo, o Espírito das Florestas. Mas a forma lupina é apenas uma das inúmeras formas que ele pode tomar. Mas ele é também O Grande Urso, O Grande Tigre, A Grande Águia - senhora dos ventos, A Grande Serpente, dentre outras formas idolatradas pelos vários Círculos de Devoção dedicados às florestas. Se o Mestre é a Natureza propriamente dita, Logan é seu Agente, aquele que irá tomar todas as ações necessárias para a manutenção da ordem e do status quo da natureza em Agrippa.

O Aspecto de Logan

Logan é comumente visto pelas tribos élficas e também pelos metamorfos que ingressam no Mundo Material, vindos do Mundo Lendário, através das Encruzilhadas mágicas que separam os planos. Mas essas visões normalmente são rápidas.

Muitos Círculos de Devoção foram criados em nome do Espírito das Florestas. De tempos em tempos, Logan dá o ar de sua graça em algum ritual ou cerimônia. Um evento raro, mas que com certeza tem sua importância para a formação e para o crescimento de seus devotos.

Algumas lendas dizem que Logan costuma ajudar mercadores nas estradas quando eles são atacados por criaturas. Nessas ações, Logan surge como um guerreiro de torso desnudo, meio-homem meio-lobo, carregando uma espada mágica de lâmina larga e um enorme escudo de ouro. Em alguns contos, a face lupina é substituída por um rosto oculto por um elmo também de ouro.

É estranho, entretanto, o fato percebido pelos monges do Limiar que, nos últimos anos, os aparecimentos de Logan têm indicado a presença de criaturas naturais do Mundo Lendário nas florestas de Agrippa, como goblinóides, fadas das florestas e gigantes! Nada demais, mas isso corrobora com o fato de que muitos eventos envolvendo abertura de Encruzilhadas e o surgimento de criaturas do Mundo Lendário no Mundo Material têm sido registrados com frequência.

Se há algum movimento do cosmos conduzindo a realidade a algum evento de maior importância ainda não é possível saber. Uma profecia relacionada à Próxima Crise cita uma ameaça vinda do Mundo Lendário, mas as Crises têm data para acontecer, e o Fim desta Era ainda está muito distante.

✦ Mercúrio
Avatar do Deus Sol

Tecnicamente, Mercúrio e Ohm são a mesma entidade. Quando digo que já combati ao lado de Mercúrio e ao lado de Ohm, ou que tive uma conversa comum ou com outro, estou falando da mesma pessoa. A história é longa, e posso fazer um relato breve a seu respeito.

Ainda na Décima Segunda Era, muito antes de nos envolvermos com a profecia da Crise, nós Matadores de Dragões tínhamos Ohm como um dos integrantes do grupo. Até onde eu soube, Ohm foi o primeiro enviado do Mestre, uma estrela que despencou dos céus nas florestas de Agrippa e que, a partir de então, buscava seu lugar no mundo dos vivos. E não encontrou.

O Mestre deu a Ohm uma nova oportunidade, uma nova vida, uma nova história. Foi quando surgiu Mercúrio, clérigo do Sol. E Mercúrio combateu ao nosso lado por muito tempo. Durante a batalha contra Kromagnom, Mercúrio alcançou a revelação do que realmente era. Um buraco negro havia engolido o Sol Vermelho de Agrippa e Mercúrio tomou seu lugar. Ou melhor: Ohm, a estrela, tomou seu lugar no céu de Agrippa. E lá permanece até hoje.

Não é muito simples, entretanto, conversar com uma estrela. Nós olhamos para o céu, falamos, e o Sol nos responde, mas é um convívio distante. Esse distanciamento fez com que Ohm criasse uma forma mundana para interagir não só com os mortais como também com os Agentes do Destino. Nenhuma forma melhor do que a forma de Mercúrio, nosso grande aliado.

Enquanto Ohm ilumina o mundo de Agrippa (e, também, outros mundos de Ohmtar), Mercúrio guia os anjos do Deus Sol em suas jornadas pelo multiverso. Ele tem atuado, inclusive, resgatando as almas dos heróis mais valorosos de Agrippa para levá-los pessoalmente ao seu Reino Divino no Paraíso.

Ohm é, sem sombra de dúvida, a entidade mais poderosa de Ohmtar. É o deus mais poderoso, mais influente e, como Agente do Destino, é capaz de dialogar com o Mestre de igual para igual. Cada um dos Agentes do Destino representa um dos aspectos do próprio Mestre: Ohm representa a Fé que o Criador tem em suas criações e nos Sete Mundos de Luz.

Ohm: Onipotente

O Sol amarelo brilha nos céus de Agrippa e dos outros mundos de Ohmtar (exceto no Submundo, terra de Ryltar). Ele ilumina o caminho dos mortais e dos imortais, abençoa aqueles que têm fé em sua bondade e amaldiçoa as criaturas malignas.

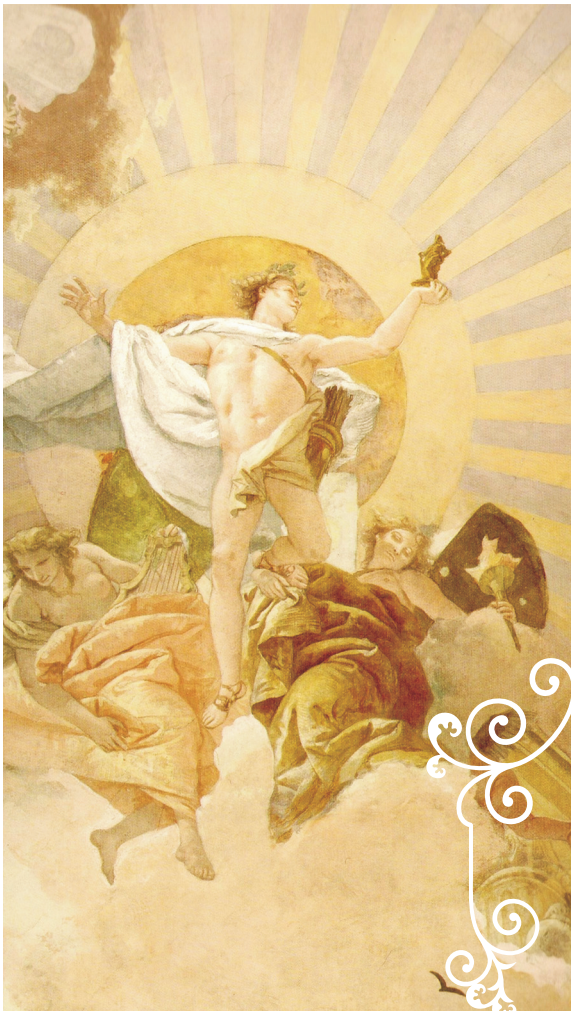
Ohm é o deus mais poderoso de todos, de forma que mesmo seu aspecto, Mercúrio, é mais poderoso que todos os outros deuses de Ohmtar. Ohm é a manifestação máxima do próprio Mestre, da plenitude do poder divino e supremo. Ele é deus da bondade e da espiritualidade, e também é conhecido como O Deus da Compaixão. Ohm é, também, o Deus do Tempo, aquele que determina o início e o fim de cada dia em seis dos Sete Mundos de Ohmtar. As mais importantes intervenções benevolentes do Mestre partirão de Ohm, sem sombra de dúvida.

Mercúrio, Aspecto de Ohm

O poderoso guerreiro de pele dourada e olhos de cor anil caminha silenciosamente pelas montanhas. Do alto, ele observa o mundo de Agrippa sob seus pés. Sua armadura é feita de ouro e diamantes. No peito, ele ostenta o símbolo de sua própria divindade, um sol dourado.

Mercúrio sempre traz consigo uma maça mágica. No lugar do globo de metal, um sol em miniatura, com suas chamas eternas e pulsantes. Essa maça esteve consigo desde o início de sua carreira de aventureiro, e foi se tornando cada vez mais poderosa à medida que Mercúrio caminhava em direção à divindade.

O Avatar do Sol, como também é chamado, se



manifesta raramente nos mundos mortais. Aparentemente, Ohm tem planejado alguns movimentos relacionados à ordem do cosmos e ao equilíbrio do poder divino. Enquanto Ohm ilumina Agrippa, é comum ver Mercúrio caminhando pelo Paraíso, acompanhado de suas legiões angelicais, indo de Reino Divino em Reino Divino, abençoando almas e deuses.

Eu sou Gënnlarioneth, O Observador, O Vigia. Sou aliado de Ohm, amigo de longas eras. Mas, sinceramente, se o Deus-Sol está planejando algo grandioso como eu acredito que esteja, seu poder impede inclusive a mim de descobrir do que esses planos realmente se tratam. Ainda assim, ele tem minha confiança e meu apoio.

✦ Ryltar
Senhor do Submundo

A entidade conhecida hoje como Senhor do Submundo (título dado por ela própria, diga-se de passagem) é uma das entidades mais atuantes em Ohmtar desde a Última Crise, evento no qual inclusive teve grande participação. Se os Agentes do Destino são aspectos do Mestre, Ryltar é um dos aspectos mais adotados, então, pela entidade suprema para personificar suas ações nos Sete Mundos.

Esse outrora elfo-negro bruxo morto-vivo deve parte do seu imenso poder ao que hoje chamamos de A Semente do Medo, um diamante dourado que mantém os Portões do Inferno bloqueados e impede o avanço das forças da inveja aprisionadas no Segundo Mundo.

A Semente do Medo foi utilizada pelo General Kolnir para alimentar os poderes dos exércitos da Nação Midiana durante a Guerra da Luz, nos últimos suspiros do universo, ao fim da Décima Segunda Era. Quando Kaleo, o portador da coragem e irmão de Kolnir, venceu a batalha contra as forças do medo, Ryltar roubou a Semente do Medo e escapou para o Mundo Subterrâneo, retornando para a batalha final contra a entidade conhecida como Kromagnom.

Ryltar é hoje a personificação plena do medo, a manifestação sombria do Mestre no multiverso de Ohmtar. Ele seria o oposto a Ohm, o Deus Sol e também um Agente do Destino.

Ryltar: Onipotente

Muito já foi dito sobre Ryltar neste tratado. Ele está presente na história do Multiverso e é uma figura de grande destaque em cada movimento dos membros do povo do medo que governa o Submundo. Essa entidade está em todas as sombras, em todos os sussurros dos ventos que cortam as cavernas do Mundo Subterrâneo, nos olhos, na mente e no coração de cada criatura que nasce ou habita o Terceiro Mundo.

O Submundo é seu reino, e ele possui controle total sobre cada rocha, cada fungo e cada criatura. Ameaças surgem e avançam ferozes contra as raças do medo, mas não sem a conivência da entidade. Apenas os perigos oriundos do Inferno estão fora do seu controle pleno e, para combatê-los, ele lidera seus Pássaros Negros.

Há, entretanto, a necessidade de que o fato de Ryltar ser também a entidade conhecida como A Sombra (o grande espírito do Submundo), e muitas vezes ser uma entidade associada à escuridão dos mundos mortais, o Grande Bruxo não é uma entidade de trevas, sendo feita de luz como todas as outras. As Trevas, a Escuridão Verdadeira, seriam aspectos assumidos pelo destruidor de mundos e senhor dos mortos-vivos, eliminado pelos Agentes do Destino ao final da Décima Segunda Era: a grande ameaça conhecida como Kromagnom.

O Aspecto de Ryltar

Ryltar normalmente é visto diante dos Portões do Submundo, de pé, vestindo um manto de sombras tremulantes. Todo seu aspecto é sombrio, esfumaçado, grande parte do tempo. Sua voz é sinistra, ecoante, como se brotasse das profundezas de uma caverna úmida.

Em certas ocasiões, Ryltar assume uma forma mais amigável, de um elfo-negro de cabelos brancos muito curtos - como se aparados à lâmina de uma espada bem afiada - e olhos brancos, frios. Um anel dourado brilha em um de seus dedos, uma relíquia que ostenta como uma afronta a Kaleo, o portador da luz que governa a cidade de Elron, em Agrippa. O anel é uma representação da Semente do Medo utilizada por Kolnir contra seu irmão Kaleo em batalha.

Ryltar se mantém silencioso grande parte do tempo. Mas suas palavras, quando proferidas, são imperativas, e ele faz questão de exaltar que comanda o Submundo com mão de ferro. Seu poder é inquestionável, tanto quanto o poder de qualquer outro Agente do Destino. Mas o fato de não ser a entidade mais poderosa do cosmos talvez seja o único impeditivo de Ryltar em sua jornada pela manutenção da ordem do universo e da supressão das forças do caos.

Os Aspectos Distantes

Existem aspectos do Mestre que estão muito além da compreensão dos mortais comuns. São os chamados Aspectos Distantes e mesmo os estudiosos evitam tratar destes assuntos, exceto os mais fervorosos pesquisadores. O conhecimento a respeito dos Aspectos Distantes é deveras inconsistente, muitas vezes dúbio e, portanto, facilmente refutável. As palavras da Filosofia, que servem de base para a maioria dos tratados a respeito do cosmos e das entidades que o governam são conflitantes com as ideias propostas por esses aspectos. Isso porque eles tentam tratar dos extremos da relação do Mestre com o multiverso de Ohmtar e com o restante do Megaverso: sua Plenitude (representada pelo **Destino**) e sua Ausência (representada pelas **Trevas**).

✦ O Destino

Uma das Leis da Natureza mais poderosas e atuantes é a Lei do Tempo. Tudo passa em Ohmtar. Nada é permanente. O tempo passa, porque todos os acontecimentos são seguidos por outros acontecimentos. O bater das asas é seguido por um novo bater das asas, e o pássaro segue adiante. O vento flui pelos céus, e as folhas caem, e outras nascerão em seu lugar. O tempo pode fluir de forma diferente de lugar para lugar, de mundo para mundo. O tempo pode passar mais devagar, mais rápido, ou pode ser intermitente, acelerando e reduzindo. Uma lei rege todas as leis: a Vontade do Mestre.

Para os acadêmicos mais radicais, todos os eventos de Ohmtar estão sob controle do Mestre. Se ele não possuir controle sobre um evento específico (como, por exemplo, sobre algo criado através de uma ideia de um espírito finito), ele terá controle sobre o resultado deste evento e, assim, pelo evento seguinte a este. Nem tudo pode estar traçado, mas tudo está sob controle, e a isso os estudiosos chamam de Destino.

Para A Filosofia, existe um livro onde todos os acontecimentos do Megaverso estão escritos, do início ao fim dos tempos. Mas para os Crentes do Destino, estes acontecimentos estão na cabeça do Mestre, se não como decisões já realizadas, como ideias que podem ou não se tornar reais em algum momento. Essa seria a forma de manifestação do Mestre mais percebida pelos mortais que, de alguma forma, resolveram simplesmente desistir de suas vidas: a fatalidade do universo. Não falo de suicídio aqui, apesar de isso ser algo que existe. Mas muitos heróis e aventureiros, infelizmente, depois de caírem diante de desafios intransponíveis, se deixam levar pela fraqueza e sucumbem ao Destino.

O Destino é uma força severa, um aspecto poderoso do Mestre. É através do Destino que o Mestre mostra que possui o controle sobre o Megaverso. É através do Destino que o Mestre mostra quem está no controle, quem possui o verdadeiro poder, quem está acima de todas as coisas. É muito, muito raro, você perceber o Destino diretamente.

Dizem os acadêmicos que uma única vez o Mestre precisou se manifestar pessoalmente diante de um mortal. E isso teria acontecido durante uma Crise. O universo ruiu em seguida. Mesmo o Destino, entretanto, pode possuir uma manifestação. Um dos mais conhecidos é um velho de vestes púrpuras que caminha por Ohmtar, o Tempo. Sua caminhada não pode ser detida, pois ele está além de todas as forças a não ser a vontade do próprio Mestre. Os Agentes do Destino são, também, manifestações desse aspecto distante do Mestre.

✦ As Trevas

O Nada não existe. Sempre há algo. Se não há Luz, há Trevas. E mesmo quando há Trevas, há a presença do Mestre. O aspecto das Trevas é um dos mais difíceis de compreender, e os estudos sobre ele foram formulados pelos monges do Limiar muito mais como uma aproximação e comparação com outros aspectos do que com a percepção das Trevas propriamente ditas. Isso porque os monges já estavam certos de que o Mestre está em todas as coisas. As Trevas são, para eles, onde o Mestre está quando não há Luz.

Perceba que não estamos falando aqui de luz e escuridão. Estamos falando da Luz como Aspecto do Mestre e das Trevas como o aspecto oposto. Usando as mesmas comparações iniciais dos monges, tentemos compreender as Trevas a partir da compreensão da Luz.

A Luz representa as emoções. Então, as Trevas representariam a ausência de emoções. Se o Mestre manifesta suas emoções a partir da Luz quando observa e interfere no Megaverso, as Trevas surgiriam quando o Mestre não observa ou não interfere na existência.

É difícil imaginar que o Mestre pode, em algum momento, não observar ou não interferir na realidade. Afinal, ele está em todas as coisas, e existem muitas coisas que acontecem naturalmente, sem interferência. As Trevas são, então, uma abstração que busca simplesmente categorizar algo que é imperceptível ou mesmo inconcebível para os mortais.

Mas se os monges foram capazes de formular tal teoria, já é o suficiente para provar que o Mestre concordou que os monges disseminassem tal conhecimento. E se assim foi permitida, então as Trevas existem realmente.

A Tradição Negra

A pseudo-tradição conhecida como a Escola da Negação tem como membros os idealistas mortais que encaram o Mestre como uma entidade ausente, que deixa os mortais a mercê da própria sorte. Eles vêem o Mestre como uma entidade inconstante e não confiável. Os adeptos da negação rejeitam o poder e a interferência do Mestre, desacreditam as emoções trazidas pela Luz e combatem a fraqueza da fé dos mortais, que teimam em seguir os desejos das divindades ao invés de tomarem para si as rédeas sobre as próprias vidas.

Os seguidores desta linha de pensamento se organizam em seitas secretas, onde se ocultam da luz das estrelas e buscam o conhecimento das forças ocultas que permeiam o universo e são capazes de desafiar o poder do "Suposto Mestre". O mais impressionante é que o Mestre, para os monges do Limiar, aceita essas ideias. Os filósofos entendem que o Mestre busca o equilíbrio, entre luz e trevas, e consegue, com isso, manter controle mesmo sobre o que não é luz. Afinal, o Mestre também é trevas.

Para os adeptos das Trevas, o Mestre deve ser desacreditado. Somente a difusão das ideias que desacreditam o Mestre tornará possível, para eles, que os mortais conquistem o poder que lhes seria de direito. Os adeptos da Negação se ocultam muitas vezes em outras Tradições, caminhando entre os filósofos, ou mesmo como cultistas de Círculos ou sacerdotes de Igrejas aprimorando seu conhecimento sobre os "inimigos" e formulando planos complexos e vis.

O que eles pretendem? Quais os planos do Mestre ao permitir que a Escola da Negação amplie sua influência sobre os Sete Mundos de Luz?

A Morte segundo os Aspectos

A forma como os indivíduos de Ohmtar encaram a morte varia de acordo com suas crenças, ou seja, de acordo com a forma como eles se relacionam com o Mestre de Ohmtar e com seus aspectos. Devotos das divindades, servos dos espíritos da natureza e membros das tradições filosóficas têm visões completamente distintas de como se dá a morte e o que acontece com os indivíduos depois dela.

A Morte para as Igrejas

Para as religiões politeístas de Ohmtar, quando um indivíduo morre, seu espírito é separado do seu corpo mortal e recebe um novo corpo, imortal, na morada dos deuses. Se o indivíduo devotou sua vida aos deuses benevolentes, sua alma será levada ao Paraíso. Se o indivíduo devotou sua vida aos deuses hostis, será levado ao Inferno. Mas existem muitos indivíduos que não cultuam os deuses. Nesse caso, suas almas vagarão pelo mundo até que um anjo o leve para junto dos deuses. Como a devoção dá poder aos deuses, e ela continua sendo realizada mesmo após a morte do indivíduo, os anjos de divindades benevolentes e hostis costumam combater ferozmente entre si na tentativa de levar esses possíveis fiéis "sem-deus" consigo.

Independente de a quais deuses prestam devoção, os servos das Igrejas de Ohmtar optam por sepultar os corpos após a morte. Essa tradição não possui ligação com a possibilidade de uma ressurreição, já que as almas dos mortais recebem novos corpos imortais nos mundos que servem de morada para os deuses maiores.

Sepultamento. O processo de sepultamento, que deu origem aos túmulos e, posteriormente, aos cemitérios e mausoléus, é carregado de grande simbolismo. Para os servos dos deuses, as almas permanecerão existindo no Paraíso (ou no Inferno) enquanto os túmulos com seus corpos originais forem visitados e suas memórias forem mantidas. Os devotos das divindades acreditam que se um indivíduo for esquecido após a sua morte, sua alma será lançada pelos deuses no Além, o Sétimo Mundo, para onde vão todas as coisas que são esquecidas e que perderam seu lugar no multiverso. Essa é a mesma razão pelo qual os grandes vilões continuam a ter suas histórias contadas: para que nunca sejam esquecidos e continuem pagando por seus atos no Inferno de Ohmtar.

A Morte para os Círculos de Devoção

Segundo os seguidores dos espíritos da natureza, quando um indivíduo morre sua essência se torna parte do mundo a sua volta. Se em vida o indivíduo adorava ou cultuava especificamente alguma entidade, ele terá a honra de ter seu espírito incorporado ao espírito da entidade em questão.

Dessa forma, os espíritos fluem pela natureza, se tornam parte do Espírito Divino. Seus novos corpos serão as plantas, os animais, os elementos, podendo retornar à forma individual, sapiente, em outros momentos no futuro.

Nos Círculos de Devoção direcionados em grande parte aos espíritos ancestrais, é entendido que os heróis e outras figuras lendárias se tornam espíritos independentes depois da morte. Se tornam forças da natureza, entidades sobrenaturais únicas.

Uma breve consideração: os devotos dos Círculos buscam uma aproximação com espíritos, mas busca da compreensão do que realmente são os espíritos e outras questões mais complexas a respeito da espiritualidade e do papel do corpo e da mente são objeto da Filosofia.

Cremação. Os servos dos espíritos de Ohmtar acreditam que com a morte, a alma só estará livre para se tornar um espírito se seu corpo original for cremado e as cinzas lançadas ao vento. Essa é a forma encontrada pelos xamanistas desde o início dos tempos para encerrar o ciclo mortal das almas para que elas possam ingressar em sua jornada espiritual sem pendências, sem que nada o prenda às coisas materiais. Uma alma xamanista presa a um corpo morto é considerada amaldiçoada até que alguém venha libertá-la. Se não sobrarem restos mortais, os espíritos mais poderosos poderão interceder a seu favor se for de vontade dos vivos. Uma alma amaldiçoada é incapaz de interagir com o mundo mortal; pode apenas observar os acontecimentos. Da mesma forma, ela é incapaz de interagir com os espíritos livres, sendo tomada por um tormento absoluto.

A Morte para as Tradições

Para os seguidores da Luz Divina, a morte é apenas uma transformação. Espírito e Mente deixam o corpo mortal para receberem do Mestre um novo corpo, permanente ou temporário, para que prossigam sua jornada no universo. Mas alguns filósofos acreditam que suas almas se tornarão ideias após a morte, permanecendo imortais na mente dos vivos.

Os adoradores da Luz sabem, entretanto, da importância dos deuses no mundo e da sua participação ativa no destino dos espíritos dos indivíduos após a morte, e não interferem nessas questões. Em alguns momentos, entretanto, eles podem tomar partido no apoio aos emissários de alguma divindade quando da morte de alguém importante para a escola como um todo ou para uma Tradição em particular.

Mantras. Quando um indivíduo morre, os membros de sua tradição criarão um mantra que resumirá a história de sua vida. Em uma cerimônia fechada, eles entoarão aquele mantra durante o tempo que for necessário para que nunca mais o esqueçam e para que, também, possa ser lembrado ao menor estímulo, como uma música que nos vêm à cabeça de tempos em tempos. Guardado na mente dos vivos, um filósofo se torna imortal, assim como sua história e suas ideias.

De tempos em tempos os filósofos das Tradições realizam cerimônias para entoar os mantras que carregam consigo e lembrar seus membros dos que ficaram para trás. É comum perceber, nesses rituais, a presença de filósofos que geralmente se mantêm reclusos; são indivíduos mais antigos, que passam o dia inteiro entoando mantras incontrolavelmente, memórias de dezenas, talvez centenas de indivíduos que cruzaram seus caminhos ao longo dos anos e que não estão mais entre os vivos.

Capítulo 14

A Magia

Se fizermos a pergunta «o que é magia?» dificilmente encontraremos respostas aceitáveis para um estudioso, mas todas elas serão suficientes para as pessoas comuns. Um velho poderá dizer que magia é quando Ohm faz seus milagres e envia seus anjos para resgatar nossas almas; um aprendiz diz que magia é quando ele lança projéteis de energia sobrenatural da ponta de seus dedos e quando coloca várias pessoas para dormir com apenas alguns gestos; um caçador diz que magia é quando os espíritos da floresta apontam o caminho da caça através de pequenas frutas que caem sistematicamente das copas das árvores; ou mesmo um jovem ladrão que diz que invadir silenciosamente um palacete protegido por dezenas de guardas e sair ileso não pode ser natural.

Veja que todos os exemplos acima tratam de ocasiões, circunstâncias que envolveriam o resultado de algum efeito mágico. Mas **magia** como os estudiosos de Ohmtar tratam não é apenas um resultado, ou uma ferramenta, mas um conceito.

Magia representa a capacidade de manipular a realidade através da vontade, do desejo da mudança. Existem várias formas de se exercer essa mudança e em variados graus. Todas elas, entretanto, passam pela consciência de realização do ato mágico. Lembre-se: para a Filosofia de Ohmtar, o multiverso é feito de ideias. Sendo assim, realizar magia é impôr suas ideias diante das idéias já existentes.

Muito complicado? Tratemos este assunto por partes então.

Percepção da Magia

Saiba primeiramente que todas as coisas guardam um potencial para mudança. Uma pedra pode rolar de uma ribanceira ou pode chover por apenas alguns segundos e, ao fim, o céu será iluminado por um brilhante arco-íris. Essas coisas não acontecem aleatoriamente: existe uma força mágica por trás de todos os acontecimentos, chamada de O Mestre.

Se Ohmtar fosse uma saga, uma história, os heróis que percorrem o mundo em suas aventuras seriam os protagonistas. O Mestre observa seus passos com atenção e manipula o mundo a volta deles para que eles prossigam em sua jornada, tentando superar os desafios que o próprio Mestre impõe a cada um deles.

O que o Mestre está fazendo nada mais é do que magia, que muitas vezes é imperceptível por estar oculta em coisas mundanas. Chamamos essa capacidade que o Mestre possui de manipular o mundo a sua vontade de **magia invisível** ou de **magia absoluta**. Todas os poderes divinos, dos espíritos e de outros aspectos do Mestre inerentes a realidade que cerca os heróis se enquadra no conceito de magia invisível.

Por outro lado, existem manifestações de poderes fantásticos muito claras, como bolas de fogo, portais, manipulação da mente e tantas outras coisas, que podem ou não partir dos próprios heróis, que chamamos em conjunto de **magia percebida** ou de **magia mundana** . É nessa categoria que enquadramos os principais e mais palpáveis elementos fantásticos que permeiam o multiverso de Ohmtar.

O nascimento de uma nova raça monstruosa é um tipo de magia absoluta. Quando o xamã dessa nova raça lança baforadas de ácido contra o grupo de heróis, temos um caso de magia mundana. Quando um mago em uma torre invoca uma tempestade de raios para destruir um vilarejo, temos magia absoluta. Quando os heróis combatem esse mago enquanto os raios caem sobre o vilarejo em que estão, temos magia mundana.

Veja que *perceber* a magia é uma habilidade inerente aos heróis. Através das Sementes de Poder que eles carregam em seus corpos, eles experimentam o mundo de uma forma diferente do restante dos indivíduos a sua volta. Mesmo que, no início, logo após seu Despertar Heróico, eles ainda não tenham plena consciência disso.

Quando a magia está relacionada aos heróis, o Mestre precisa seguir alguns parâmetros que garantam equilíbrio, traduzidos em jogo através de suas regras. Assim, as magias absolutas estão acima de qualquer regra do jogo, limitadas apenas pela vontade e pela criatividade do mestre do jogo. As magias mundanas, por sua vez, são regidas pelas regras do jogo e seguem os parâmetros por ele estabelecidos, como alcance, dano, tempo de duração, dentre outros.

Por fim, vale dizer que o poder dos heróis de Ohmtar é, sim, sobrenatural e, portanto, mágico. O surgimento de cada herói e o despertar de suas habilidades extraordinárias provêem das Sementes de Poder e estão além das capacidades de qualquer indivíduo «comum». Aventureiros e mercenários podem existir aos montes nos Sete Mundos, mas ser um herói verdadeiro ainda é uma exceção.

Vilões, Monstros e as Sementes

Todos os indivíduos de Ohmtar carregam as Sementes de Poder dentro de si, mas apenas alguns poucos se tornam heróis. Muitos outros, entretanto, se tornam antagonistas, surgindo no caminho dos heróis e apresentando habilidades e poderes extraordinários similares àqueles fornecidos aos heróis.

Essa é uma questão que ainda não foi totalmente esclarecida e as ideias a respeito ainda parecem vagas para os acadêmicos. Uma linha de pensamento diz que as Sementes de Poder, por estarem presentes em todos os indivíduos, inclusive nas criaturas sem inteligência, permitem aos não-heróis o mesmo nível de acesso às forças que regem o multiverso. Uma outra linha de pensamento, entretanto, diz que o poder das Sementes só está disponível aos heróis e que as habilidades de vilões, monstros e outros indivíduos que surgem ao longo de suas jornadas são manifestações diretas da vontade do Mestre, magia absoluta trazida para o mesmo nível de percepção e interação das magias mundanas. Um assunto complexo e que ainda não foi compreendido totalmente.

Fontes de Magia Mundana

A magia mundana é aquela com a qual os heróis são capazes de interagir, seja através do uso, seja lidando com seus efeitos. Essa categoria de magia foi estudada e classificada em diversas **fontes** para facilitar a compreensão dos heróis dos efeitos fantásticos que acontecem a sua volta. Dizemos que as fontes de magia representam a manifestação da vontade do Mestre e do seu desejo de manipular (ou controlar) o mundo a sua volta a partir de seus aspectos. Nessas mesmas fontes de magia se enquadram também as capacidades mágicas provenientes dos heróis. São fontes de magia: **afirmativa** (ou **marcial**), **arcana**, **divina**, **espiritual** (ou **primitiva**), e **psiônica**.

A Magia Afirmativa

A chamada **magia afirmativa** é tão sutil que até mesmo evita-se considerá-la como uma forma de magia propriamente dita. Esta surge principalmente através do Despertar Heroico da semente Hu, aquela que brilha no coração de guerreiros e combatentes lendários e que os torna capazes de ações fantásticas e de feitos sobrenaturais. Por mais que esses heróis acreditem que suas habilidades provêm exclusivamente de seu intenso treinamento ou de seus instintos apurados, Hu, como todas as outras, é uma semente mágica. Os heróis de Hu são diferentes dos meros combatentes marciais, pois suas habilidades estão acima da média, beiram o «fantástico » em muitos momentos e se tornam realmente mágicas em tantos outros, como quando derrubam exércitos de orcs em poucos segundos, ou como quando saem ilesos da explosão mística lançada sobre ele por um arcanista maligno.

A manipulação da realidade (ou do próprio corpo) pelos heróis através da magia afirmativa é realizada através do que chamamos de **proezas**. O Mestre não se utiliza muito da magia afirmativa, mas existem exceções (como quando os heróis são levados a confrontar combatentes que se equiparam a eles no que diz respeito a suas habilidades marciais). Muito do que poderia ser interpretado como magia afirmativa por parte do Mestre se enquadra no conceito de magia absoluta, entretanto.

A Magia Arcana

O dito arcanismo foca o estudo e a aplicação da magia propriamente dita como instrumento de manipulação a realidade. A **magia arcana** é vista como uma ferramenta mágica, que pode ser vista de diversas formas: músicas, palavras-mágicas, fórmulas intrincadas, uso de componentes especiais, dentre outras. Muitas vezes o termo magia arcana é confundido com o termo simples de magia, como se magia fosse somente magia arcana, o que não é verdade, mas não deixa de fazer sentido. Afinal, a magia arcana talvez representa a forma mais palpável da chamada magia mundana.

Os estudiosos da magia arcana veem a realidade a sua volta como se fosse um tecido. Os magos, por exemplo, são capazes inclusive de ver os fios que formam esse tecido. Através de seus conhecimentos, eles manipulam esse tecido, mexendo em seus fios e acrescentando «bordados» que dão uma nova forma à realidade. Essa visão «fantástica» é inerente a todos os heróis que despertaram Heka, a semente da razão e do poder criativo, mesmo que os efeitos percebidos sejam diferentes (como no caso dos bardos, que dizem ver o mundo através de partituras ou mesmo de poesia). A manipulação da realidade se dá através de fórmulas, conjurações e usos de magia arcana chamadas em conjunto de **feitiços**.

Reservas de Poder

Em Ohmtar o poder das Sementes não está disponível aos indivíduos a todo instante. Para realizar uma determinada proeza ou conjurar um determinado feitiço, é preciso acessar algumas *reservas de poder*. Cada Semente possui suas próprias reservas de poder. Em geral, elas explicam no cenário de campanha a existência, por exemplo, dos poderes de uso por encontro e diários. São as **Reservas de Poder:**

✦ **Fé.** Reserva de poder de magia divina. Representa a força de vontade e a conexão de um indivíduo com as divindades às quais ele presta devoção. Um breve instante de perda de confiança nos milagres divinos pode impedir que um sacerdote realize um de seus milagres. Da mesma forma, uma divindade pode não julgar suficientes as ações do sacerdote para atender suas orações;

✦ **Ki.** Reserva de poder de magia psiônica. Indica o nível de disciplina, de concentração física, mental e espiritual, e de auto-controle do indivíduo. Frustrações, medos e anseios são algumas das forças atuantes sobre um psiônico que podem impedi-lo de acessar sua reserva de poder mágico;

✦ **Ligação.** Reserva de poder de magia primitiva. Representa a conexão que um indivíduo mantém com os espíritos e com as forças elementais e da natureza, através de histórias contadas, preces, componentes materiais e símbolos especiais (totens). A falta de algum desses elementos, a insatisfação dos espíritos ou a interferência de elementos externos (inclusive de outros espíritos) pode impedir ou desfazer uma ligação;

✦ **Mana.** Reserva de poder de magia arcana. Representa o acesso a determinados componentes materiais, fórmulas memorizadas, palavras mágicas ou mesmo às chances de se canalizar as forças inconstantes que fluem pelo tecido da realidade, além do próprio desgaste mental e do nível de concentração do arcanista; e,

✦ **Vitalidade.** Reserva de poder de magia afirmativa (marcial). Indica o nível de desgaste físico de um indivíduo e de concentração, afetando sua capacidade de realizar algumas proezas mais de uma vez.

Regras do Jogo: Acessando as Reservas de Poder

Em Ohmtar, um personagem pode usar um mesmo poder diário ou por encontro mais de uma vez, se possuir reservas de poder suficientes para isso. Em termos de regras, qualquer personagem pode abdicar do uso de um poder diário ou por encontro para usar um poder diário ou por encontro de nível inferior que já tenha sido utilizado. Por exemplo, um guerreiro de nível 10 pode abdicar do uso de seu poder diário de nível 9 *emaranhado de lâminas* para utilizar uma segunda vez no encontro o poder utilitário *indestrutível* (não podendo mais usar o *emaranhado de lâminas* naquele dia). Similarmente, é possível abdicar o uso de um poder diário de nível 1 para se utilizar novamente um poder por encontro de nível 1. Os poderes de guerreiro citados acima estão descritos no D&D 4E *Livro do Jogador*.

Regras do Jogo: Pontos de Ação

Em Ohmtar os **pontos de ação** (consulte o D&D 4E *Livro do Jogador*) podem ser considerados, também, uma reserva de poder mágico dos personagens. Em termos de regras, além de fornecer ações adicionais, os pontos de ação podem ser utilizados para: **1**) recarregar um poder de ataque com uso «por encontro»; **2**) somar +1d6 de bônus a um teste já realizado (uma jogada de ataque, um teste de perícia ou um teste de iniciativa); **3**) realizar novamente um teste de resistência mal-sucedido; ou **4**) permitir um teste para um façanha impossível, a critério do mestre do jogo.

A Magia Divina

Invocar o poder dos deuses para manipular a realidade é talvez a forma mais simples de se definir o que é **magia divina**. Assim como a magia arcana, a magia divina é a que flui com maior intensidade pelo mundo. Os deuses estão aprisionados no Paraíso e no Inferno, mas seus poderes ainda são capazes de influenciar os mundos mortais (Mundo Lendário, Mundo Material e Submundo), seja através do controle sobre seus aspectos como também através dos poderes concedidos aos sacerdotes.

Os deuses são entidades atuantes, mas distantes. Mesmo os deuses menores (que não estão aprisionados) passam a maior parte do seu tempo se dedicando a atividades relacionadas a seu aspecto e raramente se apresentam aos mortais. As orações se tornam o grande canal de contato entre as divindades e seus seguidores e as respostas aos pedidos feitos às divindades surgem através de pequenos sinais para a maioria das pessoas, ou através de magia percebida para seus sacerdotes.

Ser um usuário de magia divina significa que o indivíduo é capaz de realizar **orações** aos deuses em que acredita em troca da possibilidade de realizar alguns milagres. Os heróis se tornam capazes de invocar esses milagres através do despertar de Sia, a semente da fé. A magia divina surge também através de sacerdotes, cultistas e clérigos que os heróis encontram pelo caminho, bem como pela presença de criaturas como anjos e outros emissários divinos.

Os milagres diretos provenientes do poder dos deuses são muito raros, já que as divindades maiores (cujos milagres teriam maior alcance ou repercussão) precisariam de uma permissão direta do Mestre para intervenções diretas. Dessa forma, muito do que é vontade divina alcança a realidade através de magia absoluta.

A Magia Espiritual

Durante muito tempo a magia espiritual foi confundida com a magia divina. Praticada por xamãs, druidas, bárbaros e outros indivíduos primitivos, a **magia espiritual** surge através da manipulação da realidade pelos espíritos a pedido dos praticantes da magia (as chamadas **evocações**). Existem também os casos em que o próprio espírito detem a vontade da mudança, utilizando o praticante como um canal para que ele possa influenciar o mundo a sua volta.

Os heróis que despertam Stak, a semente da força e da comunhão com a natureza, são capazes de utilizar a magia espiritual. Quando a magia espiritual não provêm dos heróis, entretanto, costuma se originar no aspecto espiritual do Mestre, visto que os espíritos estão muito mais presentes na vida dos xamanistas do que as divindades estão na vida dos sacerdotes, por exemplo, já que os xamanistas vêem e conversam com os espíritos em vários momentos de suas vidas.

A Magia Psiônica

A chamada **magia psiônica** surge diretamente da vontade e do desejo que um indivíduo possui em manipular a realidade a sua volta, seja para percebê-la de uma forma diferente, seja para realmente alterá-la. Essa vontade de mudança não é necessariamente algo consciente: um indivíduo psiônico pode ser capaz de manipular a realidade sem querer, ou de perceber coisas sem saber que o que está fazendo se trata de magia.

Realizar magia psiônica está intimamente ligado à percepção das ideias do mundo e também das emoções que permeiam a realidade. Tudo é feito de ideias e todas as ideias carregam emoções vindas do Mestre ou dos indivíduos. Manipular a realidade através da magia psiônica implica, muitas vezes, em alterar as emoções, mudando a ideia em consequência, ou o contrário (mudar uma ideia para interferir em uma emoção).

A conceituação do que é magia psiônica é uma das mais complicadas, visto que é necessário um conhecimento prévio do aspecto filosófico do Mestre e das palavras trazidas pela Filosofia.

Os heróis místicos, que despertam Maat, a semente da harmonia cósmica, são aqueles capazes de realizar magia psiônica (através de técnicas chamadas por eles de **disciplinas**). O Mestre, por sua vez, não realiza magia psiônica. Dizem os místicos que Maat e a magia psiônica representam exatamente o equilíbrio entre a vontade suprema do Mestre e a vontade suprema do indivíduo. Deter o poder de Maat permite ao indivíduo desafiar a vontade do Mestre, interferindo nas matérias mais básicas do multiverso: a mente, a vontade, as ideias e a luz (as emoções).

Locais Mágicos

Omultiverso de Ohmtar está repleto de locais de natureza mágica, lugares em que a realidade funciona de forma diferente e que concentram muito da magia que molda o mundo. Esses lugares existem como pontos de interseção entre as ideias que moldam os mundos (ou onde os mundos e aspectos do Mestre se encontram). A origem dos locais mágicos é um mistério, pois são muitas as histórias a respeito de cada um deles, e em todas elas existe o paradoxo: o lugar se tornou mágico após as pessoas alcançarem o lugar, ou as pessoas foram ao lugar por ele ser mágico?

Templos

Os templos são lugares sagrados (ou profanos) dedicados às divindades de Ohmtar. Podem ser grandes igrejas construídas no meio de uma cidade ou uma simples capela no interior de uma residência humilde. Os templos são lugares tocados pelo poder das divindades, onde milagres podem acontecer espontaneamente. Os templos são utilizados para a realização de oferendas e também em rituais de sacrifício (neste caso, quando lidamos com divindades hostis), sendo também o local de manifestação de enviados divinos.

Os templos normalmente surgem em torno de um símbolo sagrado dedicado a uma ou mais divindades. O alcance dos poderes do círculo varia de templo para templo, e não há um padrão para isso. Em termos de regras, a presença em um templo traz os seguintes benefícios:

✦ Devotos da divindade (ou das divindades) a qual o templo é dedicado recebem uma quantidade de pontos de vida temporários, após um descanso prolongado realizado no interior do templo, igual a metade do seu nível de personagem. Caso o devoto seja membro de uma classe com fonte de poder divina ele é capaz de, uma vez por dia, após um descanso breve realizado no interior do templo, recuperar o uso de um poder diário;
✦ Indivíduos da mesma tendência da divindade recuperam uma quantidade adicional de pontos de vida igual ao seu nível de personagem após um descanso breve realizado no interior do templo;
✦ Indivíduos da mesma tendência da divindade recebem +2 de bônus nos testes de resistência contra efeitos como doenças e venenos após um descanso prolongado realizado no interior do templo.

Além disso, indivíduos de tendência maligna ou caótica e maligna são incapazes de descansar em templos de divindades benevolentes (bondosas ou leais e bondosas). Indivíduos bondosos ou leais e bondosos recebem penalidades caso optem por descansar dentro de um templo maligno ou caótico e maligno. Após um descanso prolongado os indivíduos bondosos não recuperam pulsos de cura (mas recuperam seus poderes diários); após um descanso breve, eles não podem recuperar pontos de vida com o gasto de pulsos de cura, mas recuperam o uso de poderes por encontro.

Círculos de Devoção

Os círculos dedicados aos espíritos são locais mágicos poderosos. Utilizados pelos espiritualistas nos rituais de adoração aos espíritos, os círculos são erguidos em lugares remotos e praticamente inalcançáveis. Nestes locais os espíritos se encontram com seus servos para transmitir suas orientações ou para fazer seus pedidos. Em linhas gerais os círculos de devoção são muito similares aos templos, mas a influência de seu poder mágico se limita aos devotos dos espíritos adorados pelo círculo (ou devotos de outros espíritos aliados).

✦ Devotos dos espíritos adorados pelo Círculo recebem uma quantidade de pontos de vida temporários, após um descanso prolongado realizado no interior do local mágico, igual a metade do seu nível de personagem. Caso o devoto seja membro de uma classe primitiva, ele é capaz de, uma vez por dia, após um descanso breve realizado no interior do Círculo, recuperar o uso de um poder diário.

Nodos

Os locais mágicos conhecidos como nodos são lugares de magia bruta, nos quais as limitações impostas pela lei da natureza são tão frágeis que realizar magia arcana em sua área se torna algo extremamente fácil (e perigoso). Um indivíduo com treinamento na perícia Arcanismo é capaz de perceber as fronteiras de um nodo comum teste bem-sucedido da perícia com CD 20. Não é necessário procurar pelo nodo: o indivíduo é capaz de sentí-lo. Dentro de um nodo, um usuário de magia arcana se torna mais poderoso, mas o local sempre cobra seu preço. Os seguintes efeitos se aplicam aos personagens arcanos no interior de um nodo:

✦ Ao utilizar poderes diários o personagem é considerado como sendo de um nível a mais que o seu nível atual. Automaticamente, ele perde um pulso de cura ao utilizar o poder. Para evitar o efeito do nodo, no começo de cada turno o personagem precisa passar num teste de Arcanismo cuja Classe de Dificuldade é igual a 20 + nível do personagem;
✦ O personagem pode, uma vez por dia e com uma ação padrão, realizar um teste de Arcanismo com CD 25 + nível do personagem. Em caso de sucesso, o personagem é capaz de utilizar, uma vez até o fim do encontro, um poder de nível imediatamente superior ao seu (por exemplo, um personagem de nível 1 poderia utilizar um poder de nível 2, enquanto um personagem de nível 3 poderia utilizar um poder de nível 5, já que não existem poderes de nível 4). Após realizar o teste bem-sucedido, o personagem perde um pulso de cura ao final de cada turno enquanto não usar o poder. Após usar o poder, o personagem cai imediatamente a 0 pontos de vida.

Fendas

As fendas representam conexões da realidade capazes de ligar os mundos de Ohmtar uns aos outros, rompendo com as regras da Cosmologia dos Sete Mundos (em que os mundos existem em camadas previamente definidas). Existem vários tipos de fendas. Além de permitirem a passagem de criaturas entre um mundo e outro, elas criam grandes áreas de *magia viva*, trazendo *perigos* para mundos nos quais elas normalmente não são encontradas (consulte perigos em D&D 4E *Guia do Mestre*). Os tipos de fendas mais conhecidos são:

✦ **Desfiladeiros e Encruzilhadas.** Essas fendas são aberturas cósmicas invisíveis responsáveis por ligar o Submundo e o Mundo Lendário, respectivamente, ao Mundo Material. Através delas as criaturas de origem feérica alcançam Agrippa, seja para realizar negócios com outros povos, sejam para efetivamente ameaçar a ordem cósmica. São consideradas fendas (e não passagens naturais da Cosmologia) quando surgem aleatoriamente a partir de um evento mágico de grandes proporções. Muitos casos de desfiladeiros e encruzilhadas estão relacionados ao local de morte de uma criatura poderosa, como um dragão ancião;
✦ **Poços Elementais.** As fendas elementais ligam o Mundo Primordial aos mundos mortais. Os poços costumam surgir nos lugares mais inóspitos, como nas profundezas do Oceano, no interior de vulcões ou em meio aos desertos. São lugares mágicos poderosos e muito utilizados por invocadores que desejam utilizar os serviços de criaturas elementais;
✦ **Gargantas.** Menos comuns, algumas fendas ligam o Além aos mundos mortais, permitindo a travessia das criaturas alienígenas do amor e da loucura. São mais comuns no Submundo, vestígios de ideias cósmicas de eras passadas que não foram totalmente abandonadas pelo Mestre;

✦ **Brechas.** As brechas existem temporariamente, permitindo a passagem de criaturas do Paraíso e do Inferno em direção aos mundos mortais. Essas aberturas acontecem corriqueiramente para que os anjos possam levar as almas dos indivíduos mortos às divindades, mas podem ser abertas pelo Mestre em ocasiões extraordinárias, quando há o interesse dele em levar alguma criatura imortal ao encontro de um ou mais heróis; e,

✦ **Cemitérios.** Os cemitérios de Ohmtar estão carregados de emoções dos vivos e também dos mortos. Essas emoções, quando canalizadas magicamente, tornam-se instrumentos poderosos para a invocação de criaturas de outros mundos, principalmente dos mundos imortais.

Itens Mágicos

Os itens mágicos dos Sete Mundos possuem um lugar especial na mitologia. São itens construídos há muito tempo por arquimagos que levaram seus segredos consigo para seus túmulos, ou bênçãos rogadas pelos deuses aos símbolos sagrados utilizados por ordens religiosas que não existem mais. Mas existe muito mais por trás da natureza dos itens mágicos, uma dádiva lançada em segredo pelo Mestre, uma bênção aos heróis despertos.

A Natureza dos Itens Mágicos

As fórmulas utilizadas para a construção de itens mágicos foram elaboradas por culturas que não existem mais, numa época em que a magia era muito mais poderosa e presente nas coisas do mundo (dos mundos, para ser mais exato), enquanto hoje essa magia está fragmentada entre cada indivíduo do multiverso.

Alguns estudiosos acreditam que os itens mágicos que existem hoje em Ohmtar foram desenvolvidos quando a Alta Magia estava disponível para os povos mortais, até que veio a Guerra das Legiões dos Três Mundos e o Mestre, por precaução, retirou dos povos de Ohmtar o domínio sobre ela. Ao longo desta Era muitos dos itens perderam seus encantamentos e foram consumidos pelo tempo. Outros, mais poderosos, resistiram, mas guardam apenas uma pequena fração de suas propriedades originais.

Uma outra linha de pensamento diz que os itens mágicos nunca foram imbuídos com magia propriamente dita, mas teriam sido alvo de encantamentos capazes de despertar parte de poder latente de cada indivíduo, ou seja, o poder das Sementes Heroicas. Assim, uma espada flamejante, em Ohmtar, não seria um item carregado de poder elemental, mas sim um objeto capaz de despertar por um instante a Semente da Força de seu portador, criando um elo entre ele e o poder do ódio que emana do Mundo Primordial, fazendo sua fúria contida envolver sua lâmina e incinerar seus inimigos. Seguindo esse entendimento, um item mágico que funcione de uma forma nas mãos de um indivíduo não necessariamente funcionaria da mesma forma nas mãos de outro, já que cada indivíduo possui um vínculo maior ou menor com determinada Semente.

Os monges do Limiar descobriram recentemente que muitos itens mágicos de Ohmtar funcionam de forma diferente nas mãos de Heróis Verdadeiros, como se os rituais formulados milênios atrás para a criação desses itens carregassem palavras do Mestre que serviriam como uma espécie de bênção secreta para os heróis em tempos de caos, ou um chamado para o heroísmo aos indivíduos comuns que venham a portar esses itens em algum momento de suas vidas.

Itens Mágicos em Jogo

Em uma sessão de *Dungeons & Dragons*, os itens mágicos são um dos tipos mais importantes de tesouro que um personagem pode obter. Eles não apenas funcionam como uma recompensa imediata para o jogador, como também aumenta o poder e a capacidade de sobrevivência do personagem. Esses itens incrementam a fantasia e o romance do jogo, permitindo que o personagem realize feitos muito além da capacidade dos mortais comuns.

Em uma aventura ambientada em Ohmtar, os itens mágicos surgem como recompensas especiais, peças colocadas no caminho dos heróis para ajudá-los a prosseguir em sua jornada. Durante uma aventura de exploração, itens mágicos podem, sim, ser encontrados, por exemplo, em uma toca de uma criatura não-inteligente, em meio a alguns poucos objetos de suas vítimas anteriores. Mesmo assim, isso será raro. Como essas criaturas não reconhecem o valor desses objetos, raramente farão qualquer esforço para juntá-los.

Monstros inteligentes, por outro lado, tendem a valorizar itens mágicos mais que outras peças de um tesouro. Elas reconhecem tais objetos pelo que são e ficarão com eles. Sabendo que os itens mágicos podem ser usados na obtenção de vantagens e benefícios, os seres racionais tentam desvendar o funcionamento do objeto. Uma criatura que possa usar um item mágico fará exatamente isso. Itens mágicos que sejam parte de um tesouro estarão, portanto, nas mãos da criatura, e não escondidos. A exceção seriam itens mágicos que não podem, por algum motivo, ser utilizados. Assim, a criatura deixará de ter interesse pelo objeto, deixando-o junto a seu tesouro «comum» aguardando o momento para negociá-lo por algo mais útil.

Mas à medida que os personagens conseguem mais dinheiro e começam a enfrentar maiores perigos, alguns deles começarão a imaginar onde se pode comprar itens mágicos. Mas em Ohmtar não existem «lojas de magia». Mesmo que não veja uma utilidade imediata para um determinado item, um herói ou aventureiro de Ohmtar certamente não irá se desfazer dele. Talvez um aliado possa receber um desses objetos (e desenvolver um grande respeito por ele), por exemplo.

Esse é um comportamento geral, dada a natureza, a importância e a raridade dos itens mágicos e sua posição dentro da mitologia dos Sete Mundos. Como aventureiros de Ohmtar não vendem seus achados, não há um mercado grande o suficiente para itens mágicos que justifique a existência de estabelecimentos especializados.

Além disso, não é possível criar itens mágicos em Ohmtar. Situações extraordinárias que requeiram a utilização de um item em especial requerem uma busca específica por determinado objeto. Assim, a própria pesquisa sobre as lendas em torno de um determinado item e sua possível localização é um importante elemento de interpretação para o jogo.

Itens Extraordinários

Os **itens extraordinários** são equipamentos e outros itens mundanos, mas que podem, em muitos casos, utilizar as estatísticas dos itens mágicos apresentados, apesar de não serem itens de natureza verdadeiramente mágica. Exemplos de itens extraordinários são as armas forjadas no interior dos grandes castelos de Agrippa, verdadeiras obras-primas de fio impecável, ou os arcos de grande precisão criados pelos elfos de Niendalianel, ou ainda as bebidas medicinais e curativas cozidas e misturadas pelas anciãs seguindo tradições e receitas seculares.

Diferente dos itens mágicos verdadeiros, os itens extraordinários podem ser criados por criaturas inteligentes, seja através de técnicas próprias, seja através da reprodução de técnicas e procedimentos utilizados na criação de outras unidades do mesmo objeto. Normalmente esses itens são produzidos a partir de matérias-primas exóticas e/ou da utilização ferramentas únicas e especiais. Eles podem também ser comprados ou vendidos com maior facilidade, mas ainda custam o equivalente a um item mágico do mesmo nível e seguem as mesmas regras para aquisição e venda de itens descritas no D&D 4E *Livro do Jogador*.

O ferreiro do Castelo de Angabar, por exemplo, possui técnicas antigas e ferramentas únicas passadas entre os membros de sua Casa através das gerações. Ele é um dos poucos ferreiros conhecidos na capital de Groenvast capaz de forjar espadas com a qualidade requerida pelos cavaleiros do reino, lâminas leves, mas perfeitamente afiadas, capazes de amputar membros e atravessar armaduras comuns sem grande dificuldade. Em termos de regras, essas espadas poderiam ser simples *espadas longas +1*. Uma delas teria saído tão perfeita que hoje é guardada junto ao tesouro de Angabar, uma *espada longa* +2. E nenhuma delas é, em Ohmtar, um item mágico. Uma *espada longa flamejante +1* sim.

Rituais. Em Ohmtar, os rituais Encantar Item Mágico, Desencantar Item Mágico e Transferir Encantamento não estão disponíveis para os personagens dos jogadores (consulte D&D 4E *Livro do Jogador* e D&D 4E *Arsenal do Aventureiro*). O ritual Preparar Poção (D&D 4E *Livro do Jogador*), por sua vez, passa a ser um ritual de nível 7 (para personagens de classes divinas e primitivas), de nível 9 (para personagens de classes arcanas) ou de nível 15 (para personagens de classes marciais ou psiônicas). Além disso, apenas poções e elixires de nível 15 ou inferior podem ser criados desta forma. Todas as poções e elixires de nível 16 ou superior são considerados itens mágicos e, portanto, não podem ser criados ou duplicados pelos personagens dos jogadores.

Alquimia. A alquimia está disponível em Ohmtar, mas tem suas particularidades. O talento Alquimista (consulte o D&D 4E *Arsenal do Aventureiro*) não pode ser adquirido em substituição ao talento Conjuração Ritual obtido através de uma característica de classe; obrigatoriamente ele precisa ser obtido através do uso de um dos talentos disponíveis. Além disso, apenas as perícias Ladinagem e Natureza são consideradas perícias-chave dentre aquelas listadas na descrição das fórmulas. Por fim, apenas itens alquímicos de nível 10 ou inferior podem ser criados pelos personagens. Todos os itens alquímicos de nível 11 ou superior são considerados, em Ohmtar, itens mágicos e não podem ser criados ou duplicados pelos personagens dos jogadores.

Criação de Itens Extraordinários. Primeiramente, para a criação de um item extraordinário (que não seja uma poção ou um item alquímico), o personagem precisa seguir um roteiro específico para cada item, traçado pelo mestre do jogo. Primeiramente, é interessante que o personagem possua algum histórico ou antecedente que indique que ele é capaz de realizar determinado ofício ou possui experiência com determinada profissão. O mestre do jogo pode permitir que ao longo da campanha os personagens desenvolvam essas habilidades, se houver tempo suficiente para isso, e estipular um prazo para que eles estejam prontos para criar determinado item.

Feito isso, os personagens precisam cumprir determinadas tarefas para criar obter os componentes necessários e criar o item desejado. Essas tarefas exigem tempo e dedicação por parte do personagem; é imprescindível, entretanto, a colaboração entre mestre e jogador para que o máximo proveito da interpretação seja tirado desse processo.

O mestre do jogo deve determinar quais tarefas são necessárias para a criação do item, e quais perícias podem ser utilizadas para cumprir essas tarefas. Para criar um determinado item, ele pode estabelecer que o personagem precisa, primeiro, fazer os contatos necessários para obter uma das matérias-primas necessárias (Manha), barganhar pela compra desse insumo (Diplomacia), avaliar a procedência do material (Intuição), analisar sua qualidade (Natureza), executar o trabalho manual (Atletismo), suportar os esforços físicos do trabalho (Tolerância), dentre tantas outras possibilidades. Cada uma dessas tarefas consome um determinado tempo do personagem, e esses testes não precisam ser seguidos. O personagem pode realizar parte do processo, ingressar em uma aventura e prosseguir depois com as tarefas restantes.

No todo, o processo funciona como um *desafio de perícias* (D&D 4E *Guia do Mestre*), com complexidade variável. O personagem precisa gastar um total de peças de ouro igual ao valor do item desejado. Caso ele seja derrotado no desafio de perícias (obtenha 3 falhas antes do total de sucessos necessários), ele ainda gasta um total de peças de ouro igual a 1/3 do total do item desejado, mas não obtém o item (esse valor é perdido).

O tempo de execução de cada tarefa varia conforme a complexidade do item e a sua raridade, e é estipulado pelo mestre do jogo. Abaixo, entretanto, listamos uma lista com exemplos de itens extraordinários que podem ser obtidos por esse processo e os itens mágicos cujas estatísticas servem de referência para esses itens.

Exemplos de Itens Extraordinários

Item de Referência (D&D 4E LdJ)	Item Extraordinário
Arma Mágica +1 ou +2	Arma Nobre Humana, ou Arma Élfica
Arma Trovejante +1 ou +2	Arma Anã
Arma do Terror +1 ou +2	Arma Drow de Âmbar
Arma Malévola +1 ou +2	Arma Duergar de Tântalo
Armadura dos Anões +1 ou +2	Armadura Anã
Armadura da Forja Bélica +1 ou +2	Armadura Nobre Anã
Armadura Eladrin +1 ou +2	Armadura dos Altos-elfos
Armadura Silvestre +1 ou +2	Armadura Élfica
Armadura Élfica de Batalha +2	Armadura Nobre Élfica

Rituais

Assim como acontece com os itens mágicos de Ohmtar, os personagens não conseguirão simplesmente adquirir um determinado ritual que desejem aprender, bastando pagar seu preço de mercado. Para adquirir um determinado ritual, o personagem poderá localizá-lo em meio a um tesouro ou realizar uma intensa pesquisa que consumirá tempo e recursos, podendo ser, inclusive, objeto de uma missão ou aventura específica. Além disso, o mestre do jogo pode determinar uma dificuldade maior ou menor para se conseguir um ritual específico, em função do próprio andamento da campanha.

✦ Itens Mágicos

Os itens mágicos «verdadeiros» possuem uma história própria em Ohmtar. Como dito anteriormente, eles foram forjados a partir de encantamentos diversos, utilizando-se de materiais raros, fórmulas rebuscadas e exóticas diretrizes de execução. Os segredos por trás da construção desses itens não existem mais, mas os itens sim, perdidos entre tesouros antigos, ou carregados por heróis e aventureiros que, muitas vezes, não têm conhecimento do poder que carregam consigo.

Proficiência com Itens Mágicos

Como itens especiais que são, todos os itens mágicos podem ser usados por quaisquer indivíduos. Mesmo que não seja proficiente com espadas longas, por exemplo, um mago humano será capaz de manusear uma espada longa mágica sem dificuldades. O mesmo vale para implementos mágicos: muitos deles armazenam magias que podem ser utilizada uma determinada quantidade de vezes; mesmo um guerreiro sem nenhum conhecimento das artes arcanas poderia invocar o poder desse item e manifestá-lo em combate.

Essa liberdade na utilização dos itens mágicos faz parte de um legado milenar. Eles foram criados sob circunstâncias muito diferentes das atuais, em um mundo em que a magia era abundante e acessível a quase todos. O acesso a itens mágicos «combativos» tornou-se ainda mais fácil durante a mítica Guerra das Legiões dos Três Mundos que, não sem razão, levou o Mestre a tirar dos povos de Ohmtar o acesso à Alta Magia, dadas as consequências devastadoras das batalhas realizadas.

Raridade dos Itens Mágicos

A classificação de itens mágicos quanto à sua raridade, em Ohmtar, é subjetiva, tendo como objetivo orientar o mestre do jogo na escolha dos itens que estarão disponíveis para os personagens dos jogadores ao longo de uma aventura. Os itens mágicos podem ser **comuns**, **incomuns** ou **raros**. A raridade de um item mágico, entretanto, não interfere nas diretrizes de localização, obtenção e negociação desses objetos, conforme apresentado há pouco. Itens mágicos são especiais, não simples mercadorias. Além disso, a categorização quanto à raridade de itens mágicos está atrelada aos itens em linhas gerais, e não a um tipo específico de item. Por exemplo, uma espada bastarda mágica +1 pode ser um objeto raro, mesmo que armas mágicas +1 em geral sejam comuns.

Itens mágicos **comuns** são aqueles cuja existência é de conhecimento da maioria das pessoas. Elas sabem de histórias envolvendo pessoas próximas que remetem ao uso ou ao achado de um desses itens. Devido ao volume de criação de itens mágicos de combate no passado de Ohmtar, pode-se dizer que são itens mágicos comuns (consulte o D&D 4E *Livro do Jogador*): *arma mágica +1* a *+3; armadura mágica +1* a *+3; bastão mágico +1* a *+3; cajado mágico +1* a *+3; orbe mágica +1* a *+3; símbolo sagrado +1* a *+3; varinha mágica +1* a *+3;* e *amuleto da proteção +1* a *+3*. São itens mágicos comuns, também, todos os itens mágicos para o corpo (braços, cabeça, cintura, dentre outros) de nível igual ou inferior a 10.

Os itens mágicos **incomuns** são itens relativamente mais poderosos, que não necessariamente fazem parte das crenças populares, mas que estão sendo usados ou estudados por criaturas inteligentes. Por exemplo, pode-se dizer que é incomum (ou seja, nem comum nem raro) encontrar um símbolo sagrado mágico nas mãos de um líder cultista, uma varinha capaz de lançar bolas de fogo sendo estudada por um mago em sua torre, ou uma gigantesca espada encantada sendo brandida por um Rei Ogro, adquirida por ele após a batalha contra um gigante lendário na qual se saiu vitorioso.

São considerados itens mágicos incomuns: *arma mágica +4* a *+6; armadura mágica +4* a *+6; bastão mágico +4* a *+6; cajado mágico +4* a *+6; orbe mágica +4* a *+6; símbolo sagrado +4* a *+6; varinha mágica +4* a *+6;* e *amuleto da proteção +4* a *+6*. São itens mágicos incomuns, também, todos os itens mágicos para o corpo (braços, cabeça, cintura, dentre outros) de nível 11 a 20, além de todos os itens mágicos de gatilho. As regras para itens mágicos de gatilho são apresentadas mais adiante.

Os itens mágicos **raros**, por sua vez, estão muito distantes das crenças mais populares. Informações a respeito desses itens geralmente estão guardados em tomos empoeirados guardados em bibliotecas fechadas há séculos, ou perdidos entre os livros de um estudioso desorganizado que não conseguiu ler nem um terço de todo o material literário que adquiriu ao longo dos anos. Itens mágicos raros devem surgir como recompensas dadas pelo Mestre pelos feitos extraordinários dos heróis, como instrumentos para que eles possam dar prosseguimento às suas jornadas, ou mesmo como o objetivo de uma aventura, missão ou campanha heroica.

Todos os itens mágicos não listados entre os itens comuns e incomuns são considerados itens raros, o que inclui toda a lista de itens maravilhosos e muitos outros itens de poder inferior, como uma «simples» *arma flamejante +1*. Cada um desses itens possui uma razão muito específica para sua existência.

Por exemplo, as *armaduras da forja espiritual* (D&D 4E LdJ) são conhecidas em Ohmtar como armaduras da ressurreição. Elas foram criadas pelos anjos benevolentes durante a Batalha do Vapor Púrpura. Como os imortais estavam em guerra contra as criaturas aberrantes do Sétimo Mundo e, por isso, ausentes dos mundos mortais, essas armaduras foram dadas aos heróis para que eles permanecessem vivos em suas jornadas, evitando o risco de caírem em batalha e terem suas almas raptadas pelos anjos infernais.

Um outro exemplo são as *armas matadoras de dragões* (D&D 4E LdJ). As armas matadores de dragões foram forjadas por clérigos de Tiamat durante a Guerra dos Dragões. Elas guardam a essência de Niwn, que dizem as lendas se tratar do primeiro dragão metálico a alcançar a divindade, mesmo que por pouco tempo. Niwn batalhou ao lado dos dragões metálicosemnome de Bahamut, o Peixe Primordial, e das raças do povo do ódio contra Tiamat e sua horda de dragões cromáticos.

Esses são apenas dois exemplos, dentre tantos outros casos que tornam os itens mágicos tão únicos e fantásticos no cenário de campanha de Ohmtar.

Itens de Gatilho de Magia

Os itens mágicos de **gatilho de magia** são itens que guardam dentro de si poderes mágicos prontos para serem liberados por qualquer indivíduo, utilizados em massa durante as batalhas mais sangrentas da Guerra das Legiões dos Três Mundos e, também, durante a Guerra dos Dragões, a Batalha do Vapor Púrpura e tantas outras que mancham de sangue o passado de Ohmtar.

Em termos de regras, os itens de gatilho de magia funcionam de forma similar às varinhas mágicas do D&D 4E *Livro do Jogador*. Eles armazenam poderes e ativar um poder de um item de gatilho funciona exatamente como se o poder do item fizesse parte do repertório de poderes do personagem (exceto pela limitação de uso por encontro ou diário; veja cargas do item, adiante).

Um item de gatilho de magia pode armazenar qualquer poder de ataque ou utilitário de qualquer classe de personagem. Isso permite que guerreiros possam lançar bolas de fogo a partir de suas espadas ou que clérigos curem seus aliados a partir de cajados mágicos. Além disso, itens de gatilho podem armazenar um único poder ou poderes diferentes (como um bastão que seja capaz de manifestar os poderes de mago *bola de fogo* e *relâmpago*, descritos no D&D 4E *Livro do Jogador*).

Quaisquer itens mágicos podem se tornar itens de gatilho de magia, inclusive itens raros (como uma espada *vingadora sagrada*, por exemplo). Nesse caso, para fins de cálculos de valor do item e nível, eles são considerados itens diferentes (apesar de se tratarem de um único objeto físico).

Nível dos Itens de Gatilho. O nível de um item de gatilho de magia é igual ao nível do poder nele armazenado +1 para poderes de uso *sem limite*, +5 para poderes de uso *por encontro*, ou +10 para poderes de uso *diário*. Por exemplo, em Ohmtar, um cajado de *curar ferimentos leves* (um poder diário de clérigo de nível 2; D&D 4E LdJ) é um item mágico de nível 12.

No caso de itens de gatilho que armazenem mais de um poder, para calcular o nível do item, some o valor em PO do que seria um item de gatilho individual para cada poder contido no item. A soma dos valores resultará em um novo valor em PO. Utilize esse novo valor para obter o nível aproximado do item. Caso o cajado de *curar ferimentos leves* (de nível 12) contenha, também, o poder de clérigo *fogo purificante* (um poder diário de nível 15, conforme D&D 4E LdJ, resultando em um item de nível 25), teremos um item mágico de nível 25, mas com um valor final de 638.000 PO.

Não existem itens mágicos de gatilho com nível maior que 30. Assim, poderes diários de nível 21 ou superior e poderes por encontro de nível 26 ou superior não podem ser armazenados em itens mágicos de gatilho. Além disso, nenhum item mágico de gatilho pode possuir encantamentos de níveis diferentes que resultem em um valor em PO superior ao preço de um item de nível 30 (3.125.000 PO).

Cargas dos Itens de Gatilho. Itens de gatilho possuem cargas. A quantidade de cargas determina quantas vezes os poderes armazenados podem ser usados antes de o item se tornar inefetivo. Além disso, poderes de uso por encontro ou diários podem ser utilizados quantas vezes o personagem desejar, desde que possua cargas suficientes para isso.

Quando obtidos, os itens de gatilho de magia possuem 10d10 cargas disponíveis. Poderes de uso *sem limite* consomem uma quantidade de cargas igual ao nível do poder. Poderes de uso *por encontro* consomem uma quantidade de cargas igual a 2 + nível do poder. Poderes de uso *diário* consomem uma quantidade de cargas igual a 5 + nível do poder. Assim, um poder por encontro de nível 3 consumirá 5 cargas e um poder diário de nível 5 consumirá 10 cargas.

Os personagens dos jogadores podem tentar descobrir a quantidade aproximada de cargas que um item de gatilho de magia possui. Para isso, eles devem fazer um teste de Arcanismo com CD igual a 20 + nível do item mágico. Esse teste requer ao menos 5 minutos de análise do item pelo personagem. Em caso de sucesso, o personagem terá uma aproximação da quantidade de cargas (por exemplo, o personagem já gastou 30% das cargas que o item tinha quando foi obtido). Para tanto, o controle das cargas do item deve ficar com o mestre do jogo, caso seja de seu interesse trazer essa dinâmica para o jogo.

Caso um personagem tente ativar um poder através de um item de gatilho de magia sem que possua cargas suficientes para isso, as últimas cargas do item são drenadas, o personagem realiza a ação, mas os efeitos do poder não se manifestam. Um ataque com arma, por exemplo, se torna um ataque básico, e um ataque de implemento ou uma outra ação qualquer resulta em uma ação perdida.

Poderes de Arma. Quaisquer poderes podem ser armazenados em um item de gatilho de magia, inclusive poderes marciais. Poderes de ataque, marciais ou não, que possuam a palavra-chave Arma só podem ser armazenados em *armas mágicas*. O bônus de melhoria da arma são aplicados às jogadas de ataque e dano do poder, assim como o bônus de dano no caso de um sucesso decisivo. A presença do bônus de melhoria não interfere no nível do item ou em seu valor em peças de ouro.

Poderes de Implemento. Poderes que possuam a palavra-chave Implemento podem ser armazenados em qualquer item mágico. Caso o item no qual o poder foi armazenado forneça um bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano, esse bônus se aplica na jogada de ataque e dano do poder armazenado no item, o mesmo valendo para o bônus de dano no caso de um sucesso decisivo. Assim, uma *espada longa* +4 que armazene uma *bola de fogo* (poder de ataque de mago; D&D 4E LdJ) fornecerá +4 de bônus de melhoria na jogada de ataque e de dano desse poder arcano. A presença do bônus de melhoria não interfere no nível do item ou em seu valor em peças de ouro.

Atributo-Chave do Poder. Uma vez que o poder armazenado em um item de gatilho de magia está pronto para ser lançado, considera-se que o valor do atributo-chave do poder a ser utilizado como referência é o valor do atributo do personagem. Assim, imagine o exemplo da *espada longa +4 de bolas de fogo* do tópico anterior. Imagine que ela tenha sido criada por um mago de Inteligência 45. Nas mãos de um guerreiro a efetividade da magia a ser lançada através da espada estará limitada à inteligência desse guerreiro, 13 por exemplo, sendo mais efetiva nas mãos de um alto-elfo, por exemplo, de Inteligência 18. O mesmo vale para outros atributos utilizados como parâmetros dos efeitos do poder (como um ataque que some ao dano o modificador de dois atributos diferentes).

A História dos Itens Mágicos

Destacamos anteriormente a importância dos itens mágicos na mitologia de Ohmtar. Para enriquecer sua experiência de jogo, apresentamos aqui algumas lendas a respeito de itens mágicos importantes para a história de Ohmtar.

As **armaduras mágicas** de Ohmtar, por exemplo, carregam um legado importante. A maioria desses itens foi utilizado pelos exércitos que lutaram grandes guerras que moldaram os Sete Mundos ao longo da Décima Quarta Era, e são vistos como um símbolo de honra e de glória. Vestir uma armadura mágica é como ostentar um legado, o que pode se tornar um grande fardo para indivíduos incapazes de fazer jus ao símbolo que carregam consigo.

As **armas mágicas**, por sua vez, participaram de batalhas épicas. Forjadas no interior de templos ancestrais, de torres mágicas colossais ou pela própria mão dos deuses e dos espíritos, eram ferramentas poderosas feitas para moldar o mundo, capazes de partir a realidade e dar espaço para as novas criações. Dizem as lendas que a Alta Magia permitiu aos artífices aprisionarem o poder de divindades menores e espíritos dos Sete Mundos. Em alguns casos, a essência de uma divindade era aprisionada e dividida em incontáveis partes menores, usadas para banhar magicamente armas de um exército inteiro, e as armas mais poderosas seriam aquelas que carregavam a essência completa (ou quase completa) de uma mesma entidade. Quando o Mestre restringiu o acesso à Alta Magia, a maioria das divindades e espíritos se libertaram, mas muitos deles permaneceram aprisionados às armas criadas pelos povos de Ohmtar. Até os dias de hoje existem cultistas ou arcanistas interessados em libertar essas entidades, contratando aventureiros para resgatarem os fragmentos de sua essência divina (coletando armas de um mesmo tipo espalhadas pelos Sete Mundos).

Os **anéis mágicos**, por sua vez, foram forjados principalmente para a nobreza, e era o que diferenciava seus usuários das pessoas comuns. Caracterizam-se principalmente por sua discrição, apesar de alguns desses itens serem repletos de adornos e pedras preciosas e chamarem, por isso, bastante a atenção. Outros anéis, que eram mais comuns nos primórdios desta era, permitiam aos nobres, arcanistas e heróis do passado realizar façanhas possíveis de serem obtidas sem a ajuda de magia, mas que requereriam algum dom especial ou um árduo treinamento. Esses anéis eram relativamente comuns no passado, mas muitos deles perderam seu poder ao longo do tempo, tornando-se objetos muito mais desejados por seu valor monetário (ou afetivo, como uma herança de família) do que por seu poder mágico.

A origem dos chamados **itens maravilhosos**, entretanto, é desconhecida. Enquanto a maioria dos estudiosos das artes mágicas acredita que estes itens teriam sido criados durante a Décima Terceira Era pelas Raças Antigas e herdado pelos sete povos de Ohmtar, uma outra vertente acredita que estes itens sejam criações recentes. Estes últimos partem de indícios que apontam principalmente para o fato de muitos desses itens serem dotados de encantamentos simples, para a realização de feitos mundanos. Se esses tivessem sido criados em um passado tão distante com esses encantamentos, seu poder mágico já teria desaparecido. Caso seus encantamentos fossem originalmente mais poderosos, suas funções seriam praticamente inaplicáveis. O que seria capaz de fazer, no passado, por exemplo, uma *mochila de carga*.

E, claro, existem todos os outros itens mágicos, como braçadeiras, tiaras, botas, cintos e outros adornos para o corpo,

com poderes, funções e histórias de origem das mais variadas. Exércitos inteiros poderia usar braçadeiras que lhes permitiam desviar as flechas disparadas por seus inimigos, enquanto cultistas de um deus maligno cobriam-se com mantos que os transformavam em sombras.

Tudo era possível no passado de Ohmtar. A seguir, contamos a história por trás de alguns dos itens mágicos existentes nos Sete Mundos, e indicamos a referência para as estatísticas desses itens.

ARMADURA DE AÇO ANGELICAL

Item mágico Armadura

Armadura mágica, do cavaleiro celestial (consulte D&D 4E LdJ)

No passado, quando os deuses ainda eram capazes de caminhar pelos mundos mortais, existiu uma grande guerra, apagada da história pelo Mestre e que teria sido, inclusive, um dos motivos para Kaleo, o Portador da Coragem, lançar-se em uma jornada que culminou com o fim da Décima Terceira Era. Nessa guerra, os membros das Raças Antigas lutaram ao lado dos deuses e vestiram armaduras forjadas de cada uma das sete luzes do multiverso. Muitos milênios depois, as armaduras dos antigos cavaleiros celestiais passariam a ser utilizadas pelos anjos e arcanjos mais poderosos do Paraíso e, também, por suas contrapartes malignas do Inferno. Mas a Décima Quarta Era teve suas próprias guerras e muitos desses combatentes imortais caíram em batalha, deixando para trás a riqueza de suas vestes protetoras. As armaduras dos cavaleiros celestiais são parte da memória de uma época em que os anjos lutavam a luta dos mortais; vestir uma armadura como essa é dar continuidade a um legado ancestral, é tomar para si a responsabilidade que no passado foi dos anjos e de outros lendários servos divinos.

✦✦✦

ARMADURA DOS ANCESTRAIS DE RUMNAHEIN

Item mágico Armadura

Armadura mágica, dos anões (consulte o D&D 4E LdJ)

Essas vestimentas protetoras foram forjadas a partir de veios do mais puro metal das cavernas anãs, quando a exploração de minérios era praticamente artesanal, e também com o uso do couro e de outras partes de animais e monstros feéricos, como os poderosos trolls, os incansáveis gigantes ou até mesmo com os restos mortais dos míticos e ancestrais Dragões da Forja. A criação dessas armaduras se deu durante a chamada Guerra Arcana, provocada pela morte do rei anão Badari e o roubo do Conhecimento (a Alta Magia de Ohmtar). Essas vestes, que também foram utilizadas durante a Guerra das Legiões dos Três Mundos, hoje estão de posse principalmente de descendentes diretos dos antigos guerreiros anões.

✦✦✦

ARMA DO SUSSURRO SOMBRIO

Item mágico Arma

Arma mágica, da explosão trovejante (consulte o D&D 4E LdJ).

Uma entidade maligna uma vez caminhou por Ohmtar. Seu nome era Hvísla, o espírito mortal do sussurro. Ela era capaz de viajar por todos os mundos e causar pesadelos em todas as criaturas, mortais, imortais ou mesmo primordiais. As lendas dizem que os pesadelos caudados por Hvísla eram formados por tempestades furiosas e destrutivas, com nuvens negras como a noite, com raios tão escuros quanto cortando os céus, partindo as montanhas e incendiando cidades. Muitas pessoas teriam morrido durante esses pesadelos, inclusive. Uma vez, entretanto, Hvísla alcançou o Limiar e se deparou com Gënnlarioneth, arquimago e Agente do Destino. O Velho Gënn descobriu que Hvísla não era uma entidade maligna, apenas um espírito perdido, uma força do antigo Mundo das Sombras que não tinha mais lugar a habitar em Ohmtar. Gënn, então, criou um conjunto de armas que guardariam a essência de Hvísla e distribuiu entre alguns mortais de sua confiança.

✦✦✦

LAMENTO DA DEUSA DROW

Item mágico Arma

Arma mágica, do terror (consulte o D&D 4E LdJ).

Os chamados lamentos da deusa drow *foram criadas por Ryltar, o Grande Bruxo, Guardião do Submundo. Cada uma dessas armas contém parte da essência divina de Hydjuverkun, uma antiga deusa drow que era conhecida como Deusa do Terror. Hydjuverkun não era uma entidade maligna, sendo responsável por manter os elfos-negros em segurança, apontando os perigos ocultos nos subterrâneos. Muitos desses perigos eram irreais e o terror que a divindade pregava fez com que a etnia se mantivesse paralizada, sendo aos poucos consumida pelas criaturas do Submundo e pelas forças dvergar. Quando Ryltar eliminou Hydjuverkun, assumiu seu portifólio e passou a guiar os elfos-negros (e posteriormente todas as raças do Submundo) de forma a fazê-los controlar o medo e usá-lo a seu favor.*

✦✦✦

TRAJE DE HELFANG

Item mágico Armadura

Armadura mágica, da explosão flamejante (D&D 4E LdJ)

Essa armadura foi desenvolvida no passado pelos servos do Espírito do Fogo, numa época em que Helfang era mais do que uma cidade e dominava toda a região do Ninho da Serpente. Durante muito tempo aventureiros desbravaram as ruínas do antigo Reino do Fogo e de lá trouxeram vários objetos de natureza mágica, como essas vestimentas utilizadas pelos habitantes da região para se defender das criaturas que brotavam dos vulcões. Muitos trajes de Helfang alcançaram as cidades dos Braços Verdejantes a partir de negócios realizados com piratas, principalmente aqueles que atuam nas águas de Loch Garman. Os elfos de Niendalianel também são detentores de vários desses trajes, utilizados na luta constante contra as ameaças elementais vindas de Fireweave.

✦✦✦

VESTES DO SEMIDEUS

Item mágico Armadura

Armadura mágica, de pele de troll (consulte o D&D 4E LdJ)

A primeira armadura conhecida desse tipo foi criada por um semideus conhecido como Horanan. Em algum momento nos primórdios da era atual, ele derrotou uma criatura chamada Garutmagragh, Deus dos Trolls, e forjou uma armadura com sua pele. Heróis e aventureiros interessados em seguir os passos de Horanan, algo que já fora comum no passado, eram levados a participar de um ritual de iniciação que envolvia derrotar os poderosos trolls e vestir-se com suas peles. Muitos heróis, obviamente, não conseguiram sobreviver a essa iniciação e, com o tempo, tornaram-se cada vez mais raros os casos de interessados em se tornar um semideus como Horanan, reduzindo a importância da entidade entre os mortais.

✦✦✦

VINGADORA SAGRADA

Item mágico Arma

Arma mágica, vingadora sagrada (consulte o D&D 4E LdJ)

Dizem as lendas que as vingadoras sagradas utilizadas pelos mais poderosos anjos e servos de Saint Londahar teriam sido criadas a partir da essência divina de antigas divindades benevolentes. Essas divindades seriam banidas para o Além pelo Mestre, mas imploraram por uma chance de continuar agindo em prol da ordem e da bondade. Muitas dessas divindades teriam sido entidades ligadas à justiça, à vingança, à punição, à ordem e à batalha, aspectos que hoje são representados pelos deuses da Igreja da Espada Celestial. É interessante notar que as vingadoras sagradas são geralmente são espadas mágicas, seguindo as tradições dessas divindades antigas, já que a espada não é a arma favorita de nenhum dos deuses da ordem e, apesar de constar no nome da Igreja da Ordem, não consta em seu símbolo nem no símbolo dos deuses por ela representados.

✦✦✦

✦ Relíquias

As **relíquias** são itens mágicos poderosos de épocas antigas e que carregam inúmeros segredos. Enquanto os itens mágicos se tratam de artefatos poderosos que perderam o poder ao longo do tempo, as relíquias ainda guardam parte do poder de outrora. Despertar esse poder é possível, mas requer desvendar esses segredos corretamente.

É comum que as relíquias possuam mais de um encantamento. Cada um desses encantamentos requer uma solução específica para ser despertado, geralmente a partir do cumprimento de uma missão específica para esse fim. Não são raras as histórias de estudiosos que, aventurando-se na tentativa de desvendar os segredos de uma relíquia, vários itens mágicos citados em determinadas lendas se tratavam, na verdade, de um único e poderoso objeto.

Assim como os itens mágicos de Ohmtar, as relíquias já foram muito mais poderosas no passado do que são hoje, de forma que muitos dos poderes obtidos atualmente através desses objetos (uma parcela muito pequena de seu poder original) já sejam reproduzidos por arquimagos, sacerdotes ou outras criaturas mais poderosas.

Em termos de regras, uma relíquia é capaz de reproduzir poderes, como um item de gatilho mágico (descrito na página anterior). Os poderes armazenados em uma relíquia, entretanto, podem ser de qualquer nível e qualquer quantidade de poderes, mesmo aqueles de nível elevado, pode ser armazenada em uma relíquia.

Além disso, relíquias podem ser utilizadas para reproduzir o efeito de qualquer ritual, incluindo rituais que normalmente não estão disponíveis para os personagens de Ohmtar (como *portal verdadeiro*, descrito em D&D 4E *Livro do Jogador*). Mesmo personagens sem o talento Conjuração Ritual (D&D 4E LdJ) são capazes de conjurar um ritual a partir de uma relíquia.

Desvendando os Segredos de uma Relíquia. Uma relíquia normalmente é como um livro em branco para um personagem que acabou de obtê-la. É possível perceber a grandiosidade mágica que o item representa, mas apesar de quaisquer inscrições, runas ou formas que o objeto traga consigo, muito mais é necessário para se descobrir sua verdadeira natureza. Uma missão ou aventura pode ser suficiente para se desvendar parte dos segredos de uma relíquia, mas uma campanha inteira pode ser utilizada para se extrair todo o potencial de um item mágico deste tipo.

As missões necessárias para se desvendar os segredos e poderes de uma relíqua são das mais variadas, e podem envolver enigmas, a obtenção de determinados componentes, a recuperação de partes perdidas (no caso de uma relíquia fragmentada), a execução de rituais próprios ou mesmo a necessidade de se combater e derrotar uma criatura de determinado tipo (ou mesmo uma criatura única).

Contos populares, mitos e lendas estão repletos de tarefas impossíveis que inspiram as pessoas e alimentam o ego dos heróis e de seus descendentes e admiradores. Se os heróis aspirarem feitos fantásticos em escala lendária ou épica, eles certamente poderão realizar tarefas assim.

Essa forma de se despertar os poderes de uma relíquia dá à aventura um forte elemento de fantasia, uma vez que tais tarefas impossíveis fazem parte da maravilha e do encantamento dos Sete Mundos. Cada uma dessas missões é um passo de uma aventura ou de uma campanha, o que dá ao mestre do jogo, também, o tempo necessário para cadenciar o andamento da história que está sendo contada.

Em termos de regras, cada **segredo** de uma relíquia fica disponível após o cumprimento de uma missão específica (que pode ser uma missão secundária ou uma missão primária), estabelecida pelo mestre do jogo. É comum que uma relíquia receba mais de um nome, geralmente ligado a um dos segredos que carrega.

Ativando os Poderes de uma Relíquia. Diferente do que acontece com os itens de gatilho de magia, as relíquias não possuem cargas. O poder delas é tão elevado, entretanto, que a magia que ela carrega consome a vitalidade do usuário quando ativada (talvez uma punição do Mestre imposta àqueles que se julgam aptos a manipular a Alta Magia, ou algo próximo disso).

Em termos de regras, ativar uma relíquia consome pontos de vida. Poderes *por encontro* consomem uma quantidade de pontos de vida igual ao nível do poder, mais um pulso de cura. Poderes *diários* consomem uma quantidade de pontos de vida igual a duas vezes o nível do poder, mais dois pulsos de cura. *Rituais* conjurados a partir de uma relíquia não requerem o gasto de componentes, mas consomem duas vezes o nível do ritual em pontos de vida, mais um pulso de cura (para rituais até o nível 10), dois pulsos de cura (rituais de nível 11 a 20) ou três pulsos de cura (rituais de nível 21 a 30). Uma vez isso considerado, poderes armazenados em relíquias não possuem limite de uso, exceto pela quantidade atual de pontos de vida do usuário do item.

Por razões óbvias, relíquias não possuem nível ou valor em PO. Todas elas são poderosos demais para serem traduzidas por parâmetros matemáticos, cabendo ao mestre do jogo estabelecer, através do bom senso, a razão para se introduzir um desses itens em jogo. Em linhas gerais, as relíquias possuem poder e importância similar à dos artefatos (consulte o D&D 4E *Guia do Mestre*), mas as relíquias não possuem objetivos específicos que requeiram algum nível de concordância de seu portador.

Anel de Luz

O **anel de luz** é um item em uso pelos Portadores da Luz da Coragem, servos de Kaleo, Rei de Elron. Mas existem alguns desses itens perdidos pelos Sete Mundos, abandonados onde pereceram os portadores do antigo Império. Sem o poder das Sementes que alimentavam as nações do Império, os anéis de luz passaram a se energizar a partir da essência que emana de cada um dos mundos. Mas para isso, eles precisam ser ativados, uma tarefa árdua e perigosa demais para qualquer um que queira portar um Anel de Luz.

ANEL DE LUZ

Anel mágico

Item mágico Relíquia

Esses anéis raros, feitos de diamante, são remanescentes da Décima Segunda Era e iluminam-se com a cor das luzes que dão forma a cada um dos Sete Mundos. Eles carregavamem seu interior o poder da luz de uma das nações do antigo Império das Sete Nações e eram capazes de façanhas incríveis. Quando o poder das Sete Nações foi drenado, os anéis perderam suas funções e se tornaram objetos vazios, até que os Portadores obtiveram de Kaleo uma forma de alimentar suas reservas de energia.

Propriedades da Relíquia

✦ O usuário do anel recebe +2 de bônus de item em suas jogadas de ataque, dano, testes de perícia e testes de resistência;

✦ O usuário do anel recebe automaticamente os truques de mago *luz, mãos mágicas* e *prestidigitação*, o poder de ataque de mago de nível 1 *mísseis mágicos* e o poder utilitário de mago de nível 2 *escudo arcano* (consulte o D&D 4E *Livro do Jogador*). O poder *escudo arcano* pode ser usado como um poder sem limite, mas apenas uma vez por rodada.

Poderes da Relíquia (Segredos)

✦ **Anel do Ódio, Vermelho** (*Tempestade de Caos*, ataque de feiticeiro 7, D&D 4E LdJ2; *Consumo:* 7 PV + um pulso de cura);

✦ **Anel da Inveja, Laranja** (*Lacaios de Malebólgia*, ataque de bruxo 19, D&D 4E LdJ; *Consumo:* 38 PV + dois pulsos de cura);

✦ **Anel do Medo, Amarelo** (*Retenção Hipnótica*, ataque de mago 13, D&D 4E LdJ; *Consumo:* 13 PV + um pulso de cura);

✦ **Anel da Coragem, Verde** (*Fé Poderosa,* ataque de paladino 29, D&D 4E LdJ; *Consumo:* 58 PV + dois pulsos de cura; *Especial:* Para usar esse poder, o anel projeta em uma das mãos do usuário uma *espada bastarda vingadora sagrada* +6, feita de luz verde - consulte o D&D 4E LdJ);

✦ **Anel da Esperança, Azul** (*Canção das Tempestades,* ataque de bardo 13, D&D 4E LdJ2; *Consumo:* 13 PV + um pulso de cura);

✦ **Anel da Compaixão, Índigo** (*Chamado das Trombetas ao Mar Astral,* utilitário de clérigo 22, D&D 4E LdJ; *Consumo:* 44 PV + dois pulsos de cura); e,

✦ **Anel do Amor e da Loucura, Violeta** (*Sinal do Mau Presságio,* ataque de bruxo 7, D&D 4E LdJ; *Consumo:* 7 PV + um pulso de cura).

✦✦✦

Bastão dos Segredos Arcanos

O **bastão dos segredos arcanos** guarda magias antigas, utilizadas por arcanistas e mágicos que detinham algum conhecimento da Alta Magia de Ohmtar. Parte dessa magia já se esvaiu, como no caso da maioria dos itens mágicos de Ohmtar, mas os bastões dos segredos arcanos ainda assim são relíquias poderosas. Um indivíduo que tenha acesso a uma dessas relíquias poderá empregar toda sua vida tentando desvendar todos os poderes do item.

BASTÃO DOS SEGREDOS ARCANOS

Implemento mágico (Bastão)

Item mágico Relíquia

Melhoria: Aplicado às jogadas de ataque e dano (veja detalhes sobre o avanço do bônus de melhoria em Propriedades, adiante)
Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria, ou +1d8 de dano por bônus de melhoria em ataques com poderes arcanos.

Esse bastão é formado por sete segmentos de tamanhos iguais, feitos de madeira e metal e ligados magicamente uns aos outros, mantendo um espaço constante entre cada um de aproximadamente 1 centímetro; ainda assim a firmeza do bastão é mantida, como se fosse feito de uma única peça de material sólido.

Propriedades da Relíquia

✦ O bônus de melhoria desta relíquia avança de acordo com o nível do seu portador: +1 para personagens de nível 1 a 5; +2 para personagens de nível 6 a 10; +3 para personagens de nível 11 a 15; +4 para personagens de nível 16 a 20; +5 para personagens de nível 21 a 25; e +6 para personagens de nível 26 a 30;

✦ Escolha um poder por encontro da classe *mago*, de nível igual ou inferior ao seu nível de personagem. Você pode usar esse poder como um poder por encontro, ao custo de 1 pulso de cura. Esse poder não é considerado um poder de item para fins de limites diários (consulte o D&D 4E *Livro do Jogador*). Sempre que adquirir um novo nível de personagem, o portador dessa relíquia pode substituir o poder de mago escolhido por um novo poder de mago de nível igual ou inferior ao seu nível de personagem.

Poderes da Relíquia (Segredos)

✦ **Bastão do Círculo Mágico** (*Círculo Mágico*, ritual de nível 5, D&D 4E LdJ; *Consumo:* 10 PV + um pulso de cura; *Especial:* o personagem obtém automaticamente um 20 natural no teste de Arcanismo exigido pela execução do ritual);

✦ **Bastão do Raptor de Almas** (*Reviver os Mortos*, ritual de nível 8, D&D 4E LdJ; *Consumo:* 16 PV + um pulso de cura);

✦ **Bastão do Espião Arcano** (*Visualizar Localização*, ritual de nível 14, D&D 4E LdJ; *Consumo:* 28 PV + dois pulsos de cura; *Especial:* o personagem obtém automaticamente um 20 natural no teste de Arcanismo exigido pela execução do ritual);

✦ **Bastão das Areias do Limiar** (*Consultar Oráculo*, ritual de nível 16, D&D 4E LdJ; *Consumo:* 32 PV + dois pulsos de cura; *Especial:* o personagem obtém automaticamente um 20 natural no teste de Religão exigido pela execução do ritual);

✦ **Bastão do Mestre do Conhecimento** (*Barganha do Mestre do Conhecimento*, ritual de nível 22, D&D 4E LdJ; *Consumo:* 44 PV + três pulsos de cura; *Especial:* o personagem obtém um 20 natural automaticamente no teste de Religão exigido pela execução do ritual); e,

✦ **Bastão dos Caminhos da Luz** (*Portal Verdadeiro,* ritual de nível 28, D&D 4E LdJ; *Consumo:* 56 PV + três pulsos de cura; *Especial:* o personagem obtém, se desejar, um 20 natural automaticamente no teste de Arcanismo usado para determinar a duração do portal).

✦✦✦

Espada de Primórdio

A **espada de primórdio** é um dos itens mais raros de Ohmtar. Elas foram utilizadas pelas Raças Antigas no início na Décima Terceira Era, quando várias criaturas e ameaças que ainda não haviam sido banidas pelo Mestre precisaram ser combatidas. Quando a maldição caiu sobre as Raças Antigas, seus membros usaram o poder das espadas para tentar se proteger, sem sucesso.

ESPADA DE PRIMÓRDIO

Arma mágica, +6 (lâmina pesada)

Item mágico Relíquia

Melhoria: +6 nas jogadas de ataque e dano
Decisivo: +6d10 de dano

Essas belíssimas espadas foram criadas a partir dos mais puros cristais de primórdio. Suas lâminas parecem feitas de diamante e emitem um poderoso brilho azulado. Além disso, uma grande diamante translúcido, do tamanho de um punho fechado, compõe a guarda de uma espada deste tipo, primórdio sólido e indestrutível. O primórdio é a matéria-prima de todas as coisas e, no passado, cobria grandes áreas do Mundo Primordial, numa época em que as ideias ainda não haviam se concretizado e o Primeiro Mundo não era totalmente formado de elementos caóticos como é hoje.

Propriedades da Relíquia

✦ Sempre que realizar um ataque com a Espada de Primórdio, o usuário pode escolher o tipo de dano que ele causará: ácido, congelante, elétrico, flamejante ou trovejante. O tipo de dano pode ser escolhido mesmo no caso de poderes manifestados através dos gatilhos de magia originários dos segredos desta relíquia;

✦ A Espada de Primórdio emite uma aura de luminosidade plena de 3 quadrados. Todas as criaturas sob efeito de camuflagem, ocultação ou invisibilidade dentro da aura podem ser vistos normalmente, sem penalidades. O usuário pode fazer com que a espada deixe de brilhar sempre que desejar, sem que seja necessário gastar uma ação para isso.

Poderes da Relíquia (Segredos)

✦ **Coluna Primordial** (*Tempestade Prismática*; poder de ataque de feiticeiro de nível 29; D&D 4E LdJ2; *Consumo:* 58 PV + dois pulsos de cura);

✦ **Espada de Diamante Cósmico** (*Golpe de Adamante*; poder de ataque de guerreiro de nível 27; D&D 4E LdJ; *Consumo* 27 PV + um pulso de cura);

✦ **Fenda da Realidade** (*Portal Planar*, ritual de nível 18, D&D 4E LdJ; *Consumo:* 36 PV + dois pulsos de cura);

✦ **Lâmina do Espírito Primordial** (*Deter Legião*; poder de ataque de mago de nível 29; D&D 4E LdJ; *Consumo:* 58 PV + dois pulsos de cura).

✦✦✦

✦ Artefatos

Os **artefatos** são objetos criados diretamente pelo Mestre (ou sob a orientação d'Ele) e que fizeram parte da criação do multiverso. São objetos marcantes, repletos de histórias e que tendem a surgir novamente no caminho de heróis e vilões quando mudanças dramáticas estão se articulando em algum lugar dos Sete Mundos.

Alguns estudiosos artífices teorizam que os artefatos são personificações diretas do Mestre, como os deuses ou os espíritos, uma forma que a entidade utiliza para interagir diretamente com os mortais e testá-los tanto quanto julgar necessário. Heróis já sucumbiram diante das tentações de um artefato, e tantos outros se ergueram vitoriosos graças à ajuda dada por esses objetos.

Esses objetos possuem consciência e existem para cumprir missões específicas. Mas muito deles já cumpriram os objetivos para os quais foram criados e, agora, permanecem em silêncio, raramente intervindo nas ações de seus usuários (mas ocultando a maior parte de seus poderes sempre que possível).

Devido ao enorme impacto causado por um artefato, você só deve usá-los nas suas aventuras mais emocionantes, e sempre deve haver uma razão para isso. Mas parte da diversão de aventuras e campanhas ambientadas em Ohmtar está, justamente, em lidar com esse tipo de objeto mágico ao longo de uma jornada heróica. Mas não basta querer simplesmente dar mais poderes e opções aos personagens dos jogadores. Se descoberto no início de uma aventura ou campanha, ele deve servir como prelúdio para alguma grande ameaça, contra a qual ele fará a verdadeira diferença. E uma vez que ele tenha feito a sua parte, ele deverá seguir seu caminho e sair das mãos dos personagens dos jogadores.

Em Ohmtar existem três tipos de artefatos. Os **artefatos menores** são itens mágicos poderosos, criados pelo próprio Mestre ou por um de seus aspecto, mas sem uma motivação clara ou específica. Os **artefatos maiores** são itens conscientes e seguem as regras apresentadas para artefatos no D&D 4E *Guia do Mestre* . Por último, existem os **artefatos míticos**, itens lendários que são tão poderosos quanto as divindades ou os espíritos primordiais, dotados de poder praticamente ilimitado.

A seguir, apresentamos alguns artefatos importantes para a história de Ohmtar e que podem surgir no caminho dos personagens ao longo de suas jornadas.

Características dos Artefatos de Ohmtar

Inteligência. Todos os artefatos são itens inteligentes. Eles são sábios e carregam o conhecimento de incontáveis gerações, como deuses vivos e conscientes em forma de objetos. Poucos, entretanto, são os artefatos que se manifestam verbalmente (mas alguns o fazem através de telepatia, ilimitada para todos eles). Além disso, é impossível enganar um artefato: ele sempre sabe o que seu portador está pensando, e consegue interpretar claramente o que outras pessoas dizem para ele.

Tendência. Como itens inteligentes, todos os artefatos de Ohmtar possuem uma tendência dentre aquelas apresentadas no D&D 4E *Livro do Jogador:* leal e bondoso, bondoso, indiferente, maligno, caótico e maligno. Apesar de sua tendência, os artefatos menores não aplicam limitações aos seus usuários em função de sua tendência. Artefatos maiores, por sua vez, o fazem com maior frequência, além de outros fatores de concordância, conforme as regras para artefatos apresentadas no D&D 4E *Guia do Mestre*. Os artefatos míticos,

por último, escolhem o usuário que irá portá-los em função, principalmente, de sua tendência; podendo, inclusive, aplicar sanções poderosas contra indivíduos de tendências opostas. Geralmente, quando há alguma restrição no uso de um artefato em função de sua tendência, ela é explicada entre suas propriedades.

Introduzindo um Artefato Novo

Apesar de apresentarmos aqui alguns dos artefatos de Ohmtar, como Mestre você tem todo o poder para criar seus próprios artefatos e dar sua própria tônica às aventuras de seus jogadores. É uma forma de surpreender os jogadores e trazer suas próprias criações para o cenário, como já é de praxe entre os mestres e jogadores deste cenário de campanha.

Aparência: Escolha uma aparência marcante para o artefato. Ele pode ser uma arma, uma armadura, mas não se prenda a isso. Qualquer objeto pode ser um artefato e simbolizar o que você deseja para a campanha. Lembro-me da Caneca de Guntar, um poderoso anão cervejeiro, que jogava as runas anãs no interior do objeto para ver o futuro, mas que ao sacudir as pedras com a caneca produzia trovões poderosos capazes de amedrontar até mesmo os mais cruéis dos gigantes.

História: Crie uma história para o artefato. Essa história irá guiá-lo na hora de definir suas propriedades e poderes, e não o contrário. Defina seu propósito, quem o criou e quais as razões para isso. O que aconteceu com o item ao longo de séculos e milênios? Ele aparece em algumas lendas? Quais? Provavelmente essas lendas darão pistas sobre seu funcionamento.

Tendência: Escolha uma tendência apropriada para ele.

Habilidades dos Artefatos: Deixe sua mente fluir aqui. Com base na história do item, defina suas propriedades e seus poderes. Algumas dessas habilidades serão mais limitadas, enquanto outras serão épicas e impressionantes. A seguir, apresentamos alguns exemplos de poderes e propriedades dos artefatos.

Habilidades Menores para Artefatos

✦ Bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano que variam de +1 a +6, podendo fornecer bônus maiores ou menores em certas circunstâncias (como quando portados por criaturas de determinada tendência, raça ou classe);
✦ Usar um determinado poder diário ou por encontro de nível 10 ou inferior de uma classe de personagem qualquer como se fosse um poder sem limite;
✦ Usar um determinado poder diário de nível 20 ou inferior como se fosse um poder por encontro;
✦ Fornecer uma lista de poderes diários ou por encontro de nível 20 ou inferior, que o usuário pode usar como se fizesse parte de seu repertório de poderes de classe;
✦ Permite ao usuário voar livremente;
✦ Permite ao usuário ficar invisível livremente;
✦ Bônus de item de +1 a +5 em uma ou mais defesas;
✦ Bônus de item de +1 em um determinado atributo;
✦ Regeneração 5;
✦ Falar com plantas ou animais livremente;
✦ Permite ao portador usar uma ou mais características de uma classe de personagem diferente da sua;
✦ Permite ao usuário compreender e reproduzir qualquer idioma; e,
✦ Permite ao usuário comunicar-se telepaticamente;
dentre outras habilidades possíveis.

Habilidades Maiores para Artefatos

✦ Bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano que variam de +7 a +10, podendo fornecer bônus maiores ou menores em certas circunstâncias (como quando portados por criaturas de determinada tendência, raça ou classe);
✦ Usar poderes de um determinado tipo ou fonte de poder, de nível 10 ou inferior, livremente;
✦ Usar poderes diários e por encontro de nível 20 ou inferior, de uma lista pré-determinada, livremente;
✦ Usar poderes diários e por encontro de qualquer nível, de uma lista pré-determinada, como se fizessem parte do repertório do usuário;
✦ Confere algum tipo de resistência, imunidade ou proteção especial;
✦ Permite invocar e controlar criaturas de um determinado tipo ou origem livremente;
✦ Bônus de item +2 ou superior a um ou mais atributos;
dentre outras habilidades possíveis.

Contrapartidas

Todos os artefatos trazem consigo grandes riscos, e essa é a natureza de seu poder. Estes perigos podem ser efeitos colaterais físicos, que afetam drasticamente o personagem; podem ser efeitos mágicos que afetam o ambiente a sua volta; ou podem ser efeitos corruptores, que conduzem o personagem aos poucos em uma direção desejada pelo próprio artefato.

Muitas das contrapartidas são similares a maldições, impostas pelo artefato pelo simples fato de que seu novo usuário não é, para ele, nem sombra do que foi o seu portador original. Essas maldições incluem dar ao usuário um toque petrificante permanente, fazê-lo contrair uma doença incurável, manipular sua mente, alterar sua tendência gradativamente, torná-lo vulnerável a determinado tipo de dano, dentre tantas outras possíveis..

Para se livrar de um artefato, muitos indivíduos tentam destruí-lo, feitos quase impossíveis. Geralmente um artefato possui uma fraqueza, uma forma determinada por seu criador para que ele não caísse em mãos erradas depois de cumprido seu objetivo primário. Ele precisa ser lançado no interior de um vulcão, ou fundido aos Portões do Submundo, ou lançado ao interior de um demônio Devorador de Deuses.

Tentativas fracassadas de se destruir um artefato geralmente ocasionam áreas de caos mágico, ou mesmo áreas de antimagia, onde a magia não funciona corretamente ou simplesmente não funciona. Essas áreas são incomuns, mas existem, palco da batalha final de entidades antigas, de heróis lendários e vilões esquecidos pelo tempo.

Baralho do Infinito

Um dos artefatos mais conhecidos de Ohmtar, o **Baralho do Infinito** foi criado por Gënnlarioneth, o Observador dos Sete Mundos, ao final da Guerra das Legiões dos Três Mundos. Naquele momento, o Mestre retirou dos povos de Ohmtar o acesso à poderosa Alta Magia, mas incumbiu Gënnlarioneth de desenvolver uma forma de permitir esse acesso mais uma vez caso fosse necessário e se os povos se mostrassem dignos disso.

Para tanto, Gënnlarioneth usou a essência divina ou quasi-divina de entidades derrotadas durante a guerra para criar as cartas de um poderoso baralho que, uma vez reunidas, permitiriam seu portador acessar a Alta Magia mais uma vez. Distribuiu, então, as cartas pelos Sete Mundos de Ohmtar, longe do alcance dos povos; para recuperá-las, eles precisariam, a partir de então, demonstrar a dignidade exigida pelo Mestre.

Uma das cartas do baralho, entretanto, era especial. A pedido de Gënnlarioneth, Ohm, o Deus Sol, cedeu parte de sua divindade praticamente infinita para que o arquimago criasse uma carta especial que seria usada para guiar os heróis em direção às outras cartas do baralho em tempos de caos: a Carta Sol que, nas lendas, ficou conhecida como O Raio de Ohm.

Cada uma das cartas é um artefato menor capaz de façanhas incríveis, sendo vinte e seis cartas ao todo. Juntas, entretanto, elas se tornam um artefato mítico: o Baralho do Infinito, a chave para a Alta Magia aprisionada na Forja dos Anões de Rumnahein. A seguir apresentamos as estatísticas do Baralho do Infinito, suas propriedades e o poder mágico fornecido por cada uma das cartas quando sacadas do baralho ou como artefatos individuais.

BARALHO DO INFINITO

Implemento mágico, +6 (baralho)

Item mágico
Artefato mítico

Melhoria: +6 nas jogadas de ataque e dano
Decisivo: +6d6 de dano

As cartas que compõem o Baralho do Infinito são feitas de uma espécie de papel nobre, grosso, reluzente e indestrutível. Em uma de suas faces, as cartas apresentam a ilustração do símbolo e do poder que representa. O verso de todas as cartas, entretanto, traz um círculo de sete cores que simboliza a estrutura cósmica de Ohmtar.

Tendência do Artefato: Indiferente

Propriedades do Artefato

✦ O Baralho do Infinito pode ser usado como implemento, assim como cada uma de suas cartas individualmente (todas, entretanto, com +3 de bônus de melhoria ao invés de +6);

✦ Indivíduos de tendência *leal e bondosa* ou *caótica e maligna* recebem apenas um bônus de melhoria de +3 (ao invés de +6) quando usam o baralho como implemento, ou +1 (ao invés de +3) para cartas individuais;

✦ Cada carta do baralho que não esteja empilhada com outras cartas é capaz de manifestar um poder próprio, conforme apresentado em Poderes Individuais das Cartas, abaixo.

Poderes do Artefato

✦ Uma vez que o Baralho do Infinito esteja completo, com as cartas misturadas em uma ordem qualquer, é possível manifestar efeitos mágicos diversos bastando, com uma ação padrão, virar a carta que está no topo da pilha. A carta virada, depois de manifestado o efeito, pode ser recolocada no conjunto, que se embaralha magicamente, ou ser usada como implemento individual;

✦ Uma vez que todas as cartas do Baralho do Infinito tenham sido reunidas e empilhadas na ordem correta, o artefato permite ao usuário realizar uma única façanha de Alta Magia. Um feito tão poderoso que suas limitações estão a cargo do Mestre, de forma que nenhuma outra entidade, nem mesmo uma divindade, pode intervir. Uma vez que a Alta Magia tenha sido invocada, as cartas do baralho se misturam novamente. Apenas Gënnlarioneth conhece a ordem correta das cartas do Baralho do Infinito, mas acredita-se que a carta do topo do baralho seja a carta Sol;

✦ Qualquer tentativa de se tirar uma carta que não esteja no topo do baralho leva à morte instantânea, sem direito a testes de resistência. Até mesmo uma divindade maior, mas não um Agente do Destino, pode ser destruído desta forma.

Poderes Individuais das Cartas

As habilidades menores das cartas do Baralho do Infinito variam enormemente de acordo com a vontade do próprio item e, também, do Mestre. Como mestre do jogo, use dessa liberdade para moldar o artefato de acordo com seus interesses para a aventura ou campanha que está sendo jogada.

Efeitos das Cartas do Baralho do Infinito

A seguir, listamos os efeitos manifestados pelas cartas quando tiradas do Baralho do Infinito completo.

✦ **O Bastão.** Um cajado se manifesta diante do personagem. Ele deve carregá-lo em uma de suas mãos para sempre, ou perderá 10 PV por rodada sempre que não estiver com ele. O cajado funciona como um *bordão mágico* +5 e, também, como um item de gatilho de magia que carrega 7 magias arcanas à escolha do jogador. Caso o personagem morra, o bastão desaparecerá.

✦ **A Carruagem.** O personagem recebe a capacidade de se teleportar livremente para qualquer lugar dos Sete Mundos, sem chance de erro.

✦ **O Diabo.** Quando vira essa carta, não há efeito aparente. Após 1d4 dias, entretanto, o personagem desaparece e dá lugar a um diabo *mestre das profundezas* (consulte o D&D 4E *Livro dos Monstros*). Apenas um Agente do Destino pode indicar o local para o qual o personagem foi enviado.

✦ **Os Enamorados.** Todos os pertences do personagem, mesmo aqueles que estejam guardados em outro lugar ou sob alguma proteção mágica especial, desaparecem permanentemente. Caso o personagem possua bens móveis e imóveis (como animais, carruagens e castelos), eles também desaparecem.

✦ **O Enforcado.** O personagem entra em coma e sua alma é aprisionada em outro lugar. É possível resgatar a alma do personagem, mas apenas uma divindade maior ou uma resposta concedida pela carta O Eremita pode indicar sua real localização.

✦ **O Eremita.** Em algum momento até um ano após essa carta ter sido virada, o personagem obterá a resposta para uma pergunta ou dilema que ele possua.

✦ **A Espada.** O personagem recebe a acesso a poderes como se fosse um paladino de nível 30, em substituição aos poderes que já possui, caso seja um personagem de nível 20 ou inferior (consulte o D&D 4E *Livro do Jogador*). Caso seja um personagem de nível 21 ou superior, o personagem tem seu valor de Carisma reduzido permanentemente em 1d6+1.

✦ **A Estrela.** O personagem recebe +5 de bônus de item em uma perícia à escolha do jogador.

✦ **A Flor.** O personagem é transformado em uma rosa vermelha, enraizada no exato lugar onde ele estava quando virou esta carta do Baralho do Infinito. Caso a rosa seja mantida no local, ela será imortal. Se retirada, ela definhará, ficará negra e morrerá em 1d6 horas.

✦ **A Força.** O personagem recebe a acesso a poderes como se fosse um guerreiro de nível 30, em substituição aos poderes que já possui, caso seja um personagem de nível 20 ou inferior (consulte o D&D 4E *Livro do Jogador*). Caso seja um personagem de nível 21 ou superior, o personagem tem seu valor de Força reduzido permanentemente em 1d6+1.

✦ **O Hierofante.** O personagem recebe a acesso a poderes como se fosse um druida de nível 30, em substituição aos poderes que já possui, caso seja um personagem de nível 20 ou inferior (consulte o D&D 4E *Livro do Jogador 2*). Caso seja um personagem de nível 21 ou superior, o personagem tem seu valor de Constituição reduzido permanentemente em 1d6+1.

✦ **O Imperador.** O personagem passa a ser visto como um líder antigo e experiente pelo povo e assume o trono de uma cidade ou reino a sua escolha.

✦ **A Imperatriz.** O personagem sofre uma maldição e passa a receber uma penalidade de -1 em todos os seus testes de resistência permanentemente. Apenas uma divindade maior ou a carta A Roda pode desfazer esse efeito.

✦ **O Julgamento.** O personagem pode, em algum momento a até um ano após ter virado esta carta, determinar a morte ou a ressurreição imediata de um único indivíduo, mesmo que ele tenha sido destruído pelo efeito de uma carta do Baralho do Infinito.

✦ **A Justiça.** O personagem tem sua tendência alterada para a tendência imediatamente oposta à sua. Se for leal e bondoso se torna caótico e maligno (e vice-versa), e se for bondoso se torna maligno (e vice-versa). Caso o personagem seja indiferente, jogue 1d4 para determinar sua nova tendência, sendo: 1. leal e bondoso, 2. bondoso, 3. maligno, 4. caótico e maligno. Caso o personagem deixe de agir de acordo com sua nova tendência ele tem seu nível de personagem reduzido em 1, perdendo todos os benefícios que havia adquirido no nível perdido.

✦ **O Louco.** O personagem recebe a acesso a poderes como se fosse um ladino de nível 30, em substituição aos poderes que já possui, caso seja um personagem de nível 20 ou inferior (consulte o D&D 4E *Livro do Jogador*). Caso seja um personagem de nível 21 ou superior, o personagem tem seu valor de Sabedoria reduzido permanentemente em 1d6+1.

✦ **A Lua.** O personagem pode fazer um pedido qualquer e será atendido prontamente. Os critérios para a concessão do desejo (e possíveis interpretações e impactos disso) ficam a cargo do mestre do jogo.

✦ **O Mago.** O personagem recebe a acesso a poderes como se fosse um mago de nível 30, em substituição aos poderes que já possui, caso seja um personagem de nível 20 ou inferior (consulte o D&D 4E *Livro do Jogador*). Caso seja um personagem de nível 21 ou superior, o personagem tem seu valor de Inteligência reduzido permanentemente em 1d6+1.

✦ **A Morte.** Uma *aparição aterradora* (consulte o D&D 4E *Manual dos Monstros*) é invocada e ataca o personagem. Ele deve combatê-la sozinho. Se for morto pela criatura, o personagem não poderá ser ressuscitado de forma alguma, nem mesmo por uma divindade maior ou um desejo concedido pela carta A Lua (um Agende do Destino talvez possa fazê-lo). Sempre que um indivíduo, que não o próprio personagem, realizar um ataque contra a aparição, uma nova criatura do tipo é invocada pela carta. Essa nova criatura, entretanto, pode ser combatida por qualquer oponente sem que outras aparições sejam invocadas.

✦ **O Mundo.** O personagem recebe o modelo vocacional *deus menor*.

✦ **O Ouro.** Uma montanha de peças de ouro (totalizado 1 milhão de peças) surge diante do personagem.

✦ **A Roda.** O personagem pode solicitar que um evento do passado seja desfeito e o tecido da realidade irá se alterar para comportar a mudança da história. Exceto quando especificado o contrário, nenhum efeito proveniente de uma carta do Baralho do Infinito pode ser desfeito pela carta A Roda.

✦ **A Sacerdotiza.** O personagem recebe a acesso a poderes como se fosse um clérigo de nível 30, em substituição aos poderes que já possui, caso seja um personagem de nível 20 ou inferior (consulte o D&D 4E *Livro do Jogador*). Caso seja um personagem de nível 21 ou superior, o personagem tem seu valor de Sabedoria reduzido permanentemente em 1d6+1.

✦ **O Sol.** O personagem recebe um item mágico de nível 30, à escolha do jogador.

✦ **A Temperança.** Quatro cartas saem do Baralho do Infinito e se colocam diante do personagem com suas faces viradas para baixo. Ele deve escolher uma delas.

✦ **A Torre.** A cidade, vila ou aldeia da qual o personagem é originário é completamente destruída por uma poderosa tempestade, por uma chuva de meteoros ou por algum evento épico igualmente catastrófico. Ninguém sobreviverá, nem mesmo as criaturas imortais que eventualmente habitem aquele lugar.

✦✦✦

Lágrima de Sasquasohuh

Esse artefato guarda a energia divina residual do deus menor Sasquasohuh, do Mundo Lendário, que anseia por se tornar uma divindade maior. Ele foi criado quando Ohm derrotou o Sol Azul do Mundo Lendário e lançou sua essência divina em direção ao Mundo Material. Ela está por trás dos principais acontecimentos da Profecia do Sol Azul e da Guerra dos Bosques que ameaça Agrippa.

Objetivos

Ajudar os goblinóides a conquistarem o Mundo; eliminar todos os inimigos dos goblinóides; abrir as Encruzilhadas para que a luz de Sasquasohuh possa alcançar o Mundo Material; retornar a Sasquasohuh para que a entidade ascenda e se torne uma divindade maior.

Interpretando a Lágrima de Sasquasohuh

A Lágrima de Sasquasohuh não se comunica com seu portador, mas é capaz de influenciá-lo mentalmente como todos os artefatos maiores. Ela fará de tudo para que o personagem alcance o Mundo Lendário e a entregue nas mãos de Hang Aknar, Emissário de Sasquasohuh entre os mortais e líder das forças goblinóides. Para isso, o personagem deverá atravessar a fronteira entre os mundos, mesmo que no caminho precise derrotar os guardiões das passagens mágicas que ligam Agrippa ao Mundo Lendário.

CONCORDÂNCIA

Valor Inicial	5
O portador sobe de nível	+1d10
O portador derrota o guardião de uma Encruzilhada ou portal mágico que leve ao Mundo Lendário ou ao Mundo Material	+1
O portador é um goblinóide	+1
O portador mata um membro do povo da esperança ou do povo da coragem (máximo 1/dia)	+1
O portador ou um aliado ataca um goblinóide (máximo 1/encontro)	-3
O portador foge de uma luta contra um goblinóide	-2
O portador foge de uma luta qualquer	-1

Item mágico
Artefato maior

Lágrima de Sasquasohuh

Item maravilhoso

Esse objeto se assemelha a um cristal pontiagudo, em forma de estaca, e emite um intenso brilho azulado.

Propriedades do Artefato

✦ O usuário adquire resistência 10 vs ácido, congelante, elétrico, flamejante, trovejante e venenoso.

✦ O usuário recebe +5 de bônus de item nos testes de resistência contra efeitos de encanto e de medo, e +2 de bônus de item em outros testes de resistência.

✦ O usuário recebe +10 de bônus de item nos testes de perícia relacionados ao conhecimento sobre criaturas de origem feérica.

✦ O usuário recebe +10 de bônus de item nos testes das perícias Blefe, Diplomacia, Intimidação e Intuição contra criaturas de origem feérica.

✦ O usuário é capaz de compreender e reproduzir qualquer idioma livremente.

✦ O usuário é capaz de perceber instantaneamente a presença de criaturas de origem feérica a até 20 quadrados e saber sua exata localização.

✦ Sempre que o usuário ativar um poder de ataque deste artefato, considere que o valor do atributo-chave do poder é 30 (se o próprio atributo do usuário for inferior a 30).

Poderes do Artefato

✦ **Utilitário, Sem Limite** (Ação de Movimento). *Efeito:* O usuário teleporta 5 quadrados.

✦ **Utilitário, Sem Limite** (Reação Imediata). *Gatilho:* O usuário sofre dano. *Efeito:* O usuário fica invisível até atacar ou até o fim de seu próximo turno.

✦ **Utilitário, Sem Limite** (Interrupção Imediata). Consulte o poder *escudo arcano* (mago de nível 2; D&D 4E LdJ)

✦ **Ataque, Sem Limite** (Ação Padrão). Consulte o poder *relâmpago* (mago de nível 7; D&D 4E LdJ)

✦ **Ataque, Encontro** (Ação Padrão). Consulte o poder *dançar em círculos* (bardo de nível 19; D&D 4E LdJ2)

✦ **Ataque, Diário** (Ação Padrão). Consulte o poder *tempestade prismática* (feiticeiro de nível 29; D&D 4E LdJ2)

✦✦✦

Estágios de Concordância da Lágrima de Sasquasohuh

Contente (Concordância 16-20)

«O caos impera sobre o mundo. Sou a luz da esperança que conduzirá povos e nações em direção à paz.»

A Lágrima de Sasquasohuh está em sintonia com o personagem, fazendo-o acreditar que é um emissário do Sol Azul do Mundo Lendário, e não apenas a peça de um complexo jogo divino.

Propriedades Adicionais

✦ Quando obtiver um sucesso decisivo numa jogada de ataque qualquer, o usuário causa uma quantidade de dano adicional igual ao valor de Concordância atual.

✦ Todos os goblinóides na linha de visão do usuário recebem +1 de bônus de item em suas jogadas de ataque e de dano, em testes de resistência e em testes de perícia.

Poder Adicional

✦ **Ataque, Encontro** (Ação Mínima). *Efeito:* O poder gera uma aura de radiância feérica em torno do usuário e que dura até o início de seu próximo turno. Todos as criaturas que iniciarem seus turnos dentro da aura sofrem 10 de dano radiante.

Satisfeita (Concordância 12-15)

«Eu carrego o brilho de Sasquasohuh! Minha caminhada levará sua luz a todos aqueles que desejarem contemplá-la, e trará dor e sofrimento àqueles que não carregam esperança dentro de si!»

A Lágrima de Sasquasohuh confia no personagem e acredita que ele realmente pode ser capaz de cumprir a missão de possibilitar a ascensão do Sol Azul.

Poder Adicional

✦ **Utilitário, Diário** (Nenhuma Ação). *Efeito:* O usuário recebe 2 pontos de ação e pode utilizá-los quando desejar, inclusive no mesmo turno.

Normal (Concordância 5-11)

«Posso sentir o poder deste cristal e vejo sua luz mesmo com os olhos fechados, e também em meus sonhos.»

A Lágrima de Sasquasohuh está disposta a observar o personagem por algum tempo antes de decidir se ele é o indivíduo correto para levá-la às mãos de Hang Aknar.

Insatisfeita (Concordância 1-4)

«Essa luz está me cegando, me preenchendo com uma insana vontade de agir contra forças que não compreendo. Meus pesadelos ainda vão me levar à loucura!»

A Lágrima de Sasquasohuh não confia no personagem e fará de tudo para que seja passada para um outro indivíduo que dará prosseguimento à missão de levá-la ao Mundo Lendário.

Propriedades Especiais

✦ A Lágrima de Sasquasohuh não oferece nenhum benefício ao seu portador. O portador sofre -2 de penalidade em todos os seus testes de perícias, testes de resistência, jogadas de ataque e de dano até que encontre um goblinóide após realizar um descanso prolongado.

✦ O personagem não entregará o artefato para ninguém, apesar de seu sofrimento. Ele, inclusive, lutará até a morte com qualquer indivíduo que tente pegar o artefato para si.

Enfurecida (Concordância 0 ou menos)

«Uma guerra! Uma guerra terá início e o mundo irá perecer! E por minha culpa! Por ter sido incapaz de perceber a natureza deste cristal a tempo! Minha culpa! Minha!»

A Lágrima não só desistiu do personagem, como resolve puní-lo por tê-la feito perder um tempo importante para os planos de Sasquasohuh.

Propriedades Especiais

✦ O portador sofre -5 de penalidade em todos os seus testes de perícias, testes de resistência, jogadas de ataque e de dano, até que fique sangrando. Quando isso acontecer, a Lágrima abandonará o portador e seguirá seu rumo (veja abaixo).

Seguindo seu rumo

«Sinta o poder do Sol Azul do Mundo Lendário!»

Antes de partir, a Lágrima de Sasquasohuh lançará sua punição definitiva. Ela lançará uma poderosa explosão (explosão contígua 10) que causará 6d10 pontos de dano radiante a todas as criaturas não-goblinóides localizadas dentro do alcance, incluindo o próprio usuário, sem possibilidade de defesa. Além disso, o usuário terá seu valor de Sabedoria reduzido em 1d10 até que seja alvo de um ritual *remover doenças* (consulte o D&D 4E *Livro do Jogador*). Caso o personagem tenha seus pontos de vida reduzidos a 0 ou menos devido à explosão, ele morre instantaneamente e não pode ser revivido. A Lágrima de Sasquasohuh irá se teleportar para as mãos do goblinóides mais próximo, mas que não esteja na linha de visão do usuário anterior.

Martelo das Tempestades

Esse poderoso martelo foi erguido pelo Rei dos Anões, Bavaruk, durante a batalha entre os deuses e os gigantes do Mundo Lendário quando da criação da Muralha Celestial. Dizem as lendas que ele foi imbuído de grande poder para tornar os anões capazes de lutar contra os gigantes e proteger o reino de Rumnahein. Conhecido por ser o mais forte dos anões, apenas Bavaruk era capaz de erguer o Martelo dos Trovões e lançá-lo sobre os inimigos.

MARTELO DAS TEMPESTADES

Arma mágica, +7 (malho)

Item mágico
Artefato menor

Melhoria: +7 nas jogadas de ataque e dano.
Decisivo: +7d12 de dano elétrico e trovejante.
Esse martelo feito de granito-azul e diamante está coberto de runas anãs, além de símbolos que representam as tempestades que cobrem os vales das Montanhas dos Gigantes.
Tendência do Artefato: Bondoso

Propriedades do Artefato

✦ Apenas um personagem com Força 18 ou superior consegue usar esse martelo. Um personagem com Força 24 ou superior pode usá-lo com uma única mão.

✦ Esse malho possui a propriedade *pesada de arremesso* (D&D 4E LdJ), com incremento de distância 5/10. Sempre que arremessado, ele retorna ao usuário imediatamente.

✦ O usuário recebe imunidade a dano elétrico, resistência 20 a dano trovejante e a habilidade de voar livremente.

✦ Sempre que usada contra uma criatura do subtipo gigante (D&D 4E MM), o martelo causa dano dobrado. Em caso de um sucesso decisivo, a criatura deve fazer um teste de resistência para evitar morte imediata.

Poderes do Artefato

✦ **Utilitário, Sem Limite** (Nenhuma Ação). *Gatilho:* O usuário atinge um oponente ao arremessar o artefato. *Efeito:* Todas as criaturas a até 20 quadrados do alvo (mas não o próprio usuário) sofrem 1d10 de dano trovejante e ficam atordoadas (TR encerra).

✦ **Ataque, Sem Limite** (Ação Padrão). *Ataque:* À Distância 10 (uma criatura), Força vs Reflexos; *Sucesso:* 3d6 + modificador de Força de dano elétrico.

✦✦✦

Tomo das Chamas Irrefreáveis

Lembro-me muito bem quando Gënnlarioneth, protegido pela torre que guardava a entrada de Kildar, desvendou os segredos daquele tomo rubro brilhante. Seus olhos iluminavam a sala como que tomados pela mais primordial de todas as chamas enquanto ele lia aquelas palavras mágicas em silêncio. Muito do que Gënnlarioneth conseguiu a partir dali se deve àquele mítico grimório.

- Logan, O Guardião das Florestas

Algumas lendas citam o Tomo das Chamas Irrefreáveis como sendo um dos grimórios portados pelo arquimago Gënnlarioneth no início de sua carreira heroica, poucos meses antes da batalha final contra Kromagnom. Outras histórias dizem que um poderoso arquimago, de uma época anterior à Guerra das Legiões dos Três Mundos, havia criado seu grimório inspirando-se nas lendas de Gënnlarioneth e, principalmente, na batalha dos Matadores de Dragões contra o Dragão dos Vulcões, guardião de uma das passagens para o Reino de Sindalar.

Obviamente, muitas outras lendas e contos falam da história dessa relíquia, que parece já ter passado pelas mãos de muitos indivíduos famosos de Ohmtar ao longo da Décima Quarta Era, como se o próprio Destino se encarregasse de tirá-lo de um para passá-lo a outro.

O relato mais recente a respeito do Tomo das Chamas Irrefreáveis coloca o objeto nas mãos de Lorde Neverasi, antigo mago de guerra de Droichead Átha. Ele teria sido visto utilizando o objeto para lançar fogo dos céus contra as forças demoníacas de Limerik durante a batalha de trinta anos atrás. Não se sabe, entretanto, a atual localização do artefato e muito menos de Lorde Neverasi: para alguns, o mago teria sido capturado e levado a Limerik, sendo mantido lá durante todos esses anos, com Ar Quilminn tentando desvendar os segredos do objeto, sem sucesso.

TOMO DAS CHAMAS IRREFREÁVEIS

implemento mágico, +10 (tomo)

Item mágico
Artefato mítico

Melhoria: +10 nas jogadas de ataque e dano
Decisivo: +10d6 de dano flamejante, ou +10d10 de dano flamejante quando usado com poderes flamejantes.
O Tomo das Chamas Irrefreáveis é um objeto belo e, ao mesmo tempo, assustador. Sua capa indestrutível é feita de rocha rubra, presa ao miolo e à contra-capa por couro de dragão vermelho. As páginas do grimório são feitas de pele de gigantes de fogo, costuradas umas às outras com fios extraídos de penas de uma fênix.
Tendência do Artefato: Indiferente

Propriedades do Artefato

✦ O usuário do tomo recebe resistência 10 a dano flamejante. Caso já possua esse tipo de resistência, seu valor aumenta em 10;

✦ Quando o usuário do item utiliza um poder flamejante contra um alvo que possua resistência a dano flamejante, essa resistência é reduzida em 10 contra poderes usados através do tomo. Caso o alvo não possua resistência a dano flamejante, ou a resistência do alvo seja reduzida a um valor inferior a 0, ele recebe vulnerabilidade 10 a dano flamejante. Caso o alvo já possua vulnerabilidade a dano flamejante, essa vulnerabilidade aumenta em 10.

Poderes do Artefato

✦ Todos os poderes flamejantes de implemento de classes arcanas podem ser usados pelo personagem como se fossem poderes de uso sem limite. No uso desses poderes, o atributo-chave do personagem é aumentado em 10.

✦✦✦

Capítulo 15

A Profecia do Sol Azul

Quando a lágrima da estrela cair sobre o mundo dos mortais
O Sol Azul dançará em praça pública
Uma coroa se partirá em duas
E uma flecha de luz atravessará o trono dos deuses
Quando a lágrima da estrela cair sobre o mundo dos mortais
Esperança e sangue caminharão pelas florestas
Chamasse apagarão, trovões silenciarão
E as sombras enfim se revelarão
Quando a lágrima da estrela cair sobre o mundo dos mortais
As trevas assumirão sua verdadeira forma
Os corpos se levantarão tomados pela inveja
E o Precursor do Fim retomará o que é seu

- Trecho da Profecia do Sol Azul

Essas frases curtas resumem uma série de visões que, se fossem medidas no tempo, teriam durado anos, talvez décadas. Séculos atrás, um monge do Limiar teve essas visões. Uma breve interpretação de cosmólogos experientes permitiu compreender que se tratavam de sinais da Próxima Crise, o evento final que levará Ohmtar ao seu fim e previsto para acontecer no ano 10.000. Aprofundando seus estudos sobre as visões, aquele monge identificou os padrões e formulou A Profecia.

Gënnlarioneth, o Observador, avaliou a Profecia e percebeu que, pela primeira vez, um monge havia colocado suas próprias ideias em suas observações. Essas ideias alteraram o futuro de Ohmtar, antecipando os eventos da Próxima Crise em alguns milhares de anos. E os sinais de que esse momento está próximo são cada vez mais presentes.

Para reverter a situação, Gënnlarioneth selecionou um grupo de poderosos indivíduos para ajudá-lo a deter a Próxima Crise. Não que os eventos não tenham que realmente ocorrer. O «erro» está no momento. A Próxima Crise não deve acontecer agora.

O primeiro movimento de Gënnlarioneth foi enfraquecer os sinais d'A Profecia. Ele reforçou ideias a respeito de um aspecto central das visões tidas pelo monge e que envolvem a ascensão de Sasquasohuh, uma divindade menor do Mundo Lendário, ao posto de deus maior. Fazendo isso, Gënnlarioneth afastou a possibilidade de concretização de alguns pontos da profecia, ciente de que, ainda assim, eles venham a acontecer um dia.

Mesmo que a Próxima Crise não aconteça, a provável ascensão da divindade já tem causado prejuízos suficientes aos povos da coragem e da esperança. A Profecia do Sol Azul é uma ameaça real. Não. Pior. É a maior ameaça conhecida de Ohmtar. A mais presente e a mais próxima de se concretizar.

A Guerra dos Bosques

Niendalianel e Groenvast vivem uma paz muito tênue e é de conhecimento público que Andaluriel, Rainha dos Elfos, e Victoria di'Metz, Rainha de Groenvast, guardam uma certa rivalidade. Habitantes dos povoados humanos localizados nas proximidades de Niendalianel, entretanto, têm relatado uma grande movimentação élfica, com tropas sendo deslocadas para os limites das florestas e tantas outras atravessando as planícies em direção à áreas florestais de outros ducados.

Andaluriel já deixou claro que não se sente a vontade com a submissão ao reino humano, apesar de esse vínculo ser fruto de um tratado antigo e que é simplesmente ignorado por ambos os governos. De alguma forma, a Rainha parece estar disposta a investir militarmente contra os humanos.

Essa seria uma guerra local, e os elfos parecem não ter muitas chances contra Groenvast e, consequentemente, contra as tropas de Wexfor e, talvez, Baile Cliáth e Phort Láirge. Mas existem movimentos cósmicos por trás dessa provável investida, segredos e entendimentos que somente alguém com capacidade para ver «o todo» seria capaz de perceber.

Disputa entre Deuses

Sasquasohuh é uma ameaça real. O Sol Azul do Mundo Lendário, visto tanto como uma divindade quanto como um espírito mítico, já iniciou sua jornada rumo à ascensão. Ele pretende se tornar uma divindade maior e, para isso, precisa primeiro levar sua influência e poder para outros mundos, a começar pelo Mundo Material.

Iwak, Deus da Vida do Mundo Lendário, é também o Deus dos Elfos de Agrippa. Percebendo o aumento do poder de Sasquasohuh sobre o Mundo Lendário, através de sua horda de servos goblinóides, e também o avanço destas criaturas sobre as florestas do Mundo Material, Iwak resolveu agir. Para isso, incitou os elfos de Niendalianel a lutarem contra os invasores, que alcançam Agrippa mais e mais, aproveitando-se das Encruzilhadas que ligam os dois mundos.

A Ausência de Logan

Logan, o Espírito das Florestas, aparentemente não irá interferir no avanço dos goblinóides sobre as florestas do Mundo Material. Esse é, também, um dos motivos para que os elfos de Niendalianel, adoradores de Iwak, comecem a agir. Eles acreditam que o Espírito das Florestas não está se preocupando com o modo de vida élfico, já que as florestas permanecerão onde estão, mesmo que seus habitantes não sejam mais os mesmos. Andaluriel tem demonstrado, também, grande insatisfação com a postura de elfos de outros clãs, que deixaram-se levar pelo modo de vida humano e que não possuem mais a ligação com as forças da natureza como seus ancestrais. Logan, entretanto, é um Agente do Destino. Ele é a personificação do Mestre, assim como eu, Gënnlarioneth, sou seu Observador. Logan possui um papel especial nessa guerra, que ainda não me foi revelado pelas areias do Limiar.

A Mudança

Se a guerra entre elfos de Niendalianel e humanos dos Braços Verdejantes realmente acontecer, é provável que ela seja levada para outras terras, como Ahn e Loch Garman. Com Iwak ao lado dos elfos e conquistando cada vez mais devotos, fatalmente ele se tornará uma divindade maior, o que pode ser sua única alternativa de vitória contra Sasquasohuh.

Os humanos, entretanto, possuem Jangall ao seu lado, assim como Ananayan e Saint Londahar, três divindades maiores ligadas à civilização, à ordem e à guerra. Combater os humanos em seu território não será fácil. Com Iwak ascendendo em posto, entretanto, uma dessas divindades cairá (ou alguma outra divindade benevolente: Frenn, Ohm ou Sálvia). Ou, se uma nova divindade maior surgir entre os deuses benevolentes, uma contraparte brotará dos rios de sangue que cortam o Inferno.

Perceba, também, o quão complexa é essa situação e quantas possibilidades de acontecimentos existem a partir daí. Por exemplo, se um dos deuses maiores da ordem cair, a civilização de Agrippa estará vulnerável ao avanço das hordas goblinóides como nunca antes. Da mesma forma, uma guerra entre elfos e humanos pode fragilizar todas as defesas dos povoados agrippanos contra os servos de Sasquasohuh.

Impedindo a Guerra

A guerra ainda não aconteceu. Portanto, há uma chance de reverter essa situação. Heróis valorosos podem emergir como salvadores do modo de vida élfico, combatendo as forças de Sasquasohuh diretamente. Outros podem buscar uma reaproximação entre humanos e elfos para que as duas etnias busquem fortalecer suas defesas e traçar estratégias conjuntas contra o inevitável avanço dos goblinóides adoradores do Sol Azul.

Heróis podem, também, combater Iwak, o deus dos elfos, aquele que tem incitado os elfos a iniciarem uma guerra contra os humanos. Por fim, heróis podem desbravar os Sete Mundos e desvendar os segredos a respeito da ausência, nos eventos relacionados à guerra, do Espírito das Florestas, Logan, buscando algum tipo de intervenção deste Agente do Destino enquanto guardião de Agrippa.

✦ Personagens Importantes

A seguir listamos algumas das figuras representativas de Niendalianel na provável guerra entre elfos e humanos. Não são os únicos indivíduos marcantes, mas provavelmente aqueles cujos nomes serão proferidos mais comumente entre os soldados durante as batalhas, patrulhas e vigílias.

Andaluriel Niandrumiaieinn, Rainha dos Elfos

Humanóide natural (Médio, Elfa, Clériga)

Controladora de Elite Nível 22 (8.300 XP)

Andaluriel é sacerdotiza de Iwak, o Deus dos Elfos, e irmã de Faladriel, divindade menor dos aventureiros e amante de Iwak. A Rainha tem sido a principal porta-voz da divindade e aquela que tem multiplicado entre os elfos a devoção à Iwak em detrimento da fé voltada a Logan, o Espírito das Florestas.

Tendência: Indiferente

Estatísticas

Use *eladrin, bralani dos ventos de outono* como referência (D&D 4E MM). Aplique os traços raciais do *elfo* (D&D 4E LdJ) e o modelo de classe *clérigo* (D&D 4E GdM).

✦✦✦

Eysion Rildanorr, Líder do Clã das Muralhas do Arco Crescente

Humanóide natural (Médio, Elfo, Patrulheiro)

Guerrilheiro Solitário Nível 21 (16.000 XP)

Esse arqueiro elfo é braço direito de Andaluriel e líder dos Batedores de Fronteira, sediados na aldeia de Yuandael. É conhecido por seu temperamento forte e sua imensa predisposição para iniciar batalhas antes de qualquer tentativa de solução diplomática.

Tendência: Indiferente

Estatísticas

Use *elfo arqueiro* como referência (D&D 4E MM). Aplique o modelo vocacional *guarda-costas* e o modelo de classe *patrulheiro* (ambos D&D 4E GdM).

✦✦✦

Rideir «Lança Afiada» Niandrumiaieinn

Humanóide natural (Médio, Elfo, Senhor da Guerra)

Controlador de Elite (Líder) Nível 15 (2.400 XP)

Como Andaluriel não possui filhos, o irmão mais novo da Rainha dos Elfos é o primeiro na linha de sucessão do trono de Niendalianel. É um jovem de aproximadamente 20 anos, mas que demonstra imensa maturidade. Conhecido por suas habilidades diplomáticas e sua visão estratégica, é líder-infante do Conselho dos Elfos, sempre acompanhado de seu tio, Naah Solovann, Grande Ancião de Niendalianel.

Tendência: Leal e Bondoso

Estatísticas

Use *eladrin, encantador do crepúsculo* como referência (D&D 4E MM). Aplique os traços raciais do *elfo* (D&D 4E LdJ) e o modelo de classe *senhor da guerra* (D&D 4E GdM).

✦✦✦

Vaannlanór, Filho dos Entes

Humanóide natural (Médio, Elfo, Clérigo)

Controlador Solitário
Nível 25 (35.000 XP)

Esse velho druida líder da aldeia de Hornedoak é conhecido como o Avatar de Iwak, a manifestação física (ou encarnação) do deus dos elfos. É um líder espiritual para muitos membros do povo élfico, mas conflitos políticos tem surgido pelo fato de que Andaluriel, Rainha dos Elfos e sacerdotiza de Iwak, se posiciona como a principal porta-voz da entidade. Para ela, Vaannlanór não passa de um decrépito ancião interessado em usurpar o poder da divindade. Apesar disso, a rainha não realizou qualquer movimento em direção a uma punição ao Filho dos Entes.

Tendência: Maligno

Estatísticas

Use *ente* como referência (D&D 4E MM). Aplique os traços raciais do *elfo* (D&D 4E LdJ) e o modelo de classe *clérigo* (D&D 4E GdM).

✦✦✦

✦ Iwak, o Deus dos Elfos

A verdadeira ameaça por trás da possível guerra entre os elfos de Niendalianel e o Reino de Groenvast é Iwak, Deus Menor dos Elfos. Enquanto defensor do povo élfico, Iwak acredita que deve agir contra uma provável invasão das forças de Sasquasohuh ao Mundo Material, já que os goblinóides representam um risco direto e muito claro aos elfos dos Braços Verdejantes. Iwak é, também, o Espírito da Vida do Mundo Lendário. Lá, é seu papel combater os goblinóides e outras criaturas violentas e destrutivas.

Se os elfos forem capazes de tomar as florestas para si, serão capazes de lutar contra os enviados de Sasquasohuh, ao invés de simplesmente se defenderem de uma possível invasão que os humanos seriam incapazes de combater.

Iwak, entretanto, tem outros objetivos. Sasquasohuh anseia se tornar uma divindade maior, o que lhe daria grande poder sobre o Mundo Lendário e, também, sobre o Mundo Material, já que ameaçaria diretamente a hegemonia de Ohm, o Deus Sol. Tornando-se uma divindade maior, Iwak seria capaz de impedir a ascensão de Sasquasohuh e, ao mesmo tempo, levar os elfos a uma nova posição entre as etnias do povo da coragem, não mais como meros coadjuvantes.

Conhecimento sobre Iwak

Arcanismo ou Religião CD 5: Iwak é o deus menor dos elfos, mas seu nome remete, também, a uma outra entidade, o Deus da Vida do Mundo Lendário, guardião da Terra das Fadas e protetor dos metamorfos. Ele é adorado pelos elfos de Niendalianel e por alguns grupos de elfos da região dos Braços Verdejantes, mas não a maioria, que prefere adorar Logan, o Espírito das Florestas.

Arcanismo ou Religião CD 15: Como divindade menor, Iwak reside nos mundos mortais, sendo capaz de transitar livremente entre o Mundo Material e o Mundo Lendário. Ele teria conhecimento de todas as Encruzilhadas que ligam os dois mundos e revelaria sua verdadeira forma, um elfo portador de um belíssimo arco dourado, apenas aos líderes dos clãs élficos e metamórficos.

Arcanismo ou Religião CD 20: Iwak é uma divindade heroica, um mortal que ascendeu a atual posição em tempos imemoriais. Como tal, se vê na obrigação de lutar (e liderar os elfos a lutar) contra as forças de Sasquasohuh, o ambicioso Sol Azul, uma divindade menor do Mundo Lendário. Sasquasohuh é deus dos goblinóides, inimigos do povo da esperança e agora, também, dos elfos do povo da coragem.

Arcanismo ou Religião CD 25: Iwak não possui muitos sacerdotes. Mas à medida que a guerra começa a tomar forma entre os elfos, suas palavras são proferidas e novos seguidores adentram seus templos nas florestas. Quanto mais devotos arrebanhar, mais poderoso Iwak se tornará, a ponto de ele ser capaz de assumir um posto entre as divindades benevolentes que habitam o Paraíso.

Arcanismo, História ou Religião CD 30: Iwak surgiu como um arqueiro élfico ainda na Antiguidade. Tornou-se guardião do Espírito da Vida, uma força primordial aprisionada durante uma das Crises Passadas, alcançando posteriormente sua própria divindade. Quando veio a Última Crise, Iwak perdeu seu posto de divindade maior, bem como viu sua influência ser drasticamente reduzida com a ascensão de Logan à posição de Espírito das Florestas.

Arcanismo, História ou Religião CD 35: Iwak é uma divindade originária de um panteão que não existe mais. Faladriel, sua amada, deusa dos aventureiros, não possui o prestígio de outrora. Os servos mais poderosos de Iwak acreditam que, de alguma forma, tornando-se deus maior, Iwak viria a promover uma mudança no equilíbrio de poder divino em Ohmtar.

Arcanismo, História ou Religião CD 40: Iwak é guardião do Arco dos Espíritos, um artefato capaz de matar até mesmo um Deus Maior. A divindade seria um Agente do Destino, o único que não teria participado da batalha contra Kromagnom durante a Última Crise. Esse arco seria uma relíquia poderosa, criada na Antiguidade, e seria um dos instrumentos do Mestre para provocar as mudanças no cosmos que julga necessárias. Na Última Crise, sem a presença de Iwak, a tarefa de eliminar os antigos deuses coube a Gaiden, portador da Semente do Ódio.

Iwak Kabald, Deus dos Elfos

Humanóide natural (Médio, Deus Menor, Elfo, Patrulheiro)

Artilheiro Solitário
Nível 29 (75.000 XP)

O deus dos elfos surge como um elfo arqueiro de longos cabelos castanhos, presos em tranças envoltas em fios dourados e adornadas com folhas de ouro. Suas vestes brilham em verde e azul, com fios que parecem ser feitos de pequenas estrelas em miniaturas. Iwak está sempre acompanhado de um arco longo dourado, com a forma de humanóides e criaturas monstruosas em agonia que, dizem, se tratam de deuses da Antiguidade. Ele é portador do Arco dos Espíritos, um artefato de poder ancestral capaz de eliminar mesmo as divindades mais poderosas,

Tendência: Indiferente

Estatísticas

Use *elfo* como referência (D&D 4E MM). Aplique o modelo vocacional *deus menor* e o modelo de classe *patrulheiro* (D&D 4E GdM).

✦✦✦

O Arco dos Espíritos

O **Arco dos Espíritos** é um artefato mítico, a mais poderosa arma de todo o multiverso. Esse arco feito de ouro e de puro primórdio dispara flechas de pura luz, que cortam o ar como um arco-íris.Umdisparo do Arco dos Espíritos nunca erra seu alvo, que será imediatamente ,mesmo que ele seja um deus maior.

A posse do Arco dos Espíritos torna Iwak, deus dos elfos e da vida do Mundo Lendário uma das criaturas mais temidas de todo o multiverso. Num passado distante, Iwak utilizou o arco para manter os deuses sob o rígido controle da chamada Hierarquia, uma organização cósmica que regia a atuação dos deuses do Megaverso e intervia quando o status quo estava ameaçado. Algumas Crises depois, Iwak teve seu posto reduzido ao de deus menor, mas por algum motivo o Mestre manteve o Arco dos Espíritos em suas mãos. Iwak é uma entidade sábia, mas ainda assim este arco é demasiadamente poderoso, mesmo para ele.

Os únicos indivíduos imunes ao poder do Arco dos Espíritos são os Agentes do Destino. Eles tornaram-se ideias permanentes, manifestações diretas do Mestre que estão acima dos deuses e de todos os espíritos. O próprio Iwak, acredita-se, é também um deles. Isso explicaria a posse do artefato e o fato de ele não tê-lo utilizado até então na disputa com Sasquasohuh.

Modelo Vocacional: Deus Menor

Divindades menores são criaturas de tendência geralmente neutra que, devido a seu enorme poder, acabam atraindo a devoção de indivíduos mortais. Quando isso acontece, o deus menor se torna parte do Mestre e passa a ser responsável por representar um ou mais aspectos da realidade (como o comércio, a vida, as florestas, dentre outros).

Pré-requisito: Nível 21

Deus Menor

(Deus)

Controlador de Elite
Modelo (XP de Elite)

O deus menor é uma entidade que está acima dos mortais, mesmo dos mais poderosos. Ele é parte do Mestre e representa sua vontade diante dos assuntos mundanos dos mundos mortais.

Estatísticas

Sentidos percepção às cegas 20, visão 360°, visão da verdade
Defesas +4 em todas as defesas
Imunidades doenças, encanto, medo, venenoso, dano proveniente de ataques desferidos por criaturas de nível 20 ou inferior
Pontos de Vida +12 por nível + valor de Constituição
Resistência 15 contra todos os tipos de dano
Vulnerabilidade 10 vs. necrótico
Testes de Resistência +5
Regeneração 15 (se sofrer dano necrótico, sua regeneração não funciona até o fim de seu próximo turno).
Ponto de Ação +1

Características Adicionais

✦ **Presença Divina.** *Aura 20.* Todos os devotos do deus menor dentro da aura recebem +2 de bônus em todos os testes de resistência, testes de perícias, testes de atributos, jogadas de ataque e jogadas de dano.

✦ **Controlar a Luz** (radiante). O deus menor pode converter o dano de qualquer um de seus ataques para radiante, livremente.

✦ **Velocidade Divina.** O deus menor é capaz de se mover ou realizar ataques básicos com ações mínimas. Além disso, seus pontos de ação podem ser utilizados para realizar três ações mínimas (ao invés de apenas 1).

Poder Adicional

✦ **Manipular o Paradigma: Utilitário, Recarga** (Ação Mínima). O deus menor recupera a utilização de um poder por encontro já utilizado, ou recarrega um poder que não tenha sido recarregado neste turno.

✦✦✦

A Horda Goblinóide

Em Ohmtar, os goblinóides são criaturas originárias do Mundo Lendário. Durante toda a Décima Quarta Era, eles não passaram de mero incômodo aos membros do povo da esperança. Nos últimos anos, entretanto, uma força começou a unir os goblinóides, a luz azul que permeia todas as coisas do Mundo Lendário: Esperança. Os goblinóides abandonaram sua fé nos espíritos do mundo feérico e voltaram-se à brilhante luz azul que ilumina os céus, Sasquasohuh, o Sol Azul.

Um poderoso hobgoblin, chefe do clã Aknar tornou-se o mais importante devoto de Sasquasohuh e líder espiritual entre os goblinóides. Até que chegou a hora dos goblinóides mostrarem ao mundo sua fé. O primeiro movimento levou o clã Aknar a derrotar Gratumizalk, o deus dos goblinóides.Ochefe do clã tomou para si parte da essência divina da entidade e intitulou-se rei de todos os goblinóides: Hang Aknar.

Dotado de poder divino e dos milagres de Sasquasohuh, Hang Aknar atraiu para si o apoio das tribos goblinóides, formando um verdadeiro exército e ocupando grande parte das terras das míticas Planícies das Batalhas Épicas.

Mas para que Sasquasohuh consiga ascender e se tornar um deus maior, ele precisa recuperar sua própria esperança, uma lágrima que deixou cair sobre os mundos mortais. O cristal, chamado de A Lágrima de Sasquasohuh, é tido por muitos como a Semente da Esperança. Ele havia sido deixado pelo Mestre aos cuidados dos metamorfos do clã da Floresta das Árvores Rosadas.

O Rei Hobgoblin lançou suas tropas contra os metamorfos, que conseguiram enviar o artefato para o Mundo Material através de uma Encruzilhada. Agora, Hang Aknar lidera um ataque em massa às florestas dos Braços Verdejantes de Agrippa tentando localizar o item e tomá-lo para si. Um grupo de heróis conseguiu impedir, por pouco, que Hang Aknar chegasse até a Lágrima há alguns meses. Mas, ao que parece, não foi suficiente para impedir os planos do hobgoblin.

Motivações de Sasquasohuh

O Sol Azul do Mundo Lendário é uma entidade amargurada. Durante a Décima Terceira Era, ele iluminou e aqueceu com sua luz branda e azulada o mundo das fadas e dos gigantes. Quando veio a Décima Quarta Era, Ohm, o Sol Amarelo de Agrippa, tornou-se um deus maior e passou a iluminar seis dos Sete Mundos de Ohmtar. Com isso, Sasquasohuh passou a mero coadjuvante, uma divindade de importância ínfima.

A maior decepção de Sasquasohuh veio, entretanto, quando Kin, a Deusa da Lua, deixou de iluminar o Mundo Lendário para dedicar-se a Ohm e ao Mundo Material. Nesse momento, Sasquasohuh chorou e perdeu toda sua esperança.

Quando os goblinóides foram tomados por essa emoção e voltaram sua fé para Sasquasohuh, o deus menor despertou de sua existência inerte. Em silêncio, por milênios, ele tramou uma forma de resgatar sua esperança e trazer Kin para perto de si novamente. Agora, chegou a hora de pôr seu plano em prática.

A Ascensão de Sasquasohuh

Na medida em que os goblinóides voltam-se ao Sol Azul e tornam sua fé em Sasquasohuh mais intensa, mais poderosa se torna a entidade. Retomando sua Lágrima e, portanto, sua esperança, Sasquasohuh será capaz de romper a fronteira entre os mundos e alcançar o Mundo Material.

O Mundo Lendário, entretanto, orbita Sasquasohuh. Se o deus fizer esta transição planar, levará o Mundo Lendário consigo e, então, este se chocará com o Mundo Material ou, segundo a hipótese prevista pela Profecia, tomará o seu lugar.

Tornando-se um deus maior, um outro deus deverá cair para que a ordem cósmica seja mantida. Para Sasquasohuh, esse deus deve ser Ohm e ele lutará contra a entidade mais poderosa de Ohmtar se for necessário.

Ainda assim, Sasquasohuh encontrará muitos outros opositores. Contra seus planos estão Iwak, deus dos elfos e da vida feérica, os deuses benevolentes da Ordem (Saint Londahar, Jangall e Ananayan), os Agentes do Destino Gënnlarioneth (e a Patrulha do Destino) e Logan (Espírito das Florestas), além de prováveis heróis que venham a tomar o combate contra Sasquasohuh como foco de suas jornadas rumo à Imortalidade.

A Mudança

Caso Sasquasohuh seja bem-sucedido, uma nova Crise terá início. Toda a estrutura do multiverso precisará ser revista diante dos impactos de tal ascensão. Essa é a previsão, segundo as visões d'A Profecia e, obviamente, a mais alarmante.

Por outro lado, Sasquasohuh pode falhar, mas ainda assim se tornar uma divindade maior. Se isso acontecer, alguma divindade maior deverá perder seu posto. Existe a possibilidade, entretanto, de Sasquasohuh ascender (sozinho ou não). Não se sabe se ele seria enviado pelo Mestre para o Paraíso, para o Inferno ou mesmo se será dada ao deus a possibilidade de permanecer no Mundo Lendário (ou no Mundo Material), como Ohm.

O que é certo é que com a derrota ou não de Sasquasohuh, o panteão de Ohmtar nunca mais será o mesmo. E talvez o mais interessado nesta guerra seja Hang Aknar, que independente do resultado final pode emergir como o novo deus dos goblinóides. Até porque, de posse da Lágrima de Sasquasohuh, poucas coisas seriam capazes de impedir que o goblinóide avançasse, por exemplo, em direção à Forja dos Anões, onde está guardada a Alta Magia, ou à Muralha Celestial,

porta de entrada do Paraíso.

Se isso acontecesse, Hang Aknar poderia lançar uma investida direta contra o próprio Sasquasohuh, ascendendo à posição de divindade maior em um curto espaço de tempo, arrastando os goblinóides consigo para o Inferno ou abandonando-os nos mundos mortais.

Impedindo a Ascensão de Sasquasohuh

Para deter Sasquasohuh, o alvo é Hang Aknar. A derrota do Rei Hobgoblin fatalmente fragilizará a organização da raça que, sem um líder forte, se fragmentará. A derrota de Hang Aknar pode dar fim, também, à esperança dos goblinóides e, por sua vez, a sua fé em Sasquasohuh, reduzindo o poder da entidade até que ela se torne mais uma vez inofensiva.

Derrotar Hang Aknar, entretanto, não será fácil. Portando parte do poder do antigo deus dos goblinóides e abençoado pela luz de Sasquasohuh, Hang Aknar é uma ameaça digna de heróis épicos e deuses menores. Acredita-se que nem mesmo a atual magia do mundo seja capaz de derrotá-lo quando Sasquasohuh estiver próximo de concluir seu plano.

✦ Personagens Importantes

Abaixo listamos algumas figuras importantes na batalha contra Sasquasohuh e as hordas goblinóides comandadas pelo Rei Hobgoblin, Hang Akanar. Não serão os únicos indivíduos marcantes deste evento, mas provavelmente os que terão seus nomes gravados na história quando a ordem se restabelecer.

Sasquasohuh, o Sol Azul do Mundo Lendário

Animal mágico feérico (Imenso, Deus Menor)

Controlador Solitário Nível 30 (95.000 XP)

O Sol Azul do Mundo Lendário é uma criatura poderosa, mas somente agora, com seus atos influenciando a ordem que impera sobre o Mundo Lendário e sobre o Mundo Material, que os mortais e os deuses passaram a dar maior atenção a seu potencial ofensivo. Apesar de nunca ter sido visto em sua forma verdadeira (somente aquela que brilha nos céus do Mundo Lendário), algumas lendas dizem que Sasquasohuh é um poderoso dragão dourado com o couro coberto por diamantes azuis. Ele teria chegado ao Mundo Lendário após uma longa caçada a dragões cromáticos fugitivos do Mundo Primordial durante a Guerra dos Dragões. Cumprida sua missão, ele teria erguido uma fortaleza mágica no interior de uma estrela e tomado o poder do astro para si. As seis luas do Mundo Lendário (Mis, Fis, Lis, As, Tas e Las) seriam suas consortes, enquanto a Lua Negra, Ghog, seria apenas um rival distante e silencioso.

Tendência: Indiferente

Estatísticas

Use *dragão dourado ancestral* como referência (D&D 4E MM) e aplique o modelo vocacional *deus menor*.

✦✦✦

Hang Aknar, o Rei Hobgoblin

Humanóide feérico (Médio, Hobgoblin, Demagogo)

Soldado de Elite (Líder)
Nível 27 (22.000 XP)

Hang Aknar é o líder das forças goblinóides, emissário de Sasquasohuh e porta-voz da divindade entre os mortais. Ele conseguiu não só unir os goblinóides de várias espécies e tribos, como também tornar a devoção à Sasquasohuh enquanto divindade e a devoção espiritual ao Sol Azul como uma só coisa, um só aspecto do Mestre, de forma jamais vista. Hang Aknar ruma para ascender junto com seu grande guia e tornar-se também uma divindade, se não for detido a tempo.

Tendência: Caótico e Maligno

Estatísticas

Use *hobgoblin mão do deus negro* como referência (D&D 4E MM), e aplique o modelo vocacional *demagogo* (D&D 4E GdM).

✦✦✦

Batikoda, O Trollóide

Humanóide feérico (Grande, Hobgoblin)

Soldado Solitário
Nível 18 (10.000 XP)

Batikoda é um bugbear gigantesco, um dos mais temidos soldados e Hang Aknar. Dizem que esse bugbear recebeu o sangue de trolls quando era apenas um filhote e, a partir de alguns encantamentos realizados por um xamã goblinóide, transformou-se em uma criatura tão horrenda quanto poderosa.

Tendência: Caótico e Maligno

Estatísticas

Use *troll da guerra* como referência (D&D 4E MM).

✦✦✦

Frikinkss, O Feiticeiro Dracônico

Humanóide feérico (Pequeno, Goblin)

Controlador Solitário
Nível 19 (12.000 XP)

O feiticeiro Frikinkss é uma das figuras mais temidas entre os inimigos de Hang Aknar e, também, entre os próprios goblinóides. Ele seria descendente de um poderoso dragão ancestral e carregaria em seu sangue grande parte do potencial mágico de sua linhagem dracônica.

Tendência: Caótico e Maligno

Estatísticas

Use *dragão verde ancião* como referência e aplique os traços raciais do *goblin* (ambos em D&D 4E MM).

✦✦✦

Yaaikil, A Princesa Goblin

Humanóide feérico (Pequena, Goblin)

Controlador de Elite
Nível 9 (800 XP)

Para unir as tribos goblinóides, Hang Aknar eliminou grande parte das antigas lideranças. Yaaikil, a Princesa Goblin, matou seu pai e se aliou ao Rei Hobgoblin. Sua irmã mais nova, a infante Matruska, conseguiu fugir do ataque liderado por Yaaikil e sua localização é desconhecida. O maior temor de Yaaikil é o retorno de Matruska: ela acredita que sua pequena irmã tenha algum dom especial, seja uma espécie de divindade promissora, reencarnação de alguma entidade antiga, conforme pregava seu falecido pai. Mas, apesar de ter essa informação, Yaaikil a mantém em segredo. Ela prefere ter a esperança de que Hang Aknar e Sasquasohuh ascenderão à divindade antes que Matruska venha a manifestar seus poderes, se o que acredita sobre ela realmente for verdade.

Tendência: Maligno

Estatísticas

Use *goblin mandingueiro* como referência (D&D 4E MM) e aplique o modelo vocacional *natifeérico* (D&D 4E GdM)

✦✦✦

Retribuir as atenções
de muitas pessoas é difícil,
e a vida toda não é
suficiente para isso.
O excesso de amigos é
supérfluo, é um obstáculo
para viver com nobreza.
Bastam poucas amizades,
mas que sejam leais.

Ética a Nicômaco
Aristóteles

Tomo 4

Ferramentas de Jogo

Antes da breve *conversa que teve com Mercúrio, Logan esteve com Ryltar. A presença do Grande Bruxo, na verdade, estava se tornando uma constante... inconveniente para Logan, por assim dizer. Ela se deu quando o Espírito das Florestas observava um grupo de aventureiros atravessar com dificuldade a trilha lamacenta. Chovia forte e eles haviam acabado de superar uma dura batalha contra um bando de goblinóides vindos do Mundo Lendário através de uma Encruzilhada próxima. Uma das que nem mesmo Logan fora capaz de selar.*

- Eles vão morrer. - *disse uma voz tenebrosa, capaz de gelar até mesmo os ossos de Logan, o Grande Lobo. Um vulto tomou a forma de um elfo esquálido de pele negra e olhos de um vermelho intenso e brilhante. Nunca em duas Eras eles haviam se encontrado com tanta frequência.* - Um deles é Ossian Murry. - *continuou Ryltar* - e está aqui em nome do Clube dos Ordinário, como nós já estivemos um dia. Gënnlarioneth havia me dito que tinha um apreço especial pelo garoto.

- Obrigado por me avisar, Ryltar. Se o destino deles já está traçado, não tenho que me intrometer, então.

- Deveria. Eles tombarão diante de uma criatura infernal no interior destas florestas. É seu papel impedir que qualquer força maligna macule as florestas de Agrippa, está lembrado?

- E é seu papel impedir que crias do Inferno avancem para além do Submundo, ou estou errado? - *Por mais poderosos e antigos que sejam os dois Agentes do Destino, eles ainda agem e falam como se estivessem se aventurando juntos, quando ainda eram mortais. O bom humor, entretanto, visivelmente já não é mais o mesmo, como se carregassem um grande fardo ou se preparassem para um futuro sombrio.*

- Eu sei que é. Porém, esta criatura não atravessou os Portões do Submundo. Ela encontrou outro caminho e você poderia resolver esse problema facilmente. Mas não vai.

- Pelo visto você já sabe de muitas coisas. Passado, presente e futuro, como diria o Gënn. Tem notícias dele, Senhor do Submundo?

- Vejo Gënnlarioneth vagar cego pelos Sete Mundos, mas ele simplesmente desaparece durante minhas observações. Estou longe de compreender completamente o funcionamento das areias do Limiar e da Torre de Vidro, e essa sua nova caminhada não tem trazido respostas para minhas questões. Não sei o que ele está fazendo, e nem mesmo as areias do Tempo me mostram o que acontece fora de Ohmtar.

✦✦✦

Está amanhecendo quando a chuva gelada atinge o corpo desprotegido de Horn, um conhecido caçador do Bosque dos Campos Macios. Ele abandonou sua cabana e caminhou alguns poucos passos até, estupefato, se ver diante de um enorme metamorfo de pé à sua frente.

A criatura carregava em seus braços o corpo ferido de um jovem humano, um mago que esteve na aldeia um ou dois dias antes. Estava às portas da morte e precisava de cuidados. Horn sabia muito bem o quê, ou quem, era aquele metamorfo. Uma lágrima rolou por seu rosto, mas ambos permaneceram em silêncio.

Quando viu o jovem pela última vez ele estava acompanhado de um trovador falante de mais alguns aventureiros. Agora, retornava sozinho e ferido, salvo pelas mãos abençoadas do Espírito das Florestas.

Horn pegou para si o corpo frágil do jovem ferido e o levou para sua cabana. Logan viu o caçador se afastar. Conhecia a história de Horn e sabia que, apesar da grande amargura e do sofrimento que carregava dentro de si, era um homem de grande compaixão.

Aquele momento era quase como uma despedida. Dali em diante, as florestas precisariam de um novo guardião, ao menos na maior parte do tempo. Mas quem será o herói que irá ascender em sua jornada rumo à Imortalidade para auxiliar Logan, o poderoso Agente do Destino e Espírito das Florestas, na proteção de Agrippa contra as forças do caos e da maldade que se esgueiram pelos mundos de Ohmtar?

Só o Tempo dirá.

✦✦✦

Capítulo 16

Jogando em Ohmtar

O cenário de campanha de Ohmtar foi pensado como uma ambientação multidimensional. É um lugar de fantasia e de magias poderosas, com heróis míticos resolvendo problemas que estão muito além das capacidades dos mortais. Mas esse não é o único estilo de jogo possível.

Na introdução deste livro foi dito que «Se existe em D&D, pode existir em Ohmtar. Mas da forma que o seu grupo desejar». Assim, todas as formas de se jogar *Dungeons & Dragons* são perfeitamente cabíveis nos Sete Mundos. Abaixo damos algumas dicas e sugestões a respeito de estilos de jogo ambientados em Ohmtar, mas não se prenda a eles. Lembre-se que sua mesa é, e sempre será, única. Você é o Mestre de Ohmtar, o criador, o Deus dos Deuses, Senhor do Tempo e do Espaço. Como tal, controle o seu multiverso e divirta-se com o seu grupo como bem entenderem.

O mesmo vale para o estilo dos personagens. Embora a premissa de Ohmtar gire em torno de indivíduos heroicos, prontos para salvar o reino, o mundo ou o cosmos, o jogo permite, sim, a existência de aventureiros e mercenários interessados apenas em adquirir fama e fortuna. Personagens sem grandes motivações a não ser a satisfação de sua própria individualidade. E o que há de errado nisso? Nada! É divertido para o jogador? Então é válido em Ohmtar.

Estilos de Jogo

A seguir apresentamos alguns dos diversos estilos de jogo de RPG possíveis de serem conduzidos tendo Ohmtar como pano de fundo. Ohmtar é um cenário fantástico e, como tal, traz incontáveis elementos para enriquecer a experiência de jogo do seu grupo, o desenvolvimento de seus personagens e a narrativa heroica (ou aventureira) que se pretende contar.

Os estilos de jogo não são excludentes. Eles podem servir para balizar toda uma campanha ou apenas para uma aventura, dependendo dos objetivos do grupo de jogo. Cada sessão pode, por exemplo, ter um estilo diferente. E é natural que isso aconteça. No fim das contas, o gosto pessoal e o interesse de cada jogador ajudará o mestre do jogo a planejar a melhor sessão e decidir qual (ou quais) os estilos que cabem naquele momento.

Fantasia Mítica

Essa é a tônica principal de Ohmtar. Escolhido pelo Mestre, recebendo um chamado do divino ou simplesmente lidando com uma grande perda, um indivíduo (geralmente, um personagem do jogador) inicia uma jornada em busca de salvação, redenção ou de instrumentos para lidar com o desafio que lhe foi apontado.

Acompanhado por um grupo de aliados (o grupo de personagens dos jogadores), mergulhados em suas próprias jornadas, o indivíduo passa por uma série de aventuras através de um longo caminho, retornando posteriormente com os poderes e o conhecimento que adquiriu em sua jornada. Essa estrutura clássica de narrativas heroicas é conhecida como *O Monomito*, um conceito estabelecido pelo antropólogo Joseph Campbell.

Ohmtar é um multiverso sob constantes ameaças e a maior delas é, sem dúvida, seu próprio criador: o Mestre. As ideias do Mestre surgem caoticamente, exigindo que heróis surjam a todo instante para manter a ordem do *estado de coisas*. Deuses ambiciosos, entidades malignas aprisionadas, cultistas, traidores. São apenas exemplos de forças poderosas o suficiente para mudar os rumos dos Sete Mundos.

Mas, acima de tudo, a proposta da Fantasia Mítica envolve a evolução dos heróis rumo à maior de todas as recompensas: a Imortalidade. Uma campanha neste estilo não é sobre vilões sendo derrotados, mas sobre heróis que passam de indivíduos comuns à deuses. Personalidades que ficarão gravadas para sempre na história de Ohmtar, tendo sido bem ou mal-sucedidas em suas missões. Geralmente campanhas deste estilo funcionam como *épicos*, com os heróis seguindo sua jornada através de uma série de eventos que levam a um clímax final, como um combate de grandes proporções.

A Fantasia Mítica conduziu, por exemplo, a campanha *Teatro da Existência*, que estabeleceu os alicerces deste cenário de campanha para que pudesse, então, ser publicado. Os eventos da chamada Décima Segunda Era foram determinados pela ação dos personagens dos jogadores que, em retribuição por sua contribuição, tornaram-se os poderosos Agentes do Destino: Gënnlarioneth, Logan, Kaleo, Ohm (Mercúrio) e Ryltar, além de Gaiden, Faladriel e Iwak, em circunstâncias diferentes.

Na Introdução deste livro apresento o tópico Despertar Heroico que trata, justamente, da jornada heroica em um contexto de Fantasia Mítica.

Ganchos de Fantasia Mítica

- ✦ Em um momento de desespero ou de grande trauma, uma orbe transparente cai dos céus diante do personagem. Enviada por Ohm, o Deus Sol, ela escolheu o personagem para conduzi-la no cumprimento de uma missão. Ela é os olhos da divindade e também o canal para a invocação de seus poderes sagrados. Para tanto, o personagem precisará fazer as escolhas corretas para provar ser merecedor de tal dádiva.
- ✦ A vila na qual o personagem nasceu e morou toda a sua vida foi atacada por uma horda de orcs vindos de Chill Dára. Os poucos sobreviventes foram capturados, mas ele conseguiu fugir. Cabe a ele buscar os meios que o levarão à vitória contra os orcs, apenas para descobrir que existem forças malignas muito mais poderosas por trás daquele sangrento ataque.
- ✦ O personagem é lançado no Mundo Lendário, em meio ao combate entre uma tribo de metamorfos e um exército goblinóide. Suas habilidades, entretanto, logo se mostram úteis a ambos os lados. Qual dos lados ele apoiará na guerra em troca da possibilidade de retornar para seu mundo natal?
- ✦ O personagem foi contratado para resgatar um nobre que está desaparecido há algumas semanas, apenas para descobrir que ele não só é um ente muito próximo de sua família como o fato de ele ter sido arrastado para o Inferno.

Exploração de Masmorras

Talvez o mais clássico dos estilos de jogos ambientados em mundos de fantasia medieval. Nesse estilo de jogo, os heróis mergulham em masmorras profundas e escuras, atravessam as salas e os corredores enfrentando toda sorte de criaturas, armadilhas e ameaças naturais. Em muitos casos, o fazem apenas para tomar para si os tesouros ali encontrados, restos de um passado mágico e cada vez mais distante, mas em tantos outros existem motivos que são muito mais específicos, como eliminar o líder de um culto maligno, acabar com a ameaça de uma tribo de monstros sobre a aldeia mais próxima ou tomar para si o coração do dragão que faz da masmorra seu covil.

Os mundos de Ohmtar estão cheios de masmorras e outros ambientes fechados prontos para serem descobertos e explorados pelos heróis. Castelos em ruínas, torres de magos antigos, bosques amaldiçoados, cidadelas demoníacas, labirintos feéricos e tantas outras possibilidades. Se elas não estiverem presentes ou descritas neste livro, suas próprias criações podem se tornar parte, também, desse cenário fantástico para serem exploradas por outros grupos de aventureiros e heróis em outras mesas de jogo.

Ganchos de Exploração de Masmorras

✦ Uma torre de rocha negra ergue-se em meio às terras desérticas das Planícies Mortas, restos de uma construção antiga. Inicialmente o laboratório de um arquimago, erguida em uma época em que a Alta Magia ainda estava acessível aos mortais, a torre está imbuída com poderes mágicos ancestrais. Ao longo dos séculos ela serviu de moradia, e de tumba, para vários tipos de criaturas, consumidas pela loucura ou pelo próprio poder da torre. Agora, os heróis devem penetrar o interior da construção e sobreviver aos seus perigos para resgatar uma relíquia ancestral que os ajudará em sua jornada heroica.

✦ As cidades tornam-se cada vez mais populosas, mas as guardas têm se tornado cada vez mais preparadas. Os becos escuros e úmidos não são mais suficientes para proteger os bandidos. Pressionado pelo governo local, o líder de uma guilda de assassinos se escondeu na rede de esgotos da cidade de Arctorp, obtendo no processo o controle sobre um grupo de homens-rato que viviam ali. Agora, os esgotos são seu território particular, que o permite enviar seus asseclas a todos os cantos da cidade sem serem importunados. Os heróis devem mergulhar nos esgotos e trazer o assassino à justiça. Para isso, precisam enfrentar as criaturas nojentas que habitam os subterrâneos da capital de Ahn e, também, as armadilhas colocadas pelos homens-rato em seus caminhos.

✦ Oculta sob a sombra das árvores da Floresta dos Lagartos, uma antiga cidadelas élfica jaz em ruínas. Os heróis são enviados para o local em busca de respostas a respeito de um antigo ritual, mas para isso precisarão atravessar a selva e enfrentar seus perigos, antes mesmo de adentrar as ruínas e descobrir o que está oculto por trás de suas paredes.

✦ No coração do Submundo, em meio aos castelos de pedra que brotam do teto das cavernas de Penocuephata, um barão drow guarda em seu tesouro pessoal um artefato de grande poder. Soldados, bruxos e sacerdotes do Deus Sombra protegem o artefato, exatamente o item que os heróis precisam para conseguir a vitória contra o demônio que têm caçado nos últimos meses.

Intrigas e Maquinações

O mundo não está em paz, os reinos não estão em ordem e as forças cósmicas não estão plenamente acomodadas em Ohmtar. Forças infernais, celestiais, elementais e aberrantes movem-se de forma cada vez menos silenciosa em direção à prováveis batalhas épicas. Ao mesmo tempo, os mortais tramam contra os membros de suas próprias raças por um pouco de ouro, por terras ou pelo domínio completo de um poderoso reino.

Intrigas políticas e outras tramas complexas existem aos montes em Ohmtar e podem ser a base para o estilo de jogo do seu grupo. Os personagens envolvem-se com barões, condes e duques, lançando as Casas umas contra as outras enquanto arriscam seus próprios interesses. Os bailes da nobreza de Agrippa, por exemplo, podem ser tão sujos e baixos quanto as conversas que acontecem nas tavernas portuárias. As decisões tomadas durante banquetes e cerimônias sagradas podem ser tão vis quanto aquelas que nascem no coração de uma entidade infernal.

Além disso, os heróis pode se ver tragados para uma série de intrigas das quais eles não tinham conhecimento. Ou mesmo podem ser vistos como traidores ou descumpridores da lei em função das ações de algum indivíduo que, sem que eles saibam, esteja sendo atrapalhado por seus atos heroicos. Eles podem ser perseguidos sem saber o motivo, tendo de provar sua inocência e seu valor quando tudo o mais mostra o contrário.

Ohmtar é formado por Sete Mundos de luz. Mas todos os indivíduos mais realistas e, portanto, menos impressionáveis, sabem que, se há luz, tem de haver sombra. E quanto mais alta a torre iluminada, mais longe projetam-se as trevas.

Ganchos de Intrigas e Maquinações

✦ Os magos de Elkington tramam pela queda do governo de Ahn. Seus agentes são cada vez mais comuns nas Casas de Arctorp. Mas cada movimento realizado pelos arcanistas gera um outro, silencioso, das famílias fiéis ao Duque. Um jogo de intriga e tensão em que apenas um dos lados sairá vitorioso.

✦ A Guilda dos Assassinos de Phort Láirge perdeu seu líder. Os patriarcas das famílias da Cidade-Estado já nomearam um sucessor. Mas quando o sucessor aparece morto ao lado do corpo de um importante aliado, vem a certeza de que uma das famílias não estava satisfeita com a indicação. Mas qual?

✦ Sacerdotes da Igreja da Espada Celestial têm se tornado cada vez mais comuns nos povoados rurais, oferecendo seus serviços em troca da fé das pessoas mais humildes, reduzindo a influência dos clérigos locais. E isso se repete em todas as áreas civilizadas. A Igreja da Bênção Sagrada, então, resolve dar o troco, antes que seja tarde demais, e as igrejas dedicadas à ordem e à bondade iniciam uma disputa que pode, no fim, levar a uma das mais sangrentas guerras da história de Agrippa.

Aventuras Episódicas

Muitos jogadores gostam de viver o dia-a-dia de seus personagens. Eles constroem cada um deles pensando em seu história, suas relações pessoais, suas habilidades em determinados ofícios, suas profissões, fontes de renda, dentre outras características. Esses personagens vivem um dia de cada vez, realizam uma missão aqui e outra ali enquanto interagem uns com os outros em uma taverna ou na sala de estar da guilda de ladrões local. Nesse estilo de jogo as aventuras funcionam como episódios de uma série, em que a vida pessoal dos personagens aparecem em primeiro plano, enquanto as aventuras longas, a exploração e outros grandes objetivos servem apenas como pano de fundo para sessões mais descontraídas.

Estilos de Personagens

Geralmente os jogadores possuem um estilo que lhes é próprio. Eles podem ser os chamados *advogados de regras*, os «*power gamers*», as *divas*, os *atores* e tantos outros, cada qual com sua forma de jogar e de apresentar seus personagens. Quando falamos, entretanto, em **estilos de personagens**, nos referimos a três grandes grupos de personagens dos jogadores que podemos encontrar em Ohmtar: os heróis, os aventureiros e os mercenários. Os estilos de personagens geralmente refletem os anseios dos jogadores do grupo e ajudam o mestre do jogo a estruturar a melhor aventura/campanha para esses jogadores.

O Herói

O **herói** é o personagem clássico para os jogadores em Ohmtar. Ele é uma figura que reúne em si os atributos necessários para superar de forma excepcional um determinado problema épico, guiado por ideais nobres e altruístas que, geralmente, representam faces das pessoas comuns que elas não conseguem, mas gostariam de atingir, como a liberdade, a fraternidade, o sacrifício, a coragem, a justiça, a moral e a paz.

Os heróis têm suas raízes criadas no imaginário popular. Seus feitos são cantados pelos bardos e suas histórias são contadas ao longo das gerações. E é isso que os torna, no fim, verdadeiramente imortais. É assim em todos os mundos do Megaverso e é assim em Ohmtar.

Quando um jogador cria um herói, ele quer que seu nome fique gravado na história como o grande salvador, aquele que trouxe a redenção ou a paz, ou aquele que impediu uma grande ameaça de avançar sobre o mundo (ou mundos). Ele quer não só ser lembrado, mas também quer inspirar as ações e os feitos das futuras gerações de uma forma bastante positiva. Mesmo não estando mais vivo, ou tendo alcançado um lugar entre os deuses, o herói quer ser visto como um exemplo moral a ser seguido.

Mas o que o jogador quer pode não ser o que o personagem interpretado por ele deseja. para pedir ajuda em alguma situação mais complicada).

Ao longo de todo esse livro é dado algum tipo de destaque aos heróis. Eles são citados, por exemplo, como sendo mais poderosos que aventureiros e mercenários. Não que isso, em termos de jogo, aconteça de forma literal. Mas, pela própria narrativa, como é o caso da Fantasia Mítica, a tendência é que o herói receba algum tipo de ajuda do Mestre para prosseguir em sua jornada. Ele pode carregar um artefato especial, ou ter recebido uma dádiva que normalmente não é fornecida às pessoas comuns.

O herói casa perfeitamente com o estilo de jogo da Fantasia Mítica. Mas ter um herói no grupo merece alguns cuidados. Esse tipo de personagem tende a se tornar o centro da atenção em um grupo e, se o mestre do jogo errar em algumas medidas, pode prender toda a narrativa da campanha em torno desse personagem. Os outros jogadores não gostarão, na maioria dos casos, de se tornar coadjuvantes. Além disso, sempre há o risco das ausências do jogador do herói: como a história caminhará se o jogador do «personagem principal» faltou?

Essa diferenciação, entretanto, se dá no mundo de jogo entre os heróis e os «aventureiros e mercenários que não são personagens dos jogadores»! Lembre-se: todo o grupo deve ser protagonista na história que está sendo contada, não apenas um ou outro personagem. Mesmo que os outros personagens não sejam heróis, faça-os ter seu próprio lugar ao sol. Se você é o mestre do jogo, dê espaço para isso. Se você é jogador, lute por isso! (Não literalmente, por favor).

O Aventureiro

O **aventureiro** é o personagem padrão dos jogos mais tradicionais de fantasia medieval, com destaque para o jogo de RPG «mais famoso do mundo». Geralmente ele é criado por jogadores interessados em jogos no estilo de exploração, que querem desbravar terras desconhecidas e locais perigosos em busca de tesouros ou simplesmente para conhecer e matar monstros dos tipos mais variados.

O aventureiro é aquele que se desliga de alguma forma de seu «mundo comum» para viver novas experiências. Ele seguirá os passos de um antigo herói, aventureiro ou membro de sua família, viajando entre as cidades, cumprindo missões e recolhendo tesouros e itens mágicos. Ele quer ter histórias a seu respeito contadas, mesmo aquelas que apontam seus fracassos ou suas escolhas erradas.

Diferente de um herói, um aventureiro irá, se necessário, se aliar ao líder de uma tribo de ogros para derrotar os goblinóides que estão entre ele e o tesouro escondido de um velho barão morto séculos atrás. E irá, na volta, lutar contra os ogros e matá-los com a ajuda de seus companheiros, apenas para ter o prazer de contar isso para todos os bêbados de uma taverna.

O aventureiro pode ter objetivos mais complexos. Ele pode querer juntar dinheiro e contatos suficientes para montar uma guilda e se aposentar. Ele pode ser um desbravador de terras distantes, como um conquistador. Pode, também, ser um indivíduo que, de tanto ouvir histórias sobre dragões, resolver viajar em busca de um. E ter ficado face a face com vários deles, mas ainda não acreditar que eles eram dragões de verdade, já que eram muito diferentes do que haviam contado para ele no passado sobre como os dragões se parecem (Nota do Mestre: sim, essa é uma história real de mesa de jogo). Deixe a imaginação dos jogadores fluir livremente se eles quiserem fazer aventureiros. Ohmtar está cheio de oportunidades para eles.

O Mercenário

Ohmtar precisa de heróis. Ohmtar está cheio de lugar para aventuras. Mas, ainda assim, isso não é o suficiente para atrair a atenção de um **mercenário**. E há muito lugar para eles. Esse tipo de personagem é aquele que simplesmente não faz nada de graça. Ele pode em algum momento de uma aventura se ver atraído por ajudar um aliado, ou por retribuir o fato de ter sido salvo de algum perigo ou ameaça. Mas, para começo de conversa, ele fará o seu preço. Pode ser ouro, pode ser algum tipo de bem ou de posse, mas ele não irá deixar sua caneca de cerveja para trás por algo que não valha a pena. O mercenário não trabalha necessariamente por riquezas. Ele pode acompanhar um herói em uma jornada fantástica para ter certeza de que aquele garoto fará a escolha certa e trará de volta o famoso Elixir que sua cidade tanto precisa, ou pode trabalhar para um barão em troca da liberdade de seu pai criminoso.

Assim como é preciso ter cuidado para que um personagem herói não se torne o centro das atenções, ter um mercenário pode afundar uma aventura. O jogador deve ter consciência de que suas escolhas podem, em algum momento, limitar a ação dos outros jogadores. O próprio mestre deve, também, ficar atento para criar os meios para que isso não aconteça. Nenhum grupo gostaria de precisar abandonar uma missão porque o guerreiro não quis partir em viagem com eles.

Mestrando em Ohmtar

Apesar de o sistema de jogo fornecer uma série de elementos para enriquecer os combates táticos, o cenário de campanha de Ohmtar se propõe a tornar sua experiência de jogo única, fantástica, sem necessariamente buscar algum tipo de saudosismo em relação a antigas edições de jogos de RPG, por mais que elas tenham, sim, um grande valor. E, como a tônica principal de Ohmtar é a dos jogos fantásticos, míticos e heroicos, a seguir damos algumas dicas para mestrar jogos ambientados neste cenário de campanha.

Heróis não são anônimos

À medida que avançam em suas jornadas e cumprem suas missões, outros mortais passam a prestar atenção no que os heróis dizem e fazem. Indivíduos mais fracos podem buscar sua ajuda, mas na maioria das vezes farão o possível para não ficar no caminho. Outros podem passar a idolatrar os heróis e seguir os seus passos. Criaturas poderosas irão, por sua vez, tentar se antecipar aos personagens, aos perigos e às oportunidades que eles podem trazer consigo. As divindades e espíritos de Ohmtar, por sua vez, acompanharão de perto seus passos, buscando o momento certo para intervir - a favor ou contra os heróis - se for necessário ou interessante para seus planos sagrados (ou infernais).

Heróis desejam tarefas heroicas

Heróis tendem a se tornar indivíduos orgulhosos (o que não significa que se tornem egoístas). Eles sabem de suas reais capacidades, percebem claramente o quanto evoluíram e têm total discernimento de saber o que está aquém de seus poderes. Eles exploraram masmorras, salvaram barões, enfrentaram hordas de criaturas. E querem ir além, pois sabem que quanto mais poderosos eles se tornam, mais impactantes podem ser seus feitos. Dê aos heróis esta oportunidade; o mundo gira ao redor deles porque são os protagonistas da sua história, mas deixe aos aventureiros e heróis iniciantes as tarefas mais simples do dia-a-dia. Eliminar uma tribo de kobolds? Deixe os guarda da aldeia fazê-lo enquanto os heróis desbravam a tumba interdimensional de um antigo monge do Limiar. Quem sabe aqueles kobolds não guardam algumas surpresas, como o tomo do tal monge e que foi vendido por um dos guardas por meia dúzia de peças de prata para um mercador de Phort Láirge.

Eventos de grande impacto

Mesmo a simples missão de eliminar um monstro pode ter um grande impacto no mundo de jogo, e mestrar uma aventura em Ohmtar envolve aproveitar essas possibilidades. Por exemplo, imagine as consequências de os heróis encontrarem o covil de um dragão vermelho ancestral, eliminarem a criatura e retornarem com todo o seu tesouro para a vila mais próxima.

Primeiramente, o dragão provavelmente era a criatura mais poderosa em um raio de quilômetros e sua morte provocará uma lacuna de poder naquela localidade. Várias outras criaturas poderão se sentir motivadas a lutar por aquele território, como gigantes ou dragões mais jovens. Ou um grupo de criaturas malignas, anteriormente limitadas pela presença do dragão, agora se vêem livres para expandir seus domínios e sua influência sobre a região. Um grupo de anões pode tomar a montanha para si em apenas alguns anos. Ou uma horda de trolls.

Além disso, os heróis podem encontrar em meio ao tesouro do dragão milenar objetos de grande valor, relíquias poderosas ou mesmo artefatos de uma época muito antiga. Esse tesouro pode atrair a atenção de indivíduos ambiciosos, guildas ou mesmo criaturas interessadas no poder de algum desses itens. Os heróis podem usar as riquezas obtidas para construir um castelo, mudando totalmente o perfil de uma determinada região, adquirindo títulos de nobreza e se envolvendo mais de perto com questões políticas do reino. Ou os heróis podem simplesmente quebrar a economia de todo o condado ao gastar todo o dinheiro que obtiveram nas vilas e cidades mais próximas.

Planejamento a longo prazo

A experiência que obtive ao longo da campanha que moldou os alicerces de Ohmtar me dá alguma propriedade para dizer: qualquer campanha de sucesso requer trabalho do mestre e a melhor hora para planejar essa campanha é quando os personagens ainda estão no começo de suas carreiras. É nesse momento que eles estão aprendendo sobre os Sete Mundos, seus poderes, ameaças e governantes. É a hora exata para você implementar as ideias que serão desenvolvidas ao longo das aventuras e mudá-las o quanto for necessário para seu grupo. Uma vez que elas sejam apresentadas diversas vezes e tenha se estabelecido no imaginário dos jogadores, ficará difícil mudá-las posteriormente.

Ao longo da jornada dos heróis, registre bem os acontecimentos e veja como eles podem trazer consequências para o cenário de campanha. A simples escolha de ignorar uma missão pode fazer com que uma hora de goblinóides atravesse a fronteira entre Agrippa e o Mundo Lendário; no futuro, os heróis precisarão lidar não com um grupo de goblins, mas com Hang Aknar e seu exército, por exemplo. Uma outra possibilidade é que o local de aventura explorado pelos heróis pode, depois de sua saída, atrair novos habitantes, ainda mais poderosos e perigosos que os anteriores.

Vilões que aprendem

Essa é uma dica simples, mas que sempre vale ser lembrada. Para fazer oposição aos heróis ao longo de sua jornada, você enquanto mestre do jogo precisa de um vilão que seja memorável e temido. Por mais nebuloso e imprevisível que ele seja para os jogadores, ao menos para você o vilão deve ter objetivos claros, motivações, personalidade, antecedentes e uma fonte de poder condizente com suas ações. Lembre-se que esse vilão deve ter aliados interessados em contribuir com seus planos, e que ele aprenderá com todos os seus erros e também com os acertos dos personagens dos jogadores. Mais de um vilão sempre é, também, uma boa opção, principalmente quando existe algum tipo de colaboração secreta entre eles que provoca algum tipo de surpresa ou senso de urgência nos jogadores. Afinal, eles não podem atuar em duas frentes de batalha ao mesmo tempo, obrigando-os a tomar algumas decisões importantes.

Fama e Infâmia

Por fim, deixe claro que nem tudo o que os personagens fazem é bom para todas as pessoas. Muitos indivíduos podem se sentir afrontados ou ameaçados com os feitos dos heróis, servindo de estopim para o surgimento de novos vilões ou mesmo de heróis com visões e objetivos contrários aos dos personagens dos jogadores. A crescente tensão entre os sacerdotes dos deuses ordeiros e os clérigos dos deuses bondosos é um bom exemplo de ambiente em que os personagens podem ser vistos como uma ameaça em potencial.

Regras da Casa

Todos os amantes dos jogos de RPG sabem que nem sempre será possível jogar exatamente como pregam os livros oficiais. Para o bem do grupo e pela diversão acima de tudo, muitos grupos fazem mudanças no sistema do jogo, introduzindo regras novas ou mudando as regras existentes, criando uma versão própria não comercial desse sistema. O mesmo vale para os cenários de campanha e ambientações utilizadas na mesa. Às vezes os jogadores têm acesso a uma grande quantidade de material, exigindo do mestre um pouco de jogo de cintura para manter as surpresas que ele planejou para a sessão.

Eu particularmente estimulo isso. O Ohmtar nasceu para se flexível, para que cada mesa pudesse ter uma experiência única e gratificante. Como disse em mais de uma ocasião, «Esse é o seu multiverso. Faça dele o que desejar. Afinal, você é o Mestre».

Em vários momentos, desde a campanha original que fundou os Sete Mundos até as aventuras e campanhas que vieram em seguida, com o jogo já lançado. nós incorporamos uma série de mudanças às regras oficiais, para moldar o jogo às nossas necessidades. Às vezes precisávamos de combates mais rápidos, às vezes mergulhávamos totalmente na interpretação, às vezes buscávamos soluções inovadoras para algumas situações ou conflitos.

A seguir apresentamos algumas dessas experiências, usadas em conjunto ou isoladamente, e que podem servir para trazer um novo sabor ao seu jogo. Não são propostas ou mudanças nas regras oficiais, apenas um registro das regras caseiras que adotamos ao longo dos últimos anos. Talvez algumas delas já façam parte, inclusive, da sua realidade. E você não é obrigado a usar essas regras em suas sessões de Ohmtar.

Construção dos Heróis

Durante o processo de criação dos heróis de Ohmtar, nós utilizamos diversas experiências ao longo das campanhas oficiais. No início da construção do cenário, nós queríamos (e precisávamos) experimentar ao máximo as opções dadas pelo sistema. Após o lançamento do cenário em 2011, porém, iniciamos novas aventuras e passamos a introduzir novas opções ou resgatar opções de edições anteriores do sistema.

Flexibilidade nos Bônus Raciais. No *Guia do Cenário de Campanha* de Ohmtar nós apresentamos um novo instrumento de apoio na personalização dos personagens, que era chamado de Aptidões Heroicas. Eles indicavam caminhos heroicos comuns de serem seguidos por personagens de cada uma das raças do jogo e apontavam para uma determinada carreira heroica favorecida. Cada uma das aptidões heroicas permitia aos jogadores distribuir para seus personagens os bônus raciais de atributos e de perícias de forma diferente. Assim, nem todos os elfos, anões, humanos, gal'mi e tantos outros personagens não precisariam ter, obrigatoriamente, os mesmos bônus de atributos dos outros membros da mesma raça.

Posteriormente, num dos grupos oficiais nós ampliamos o domínio dos jogadores sobre a criação dos personagens. Cada jogador criou um conceito de personagem, que incluía a escolha de raça e classe, mas que permitia uma série de variações para se enquadrar à ideia apresentada pelo jogador. Dessa forma, percebemos que a distribuição racial de bônus de atributos e de perícias poderia (e deveria, no nosso caso), ser flexibilizada.

Em ambas as situações foi possível desenvolver personagens únicos e ligados intimamente às ideias e propostas do cenário de campanha, sem que houvesse necessariamente busca por otimização das estatísticas.

Determinação Aleatória dos Atributos. Uma das mudanças mais recentes que fizemos em uma das mesas oficiais do Ohmtar diz respeito à determinação aleatória de atributos, a clássica jogada de múltiplos d6 para a definição dos números. É o tipo de medida que causa grande impacto no equilíbrio do jogo, já que partindo da premissa de que os personagens dos jogadores não serão otimizados (na maior parte dos casos), os atributos dos monstros também precisaram sofrer mudanças.

Seleção Ampliada de Poderes. Num primeiro momento, nós gostaríamos de explorar o sistema e suas possibilidades. Decidimos, depois de algumas sessões, aumentar a quantidade de poderes disponíveis no repertório dos personagens, aumentando a escolha de 1 poder para 2 poderes do mesmo nível. Ainda assim, o personagem só poderia usar um dos poderes escolhidos num mesmo encontro (ou dia), e não ambos. Aumentamos as opções, mas não a quantidade de usos.

Posteriormente, buscamos aumentar a variedade de opções e buscar uma ampliação de conceitos possíveis de personagens, a partir de uma escolha mais flexível de poderes. Como provavelmente você deve ter conhecimento, nas edições anteriores do sistema (e seus derivados), o sistema de magia trazia uma grande lista de magias e cada classe possuía acesso a algumas dessas magias, acessíveis de acordo com o nível do personagem na classe. Algumas dessas magias estavam disponíveis para mais de uma classe. Num determinado momento da nossa experiência de jogo, nós buscamos resgatar uma interação maior dos personagens com a imensa quantidade de poderes disponíveis no jogo. Anteriormente, no *Guia do Cenário de Campanha de Ohmtar*, nós fornecemos uma lista de poderes gerais e listas de poderes comuns acessíveis por fonte de poder. Funcionava assim. Os poderes da Lista de Poderes Arcanas estavam disponíveis para todas os personagens arcanos. Os poderes divinos para as classes divinas, e assim sucessivamente.

Ao longo do tempo nós amadurecemos essa ideia. Como são apresentados em blocos estatísticos, com o mínimo de conteúdo descritivo, nós chegamos à seguinte situação: todos os poderes estariam disponíveis para todos os personagens, e o bloco de estatísticas seria alterado de acordo com o conceito desejado. Obviamente, se fizesse algum sentido.

Então, imagine um jogador com um personagem da classe mago interessado em selecionar um poder da classe guerreiro (consulte o D&D 4E LdJ e o D&D 4E LdJ2). Ele escolhia o poder, mudava sua descrição o suficiente para enquadrar no conceito de seu personagem, mudava o atributo-chave do poder (de Força para Inteligência, por exemplo). E pronto.

Essa visão, talvez até um pouco simplista, nos permitiu criar uma grande variedade de situações e aprofundar enormemente o desenvolvimento do conceito, do histórico e da personalidade dos personagens.

Em uma terceira situação, nós aumentamos a quantidade de poderes sem limite fornecidos pelo nível 1. Na verdade, nós deixamos todos os poderes sem limite de nível 1 da classe do personagem disponíveis. Com o conceito do personagem em mente, geralmente o jogador mantinha o uso de apenas um ou dois poderes inconscientemente, mas de vez em quando tirava uma carta da manga com uma cena cinematográfica, usando um poder sem limite de sua classe que ninguém (nem mesmo eu, o mestre do jogo) lembrava que ele possuía.

Por último, tivemos algumas experiências que levaram à criação dos poderes fornecidos por antecedentes (regras para antecedentes disponíveis no D&D 4E LdJ). Além de receber um bônus de +2 em uma perícia, o personagem recebia um poder sem limite de menor importância, mas que ajudava a contextualizar ainda mais o personagem. Esses antecedentes ficaram conhecidos como Antecedentes Heroicos, e eram fornecidos pela escolha da classe de personagem, caso ela fosse apontada como favorecida pela raça do personagem (o trinômio Aptidão Heroica - Carreira Heroica - Antecedente Heroico, do *GdCC de Ohmtar*).

Com o passar do tempo, nós mesmos deixamos de usar aquele material que havíamos produzido. Como o Ohmtar é um cenário em constante expansão, nós experimentamos a mecânica de temas que passou a ser utilizada posteriormente nos produtos oficiais. E, obviamente, ela nos dá uma grande margem de possibilidades.

As campanhas de Ohmtar em andamento, entretanto, estão incorporando outras mecânicas e sub-sistemas, que estão sendo testados arduamente para que, no futuro, nós possamos publicar mais material original e tornar essa parte do processo de construção dos personagens ainda mais condizente com a proposta e as ideias trazidas pelo cenário de campanha.

Antecedentes e Perícias Secundárias. Um outro ponto que iremos aprofundar bastante no futuro, mas que já deixaremos pontuado aqui para que as discussões sejam levantadas em seguida. Na nossa campanha mais recente, ainda em andamento, nós realizamos uma mudança brusca no sistema de perícias, uma mudança radical, mas deu enorme qualidade às sessões, principalmente pelo fato de os jogadores do novo grupo (o Oficial-II) serem amantes de intensa interpretação.

Para atender às necessidades desses jogadores, estabeleci as seguintes mudanças, e elas foram bem aceitas. Primeiramente, determinei que um personagem poderia ter cinco graduações diferentes em uma perícia, e só: 1. **novato** (quando o personagem possui um bônus de +2 de antecedente); 2. **treinado** (quando o personagem possui um bônus de +5 por ser treinado na perícia); 3. **especialista** (quando o personagem possui o bônus de +2 de antecedente e é treinado na perícia, totalizando +7); 4. **mestre** (quando o personagem é treinando na perícia e possui um bônus adicional de +3 pelo talento *foco em perícia*, do D&D 4E LdJ, totalizando +8); e 5. **lenda** (quando o personagem possui os três bônus indicados acima, +2, +3 e +5, totalizando um bônus de +10).

A lógica que escolhi foi a seguinte. Um personagem com bônus de +2 nasceu para aquilo (ou foi condicionado a). Um personagem pode treinar uma perícia e ter um bônus +5. Se o personagem é treinado em algo para o qual já nasceu para, ele se torna um especialista. Além disso, um personagem pode buscar ser um mestre em algo, mesmo não nascendo para aquilo, buscando foco na perícia treinada. Agora, se todos esses fatores estiverem juntos, ele se tornará uma lenda. Perceba, também, que restringi o foco em perícia àquelas nas quais o personagem possui treinamento. Ele só poderia se focar em algo se já fosse inicialmente treinado.

Com o bônus limitados a +10, dei outro entendimento às Classes de Dificuldade (originalmente apresentadas no D&D 4E *Guia do Mestre*). Para os testes de perícias, dividi as CD em cinco categorias: **Muito Fácil** (5), **Fácil** (10), **Padrão** (15), **Difícil** (20) e **Muito Difícil** (25). Para um personagem treinado em uma determinada perícia, basta um 10 em uma jogada de 1d20 para obter sucesso em um teste Padrão. E apenas um personagem no mínimo treinado pode obter sucesso num teste Muito Difícil (com um 20).

Obviamente, os modificadores de atributos trazem novas variáveis para esses testes. Um personagem com um modificador de atributo +5 poderia obter um resultado 25 num teste de perícia mesmo sem ser treinado. Mas determinei na nossa mesa que apenas indivíduos treinados poderiam realizar tarefas Muito Difíceis.

Agora, e o avanço de nível? Não devido às graduações de perícias apresentadas acima, mas naquele

momento nós já estávamos buscando uma nova forma de experimentar o jogo. Como dito por uma de nossas jogadoras: *«não quero esperar até o nível 15 para enfrentar um lich!»*. Então, como falarei mais adiante, abolimos o bônus de 1/2 nível!

Mas, antes disso, e continuando o que estamos falando sobre perícias, acrescentamos uma nova camada, que tinha como objetivo expandir ainda mais o potencial de interpretação dos personagens. Para isso, criei uma lista de *perícias secundárias*. Essas perícias secundárias eram todas as tarefas relacionadas às perícias descritas no D&D 4E *Livro do Jogador*.

Por exemplo, Equilíbrio era uma perícia secundária de Acrobacia, Conhecimento de Elementais uma perícia secundária de Arcanismo, Abrir Fechaduras uma perícia de Ladinagem, Primeiros Socorros uma perícia de Socorro, dentre tantas outras. Trouxemos, também, antigas perícias fornecidas pelo sistema, como ofícios e profissões. Com isso, tínhamos uma lista enorme de possiblidades de customização dos personagens dos jogadores. E eles adoraram!

Determinei, também, que os bônus de antecedente só poderiam ser aplicados às perícias secundárias, e o mesmo valeria para o talento foco em perícia, reduzindo a possibilidade de personagens do tipo «faz-tudo». Por fim, os bônus de perícias fornecidos pelas raças seriam transformados em bônus de antecedentes. Por exemplo, um personagem de uma raça que fornece +2 em Intimidação e +2 em Tolerância teria, na verdade, +2 de bônus de antecedente em uma perícia secundária ligada à perícia Intimidação e um bônus igual em uma perícia secundária ligada à perícia Tolerância. Assim, dois personagens da mesma raça teriam «talento nato» para um mesmo grupo de perícias, mas seguiriam caminhos diferentes.

Foi uma experiência fantástica. E continuará sendo, já que pretendemos continuar usando esse modelo nas nossas campanhas. Aproveite a oportunidade e faça suas avaliações, para que possamos aprofundar o modelo nas próximas publicações.

Seleção de Talentos. Em alguns momentos do nosso jogo nós mudamos a mecânica de seleção de talentos. Quando fizemos isso pela primeira vez, permitimos que os jogadores obtivesse novos poderes sem limite de nível 1 através do gasto de talentos. Posteriormente, com o aumento na lista de seleção de poderes, recuamos, pois não fazia mais sentido. No fim das contas, o processo original de seleção de talentos estava satisfatório para nós, mas começamos a nos incomodar com o funcionamento de algumas das opções.

Como fruto dos jogos, fornecemos no *Guia do Cenário de Campanha de Ohmtar*, publicado em 2011, uma imensa lista de talentos. Alguns desses talentos eram chamados de Talentos de Aprimoramento, e forneciam bônus a características como atributos, defesas, ataques, dano, iniciativa, perícias e testes de resistência de forma mais direta, como «+1 de bônus de talento no valor do atributo Força». Esses talentos de aprimoramento só poderiam ser selecionados nos níveis 1, 11 e 21. Além disso, existiam os Talentos Gerais, que funcionavam como os talentos comuns. Mas todos os talentos gerais, quando selecionados em conjunto com Talentos de Aprimoramento, forneciam benefícios adicionais, permitindo aos jogadores mais «agressivos» formar alguns combos interessantes.

Mas depois de muito tempo, começamos a perceber que muitos dos talentos fornecidos pelo sistema (e pelo próprio Ohmtar) atrasavam um pouco o combate. Forneciam bônus circunstanciais e outras características que, depois de tanto tempo jogando o mesmo sistema, estavam começando a desagradar. Então, mudamos o processo. Passamos a ter entre os talentos disponíveis na nossa mesa os talentos de aprimoramento, que forneciam bônus diretos, e deixamos a cargo de cada jogador gerar as circunstâncias variáveis através da interpretação. Os talentos estavam proibidos por questões mecânicas, mas as ações disponíveis através dos talentos não.

Por fim, uma das últimas mudanças que fizemos em anos de jogo (e de vários jogadores passarem pelas mesas oficiais do Ohmtar) foi transformar os poderes sem limite em talentos. Com isso, os personagens passariam a ter, no nível 1, 3 talentos ao invés de 2 (4, ao invés de 3, no caso de *humanos*). Com os talentos disponíveis, os personagens poderiam obter poderes sem limite de nível 1, talentos propriamente ditos e, também, +2 de bônus de antecedentes em três perícias secundárias (mas, nesse caso, apenas nos níveis 1, 11 e 21, pela natureza desses bônus). Tivemos, com isso, jogadores que reduziram sua quantidade de poderes sem limite para aumentar a personalização de seus personagens no que diz respeito às perícias e perícias secundárias. Interpretação total. Com isso, a escolha das manobras (eram personagens marciais) ficou por conta da interpretação, com variações de ataques básicos criadas para cada situação. Muito interessante.

Talentos para Monstros. Em conjunto com outras regras caseiras trazidas aqui (como a determinação aleatória dos atributos e a mudança no processo de determinação dos atributos dos monstros), nos vimos obrigados a inserir uma outra mudança, em função do equilíbrio do jogo. Para isso, concedemos a mesma quantidade de talentos dos jogadores aos monstros de mesmo nível. Mas esses talentos só deveriam ser aplicados a: ataques, defesas, dano, pontos de vida e outras características básicas (como fornecer resistências ou aumentá-las, por exemplo). Uma forma mais flexível de personalizar os monstros, mas buscando principalmente manter os valores de defesa e ataque dos monstros adequados aos valores de ataque e defesa dos personagens dos jogadores. Vamos continuar, particularmente, com essa prática, e ver o que poderemos trazer dessas experiências para aprimorar a sua experiência de jogo, na sua mesa de Ohmtar.

Alguns dos talentos aplicados ao jogo tinham como objetivo, também, aumentar a diversidade mecânica. Alguns deles reproduziam, por exemplo, variações nas estatísticas dos monstros em função de sua origem ou tipo, características que normalmente só variam conforme a função do monstro em combate. Assim tivemos gigantes causando mais dano por serem gigantes e dragões com maiores habilidades mágicas.

Mecânicas Básicas

Como dito anteriormente, num determinado momento do jogo buscamos novas experirências, e nos aventuramos um pouco no mundo das mecânicas básicas. A primeira dessas aventuras foi eliminar os pontos de experiência. Como estávamos construindo uma campanha, e o cenário nasceria a partir dela (o que já era de conhecimento desde o nível 1), resolvemos não usar os pontos de experiência. Num primeiro instante, cada nível duraria duas ou três sessões, com aventuras curtas interconectadas. Posteriormente, com a redução do tempo disponível entre os jogadores, cada sessão avançava o nível dos personagens em 1; e cada sessão tinha começo, meio e fim.

Bônus de 1/2 Nível. A mudança mais interessante, entretanto, e é aquela sobre a qual eu pretendo mergulhar um pouco mais nas próximas sessões (e trazer seus resultados para os futuros

suplementos do Ohmtar): eliminamos o bônus de 1/2 nível aplicado aos testes de atributos, perícias e jogadas de ataque. Uma mudança realizada em conjunto com a incorporação de uma nova mecânica de graduação das perícias e novas Classes de Dificuldade (apresentadas anteriormente).

A diferença efetiva entre personagens e monstros de níveis diferentes estaria: na quantidade de opções (poderes e talentos, por exemplo), na quantidade de dano causada pelos ataques e na quantidade de pontos de vida (que continuariam determinados pelo nível), no limiar mágico dos monstros (e bônus esperado para os personagens dos jogadores) e, principalmente, no avanço dos atributos.

Sem o bônus de nível, os modificadores dos atributos passariam a ter grande importância no jogo. Permitiria, inclusive, que criaturas muito mais poderosas ou de nível muito inferior ainda fossem desafiadoras (e não mortais ou inúteis) diante dos personagens dos jogadores. Afinal, com os atributos avançando em função do nível, a diferença entre os modificadores de ataques e defesas de personagens, monstros e PdM's cairiam drasticamente. Um grupo de heróis poderia lutar, por exemplo, contra um dragão dez níveis mais poderoso. Só precisariam, entretanto, superar a quantidade de pontos de vida maior da criatura antes de cair em função do dano do dragão ser também maior.

Modificadores Variáveis. 1d20 + modificadores, assim é realizado um teste padrão. Mas depois de muito experimentar o sistema, nós logo começamos a perceber que em muitos momentos o jogo se torna previsível. Você acertou um oponente com um resultado 12 no dado? Errou com um resultado 10? Já tem mais ou menos, então, a ideia do valor da defesa dele. Mas, muitas vezes, existem também as frustrações. O jogador criou um personagem voltado para atacar a defesa de Vontade de seus inimigos, mas quando se vê sem essa possibilidade, atacar a Classe de Armadura do alvo se torna um verdadeiro martírio. Frustrante.

O que fazer, então? Aumentar a aleatoriedade do jogo foi uma das opções que escolhemos nas sessões mais recentes. Para isso, introduzimos os **modificadores variáveis.** Se modificadores estáticos para jogadas de ataque, testes, e outras jogadas de d20 têm feito o jogo previsível, você pode tentar usar modificadores variáveis em seu lugar.

E digo que é fantástico ver um jogador obtendo um resultado baixo na jogada de dado e não mais fazer a cara padrão de frustração, mas sim erguendo+se da mesa e lançando sorridente seus dados de modificador! E *voilá*! Sucesso! Abaixo, a mecânica utilizada, que é *Open Game 3.5*.

Mecânica dos Modificadores Variáveis

Essencialmente, o sistema de modificadores variáveis substitui qualquer modificador maior que +1 ou menor que +1 por um dado adicional que deve ser somado ou subtraído de uma jogada básica de d20.

Por exemplo, o personagem de nível 1 Tordek possui um bônus de +4 em sua jogada de ataque quando está usando seu machado de batalha anão. Ao invés de jogar 1d20+4 para determinar o sucesso do ataque, o jogador rolaria 1d20+1d8. O modificador somado à jogada de 1d20 pode ser qualquer valor entre 1 e 8, tornando o resultado final menos previsível, apesar do resultado médio ser virtualmente o mesmo (4,5).

Efetivamente, para cada ponto de bônus ou penalidade além de 1, a "grandeza do dado" do modificador variável aumenta em um passo, como mostrado nas listas apresentadas a seguir:

Bônus Estático	Bônus Variável	(Valor Médio)	Bônus Estático	Bônus Variável	(Valor Médio)
+1	+1	(+1)	+11	+1d20+1	(+11,5)
+2	+1d4	(+2,5)	+12	+1d20+1d4	(+13)
+3	+1d6	(+3,5)	+13	+1d20+1d6	(+14)
+4	+1d8	(+4,5)	+14	+1d20+1d8	(+15)
+5	+1d10	(+5,5)	+15	+1d20+1d10	(+16)
+6	+1d12	(+6,5)	+16	+1d20+1d12	(+17)
+7	+2d6	(+7)	+17	+1d20+2d6	(+17,5)
+8	+3d4	(+7,5)	+18	+1d20+3d4	(+18)
+9	+2d8	(+9)	+19	+1d20+2d8	(+19)
+10	+1d20	(+10,5)	+20	+2d20	(+20)

Penal. Estática	Penalidade Variável	(Valor Médio)	Penal. Estática	Penalidade Variável	(Valor Médio)
-1	-1	(-1)	-11	-(1d20+1)	(-11,5)
-2	-1d4	(-2,5)	-12	-(1d20+1d4)	(-13)
-3	-1d6	(-3,5)	-13	-(1d20+1d6)	(-14)
-4	-1d8	(-4,5)	-14	-(1d20+1d8)	(-15)
-5	-1d10	(-5,5)	-15	-(1d20+1d10)	(-16)
-6	-1d12	(-6,5)	-16	-(1d20+1d12)	(-17)
-7	-2d6	(-7)	-17	-(1d20+2d6)	(-17,5)
-8	-3d4	(-7,5)	-18	-(1d20+3d4)	(-18)
-9	-2d8	(-9)	-19	-(1d20+2d8)	(-19)
-10	-1d20	(-10,5)	-20	-2d20	(-20)

Modificadores a partir de +11 e -11 seguem um padrão que se repete a cada 10 pontos. Um bônus de +13 é igual a um bônus de +10 (+1d20) somado a um bônus de +3 (+1d6). Um personagem com um bônus de +13 somaria à jogada básica de 1d20 o modificador de +1d20+1d6. Similarmente, uma penalidade de -15 seria equivalente a uma penalidade de -10 (-1d20) somada a uma penalidade de -5 (-1d10). Quando uma penalidade variável apresentada na lista acima é indicada por um valor entre parênteses [como -(-1d20+1d10)], isso significa somar os resultados dos dados entre parênteses e aplicar o total como uma penalidade à jogada básica de 1d20.

Use modificadores variáveis apenas em testes de 1d20. Nunca aplique esses modificadores à jogadas de dano ou qualquer outra jogada que não envolva 1d20.

Em média, modificadores variáveis resultam em valores cerca de 0,5 ponto maior ou menor que o modificador estático. Uma vez que na maioria dos casos os personagens dos jogadores realizam testes com bônus ao invés de penalidades, este sistema garante uma certa vantagem dos PJ's. Por outro lado, há um aumento da aleatoriedade dos resultados obtidos, e essa aleatoriedade tende a favorecer os monstros.

Se você usar essa mecânica alternativa, não permita aos jogadores escolher entre usar modificadores variáveis ou estáticos caso a caso. Ao invés disso, todas as jogadas de 1d20 devem usar o sistema de modificadores variáveis. É possível, sim, permitir que alguns personagens usem modificadores variáveis enquanto outros usam modificadores estáticos, mas fazendo isso você corre o risco de criar uma percepção de desigualdade entre os personagens.

Escolhendo 10 e Testes Passivos: Evite usar modificadores variáveis quando um personagem escolhe 10 em um teste de perícia. O mesmo vale para testes passivos. Uma vez que essas regras dependem de um certo nível de previsibilidade, um personagem que escolha 10 deverá aplicar o modificador estático normal à sua jogada de dado. Caso contrário, mesmo tarefas simples podem se tornar desnecessariamente perigosas.

O Combate

A maior preocupação desde o início de nossa experiência com o sistema de jogo foi o tempo despendido em cada encontro de combate. O posicionamento das miniaturas, as incontáveis táticas e movimentações possíveis e tantas outras opções. Gostamos desde o início, mas às vezes os combates demoravam demais, tínhamos um cronograma e a história precisava andar.

Testes de Defesa. Os valores fixos das Defesas (D&D 4E LdJ) soam estranhos para alguns jogadores que têm experiência com versões antigas do sistema. Outros jogadores, com igual experiência, consideram os valores fixos um aumento na praticidade do jogo. Joga-se o ataque, aplica-se o modificador e compara-se o resultado final à defesa do alvo. Prático como sempre foi o ataque contra a Classe de Armadura (D&D 4E LdJ), que já era uma defesa fixa desde os primórdios do sistema.

Mas transformar as defesas em testes ativos é factível também nesta edição do jogo e realizamos essa experiência algumas vezes, em circunstâncias diferentes, com bons resultados. Essa mudança foi aplicada somente aos ataques direcionados às defesas de Fortitude, Reflexos e Vontade (num dos grupos) ou aos ataques cujas fontes de poder eram diferentes de Marcial (em outro grupo).

Em suma, a defesa passaria a ser um teste ativo ao invés de um teste passivo. O atacante escolheria 10 em sua jogada de ataque. O defensor, por sua vez, ao invés de usar o valor fixo de sua defesa, substituiria o «10» desse valor fixo por uma jogada de 1d20.

Aumentando a complexidade do jogo, ousamos experimentar o uso de testes de resistência baseados nas defesas Fortitude, Reflexos e Vontade (consulte o D&D 4E *Livro do Jogador*) em conjunto com os testes de defesa apresentados acima. Ataques contra Fortitude que provocassem condições do tipo TR encerra, por exemplo, iriam requerer um «teste de resistência de Fortitude». Ao invés de realizar um simples teste de resistência, o defensor faria um novo teste da defesa apropriada para encerrar o efeito. Para efeitos provocados por ataques marciais, os cálculos seriam feitos da mesma forma, mesmo com o atacante tendo realizado a jogada de ataque contra a defesa do alvo.

Ataques com Armas. Armas corpo a corpo usam Força para ataque e dano, armas à distância usam Destreza. Na nossa mesa, ficou determinado que seria sempre assim. As exceções seriam as armas de arremesso pesado (que usam Força) e as armas leves, que poderiam usar Destreza ao invés de Força à escolha do jogador. Nossa vontade, nesse caso, era impedir ataques com armas baseados em atributos diversos, o que nos levou a proibir nas nossas mesas, também, o talento *treinamento corpo a corpo* (D&D 4E LdJ2); evitamos com isso, também, a síndrome dos personagens de atributo único, que usam um único atributo para realizar todo tipo de jogada de ataque.

Dano. As primeiras mudanças que vimos que seria interessante aplicar eram relacionadas ao dano. Se os personagens causassem mais dano (assim como os monstros), os combates seriam mais rápidos e mais tensos. Num primeiro instante, mudamos a mecânica da seguinte forma: os sucessos decisivos passariam a causar dano dobrado. Ao invés de rolar os dados de dano, ele seria maximizado e dobrado; rolaríamos apenas os dados fornecidos por itens mágicos (ou similares).

Depois, resolvemos parar de rolar dados de dano (isso foi feito em uma época em que estávamos mais atribulados). Os ataques causavam sempre dano máximo (assim como as curas). Os sucessos decisivos causariam o dobro de dano, com os dados adicionais de itens mágicos sempre maximizados também. Foi uma época mortal, mas os heróis sobreviveram. Posteriormente, passada a correria, tudo voltou ao normal.

Resolvemos, com mais tempo, determinar novas formas de calcular o dano. Uma das opções interessantes que utilizamos foi usar a diferença entre o resultado do ataque e o valor da defesa do alvo na soma total do dano. Assim, ataques «mais certeiros» causariam mais dano. Usamos essa opção durante muito tempo, e foi divertido, e chamamos de *dano por precisão.*

Cura Restrita. Alguns dos jogadores que passaram pelas mesas oficiais do Ohmtar não eram fãs do sistema de cura do jogo. Heroico demais para eles, mesmo para a ambientação proposta. Eles gostam de uma abordagem mais crua, com heróis «falíveis», imprevisibilidade e mortalidade. Em algumas sessões, buscamos uma forma de restringir um pouco mais a cura individual. Assim, substituímos os valores fixos dos pulsos de cura por valores aleatórios. Esses valores aleatórios aumentariam de acordo com o nível do personagem.

Em termos de regras, os personagens teriam uma quantidade de pulsos de cura igual ao seu nível de personagem. Cada pulso seria um dado definido por sua função em combate: d4 para controladores, d6 para agressores, d8 para líderes e d10 para defensores.

Sempre que pudesse gastar um pulso de cura, o personagem teria um dado de cura ao invés de um valor absoluto. Quando ele pudesse gastar mais de um pulso, teria mais de um dado. No fim das contas, ele não poderia gastar mais dados ao longo de um dia do que seu total de pulsos por dia. Com isso, os personagens passariam a não ficar com todos os seus pontos de vida, em alguns casos, após um descanso prolongado, mesmo gastando todos os seus dados de cura daquele dia. Em todas as situações, o personagem soma seu modificador de Constituição a cada dado de cura jogado, acelerando o processo de cura quando possui Constituição elevada.

Mas era o interesse do grupo ter um jogo mais «agressivo», digamos assim. Pode não ser o seu, mas fica a dica para quem gosta desse tipo de jogo.

Ações Imediatas. Ações imediatas atrasam um pouco o jogo. É interessante para a mecânica, mas são tão frustrantes quanto a famosa frase «você perde o seu turno», em qualquer jogo que seja. Ações de interrupção imediata e de reação imediata (consulte o D&D 4E *Livro do Jogador*) são até legais, mas chegamos a um acordo de usar o mínimo possível. Fizemos alterações em alguns poderes, criamos outros novos, e reduzimos a quantidade de ações imediatas do nosso jogo a quase 0 (exceto, talvez, por ataques de oportunidade). E o jogo fluiu muito bem. Se você quiser ser mais radical, pode tirar os ataques de oportunidade (D&D 4E LdJ) do jogo também.

Pontos de Ação. Pontos de ação dão ações extras aos personagens, basicamente (conforme o D&D 4E LdJ). Mas nós resolvemos resgatar algumas opções do passado e permitir aos jogadores usar os pontos de ação para outras coisas. Consideramos que, em Ohmtar, o Despertar Heroico deve permitir aos personagens realizar verdadeiras façanhas, e os Pontos de Ação foram muitas vezes usados como combustível para isso. A seguir, apresentamos novos usos para os pontos de ação em aventuras e campanhas ambientadas em Ohmtar.

Somar um valor a um teste
O personagem pode gastar um ponto de ação para somar 1d6 ao resultado final de uma jogada de ataque ou teste de perícia para ajudá-lo a alcançar a CD desejada. O jogador deve declarar o uso do ponto de ação após a jogada ser realizada, mas antes de o mestre do jogo declarar se o resultado foi bem ou mal sucedido. Além disso, o personagem não pode gastar um ponto de ação para esse fim quando opta por Escolher 10 (o que inclui testes passivos). Personagens de nível 11 a 20 somam 2d6 à jogada de dado, e personagens de nível 21 a 30 somam 3d6 (ao invés de apenas 1d6).

Ativar uma característica de classe de uso Por Encontro
O personagem pode gastar um ponto de ação para obter uma nova possibilidade de uso de uma característica de classe de uso Por Encontro, como por exemplo, o uso de *canalizar divindade* da classe clérigo ou a *orbe de imposição* (das classes clérigo e mago, respectivamente; consulte o D&D 4E *Livro do Jogador*).

Aprimorar as defesas
O personagem pode gastar um ponto de ação para aumentar o bônus nas defesas fornecido pela ação de combate Defesa Total (consulte o D&D 4E *Livro do Jogador*) de +2 para +4.

Ampliar alcance ou área
O personagem pode gastar um ponto de ação para aumentar o alcance de um ataque a distância ou a área de um ataque de área, explosão ou rajada em 1 (por exemplo, de À distância 10 para À distância 11, ou de Explosão contígua 5 para Explosão contígua 6; consulte o D&D 4E *Livro do Jogador* para informações a respeito de alcance e área de ataques).

Aprimorar sucesso decisivo
O personagem pode gastar um ponto de ação para aumentar em 1d6 o dano de um ataque no qual obteve um sucesso decisivo. Esse bônus aumenta para 2d6 no nível 11 e para 3d6 no nível 21.

Aprimorar iniciativa
O personagem pode gastar um ponto de ação para aumentar o resultado de sua iniciativa em 4. Caso o personagem possua o talento *iniciativa aprimorada* (D&D 4E LdJ), o bônus fornecido pelo ponto de ação aumenta para 8.

Simplificando os Testes e as Condições. Muitos mestres e jogadores lançaram opiniões contrárias ao tempo que demandam os encontros no D&D 4E. Combates contra grupos formados por inimigos muito diversificados e extremamente táticos podem durar duas horas ou mais! Os grupos que desejam agilizar os combates acabam usando vários artifícios para acelerar os encontros, como a maximização do dano citada anteriormente. Em alguns casos, entretanto, os grupos propõe a redução do potencial tático do combate, dando liberdade interpretativa aos jogadores em troca de agilidade e improvisação. Para isso, vários ajustes precisam ser feitos no sistema através da incorporação de regras caseiras que podem levar, por exemplo, à dispensa do uso de miniaturas e matrizes de combate.

Algumas destas regras caseiras buscam simplificar os testes e as condições que limitam a movimentação ou a escolha de ações dos personagens. Talvez a regra mais famosa, e que já está sendo pensada para a nova edição do jogo, é a regra da **vantagem/desvantagem**. Ao invés de as condições aplicarem bônus ou penalidades, elas indicam se o personagem ou seu oponente está em vantagem ou desvantagem contra ele. Ter um grupo em maior número, por exemplo, o coloca em vantagem. Estar caído, por sua vez, o coloca em desvantagem. Um personagem ou criatura que esteja em vantagem contra seu oponente pode jogar o 1d20 de um ataque duas vezes e escolher o melhor resultado, o que acelera o jogo e dá margem aos jogadores buscarem várias novas possibilidades de ações.

A Trilha do Ego

Incorporando as Sete Emoções Fundamentais ao jogo

O combate heroico em Ohmtar possui uma série de fatores externos à ambientação que podem levar ao sucesso ou ao fracasso do grupo de personagens dos jogadores. Afinal, isso é um jogo de RPG e, como tal, funciona a partir de jogadores e de um mestre que interpretam suas ações etomamsuas próprias decisões. No cenário de campanha de Ohmtar, buscamos um instrumento para aumentar a carga dramática dos encontros e permitir um envolvimento maior dos jogadores com o encadeamento das ações, além das decisões que de forma costumeira tomam em nome de seus personagens. Chamamos esse instrumento de **Trilha do Ego**. Sete são as emoções que estão no coração do cenário de campanha, assim como as cores que as representam. São essas emoções que formam os mundos e moldam a personalidade dos povos. A Trilha do Ego é uma interpretação visual do fluxo dessas emoções, representada por uma imagem ou rascunho que deve dispôr as sete emoções na seguinte ordem: ódio, inveja, medo, coragem, esperança, compaixão, amor/loucura.

No início de um encontro de combate (D&D 4E GdM), o mestre do jogo deve analisar a situação da sessão e dos jogadores e identificar qual a emoção está mais presente naquele momento. Por exemplo, os heróis avançam por um corredor úmido, escuro, ouvindo gemidos ao fundo e sem ter certeza de que é o caminho correto. Eles estão hesitantes, e são surpreendidos por um grupo de criaturas monstruosas. Nesse momento, a emoção mais presente provavelmente é o Medo. Em outro exemplo, os jogadores avançam contra criaturas demoníacas para impedir que um ritual profano seja concluído e possam resgatar as escravas antes que seja tarde. Eles sabem que alguns deles podem morrer no processo, mas têm total consciência de que, para o sucesso, é preciso fazer sacrifícios. Neste momento, a emoção mais presente provavelmente é a compaixão. Ao identificar a emoção que mais influencia os jogadores naquele instante, o mestre do jogo deve usar um marcador, visível aos jogadores, para indicar que aquela é a emoção em destaque. Seguindo um padrão, as emoções fluem na ordem em que aparecem na Trilha do Ego. No início de cada turno, o mestre do jogo avança com o marcador para a próxima emoção imediatamente à direita. Ele fará isso todos os turnos, até o final do encontro, reiniciando a Trilha sempre que necessário.

Em alguns momentos, a emoção predominante no turno será a mesma emoção correspondente ao povo do qual se origina um ou mais personagens. Quando isso acontecer, o(s) personagem(ns) deve(m) receber algum tipo de bonificação ou penalidade por agir de acordo ou contrário a essa emoção, acordadas pelo grupo. Uma vez por sessão de jogo, cada jogador poderá provocar uma alteração no fluxo das emoções, com o aval do mestre do jogo e dos outros jogadores. O jogador pode fazer isso num contexto interpretativo, em que a mudança da emoção predominante trará impacto significativo no resultado de sua ação.

O mestre do jogo também é capaz de mover o marcador para uma emoção qualquer, quantas vezes for necessário. Essa é uma ferramenta para o Mestre recompensar ou punir o grupo por suas interpretações e, também, por sua dedicação à sessão e ao encontro (como marcar a emoção Ódio após uma discussão acalorada na mesa que atrasou o jogo, ou Coragem após o grupo definir uma estratégia ousada de ataque).

Capítulo 17

Personagens Heroicos

Trilhas Exemplares

Em um dado momento de sua jornada heroica, o herói pode escolher um entre vários caminhos, cada qual com suas obrigações e recompensas. Todos levarão ao seu destino, variando apenas a forma como este herói irá lidar com os desafios que surgirem. Esses caminhos são chamados de **Trilhas Exemplares** (consulte o D&D4E *Livro do Jogador*). Ao ingressar em um Trilha Exemplar, o personagem deixa de ser apenas um herói para se tornar uma verdadeira lenda.

Sete trilhas exemplares raciais são apresentadas aqui, cada uma tendo um povo de Ohmtar como pré-requisito. O mestre do jogo e os jogadores podem optar por utilizar quaisquer trilhas exemplares que desejarem no cenário de campanha de Ohmtar, customizar as trilhas apresentadas aqui ou mesmo criar novas trilhas que melhor se enquadrem nos objetivos da campanha e nas jornadas dos protagonistas. Além disso, apresentamos uma oitava trilha exemplar, a do clássico herói das lendas.

Herói de Agrippa (Coragem): O herói é dotado de grande coragem e determinação. Sua história já é marcada por eventos extraordinários e por enorme capacidade de superação.
Emissário Feérico (Esperança): O Emissário Feérico é um agente da esperança, um indivíduo que surge praticamente como uma entidade sobrenatural, disposta a trazer ordem ao cosmos e combater as ameaças do caos e das trevas.
Enviado Celestial (Compaixão): O herói foi enviado pelos deuses benevolentes para os mundos mortais com o objetivo de cumprir uma importante missão, agora livre das amarras que limitavam suas ações para, então, prosseguir em sua jornada de salvação e iluminação.
Caçador de Aberrações (Amor e Loucura): O personagem está decidido a eliminar as criaturas aberrantes foragidas do Além que vieram aos mundos mortais promover o caos e a destruição.
Anti-herói (Medo): O herói assume de uma vez por todas a emoção mais intensa que carrega dentro de si, o Medo. Suas intenções são boas, mas seus métodos geram dúvida e desconfiança na maioria das pessoas.
Herege Infernal (Inveja): Apesar de ser nativo do Inferno, o herói se volta contra todas as forças malignas que regem aquele mundo, como deuses hostis, demônios e outras criaturas perversas, muitas vezes membros de sua própria etnia.
Portador dos Elementos (Ódio): Como uma criatura de origem elemental, o herói se vê na obrigação de combater todos aqueles que se aproveitam indevidamente do poder dos elementos.
Herói Lendário: O herói clássico das lendas, que inspira os outros em sua jornada de sacrifício, luta e redenção.

Quaisquer personagens cujos históricos estejam fortemente ligados a um determinado mundo ou emoção podem justificar a escolhada trilha exemplar relacionada a esse mundo/emoção.

Herói de Agrippa

«Caminhando pelas ruas de Agrippa vejo apenas sua silhueta no alto de uma torre. Ouço gritos ecoando pelos becos. Então, ele se lança do vazio, como uma águia a caminho de capturar suas presa. Não sei quem ele é de verdade, mas já ouvi sobre seus feitos. Todos nós já ouvimos, e aqueles que vêm até esta cidade retornam a seus lares distantes levando, também, a história de seus feitos. Sua coragem tem trazido ordem, esperança e, acima de tudo, inspiração a cada um de nós.»

O típico herói de Agrippa grande parte das vezes é apenas uma pessoa comum, que pode ser um artesão, um membro de uma guarda local, um aventureiro, um mercenário, um assistente de alquimista, dentre tantas outras possibilidades. O destino começa a mostrar seu caminho lançando aos poucos o herói para fora de seu «mundinho», trazendo insegurança e incerteza. Sem perceber, o herói já está mergulhado em uma importante busca e se torna responsável por salvar a vida das pessoas e pelo progresso das aldeias e vilas.

Esse herói lendário teve seus feitos levados a vários cantos do mundo de Agrippa pelos viajantes e pelos menestréis. Seus atos e suas aventuras tornaram-se material a ser largamente explorado pelos bardos mais criativos, além de inspirar toda uma nova geração de aventureiros e de heróis, dispostos a ajudar as pessoas comuns ou a simplesmente terem seus nomes gravados na história.

Mas ser uma lenda tem seus pesares. O herói de Agrippa acaba sendo referência para nobres, para a realeza ou para líderes das igrejas benevolentes, aquele que certamente será capaz de superar os desafios que ocultam-se nas sombras e nas profundezas da terra. Da mesma forma, uma série de indivíduos invejosos do seu sucesso surgem em seu caminho, bem como um outro punhado de seres malévolos incomodados com suas intromissões e dispostos a eliminar o herói rapidamente.

Características de Trilha do Herói de Agrippa

✦ **Ação Corajosa (Nível 11):** Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o herói de Agrippa recebe +2emtodas as suas jogadas de ataque, dano ou testes de perícia até o início de seu próximo turno.

✦ **Perfeição pela Prática (Nível 11):** Escolha um poder de ataque por encontro de nível 7 ou inferior da classe de seu personagem. O herói de Agrippa recebe esse poder. Caso escolha um poder de ataque por encontro que já possua, ele adquire uma utilização adicional desse poder. No 21º nível, o poder escolhido pode ser substituído por um poder de ataque por encontro de nível 13 ou inferior da mesma classe de personagem ou de sua trilha exemplar.

✦ **Erguer-se para a Vitória (Nível 11):** O herói de Agrippa recebe +2 nos testes de resistência contra a morte e contra os efeitos atordoado, pasmo e inconsciente.

✦ **Virtude dos Heróis (Nível 16):** O personagem é capaz de realizar a ação Recuperar o Fôlego (D&D 4E *Livro do Jogador*) com uma ação mínima. Quando o fizer, o bônus que recebe em suas defesas se mantém até o fim de seu próximo turno. Caso ele já seja capaz de realizar a ação com uma ação mínima, ele poderá fazê-lo com uma ação livre.

Poderes do Herói de Agrippa

Inspirar Ato de Coragem — Ação Mínima
Utilitário por Encontro — Herói de Agrippa 12

Você desperta grande coragem e força de vontade em um aliado, que ataca imediatamente o inimigo.

Alcance: Explosão **contígua** 10
Alvo: Um aliado na explosão

Efeito
O aliado ajusta seu deslocamento total em direção ao inimigo de maior nível (ou com maior quantidade atual de pontos de vida) no encontro. Ao final do deslocamento, o aliado desfere um ataque contra esse inimigo.

Romper as Amarras — Ação Padrão
Ataque Diário — Herói de Agrippa 20

O herói tem um lampejo divino dos fios da realidade que limitam suas ações, rompendo cada um deles e unindo forças para um ataque preciso e devastador.

Alcance: Rajada **contígua** 3
Alvo: Os inimigos na rajada

Ataque
Atributo Principal +2 vs Reflexos
Sucesso: 6d10 + modificador do Atributo Principal de dano e o alvo concede vantagem de combate (TR encerra).
Fracasso: Metade do dano e o alvo concede vantagem de combate até o final do seu próximo turno.

Emissário Feérico

«Caminhei durante meses pelo Mundo Lendário até alcançar o Mundo Material, numa jornada em busca das alianças necessárias à vitória definitiva contra as forças irrefreáveis de trolls, gigantes e goblinóides contra o meu reino. Atravessei a fronteira entre os mundos e percebi que as forças feéricas podem ser muito mais hostis e poderosas do que eu seria capaz de imaginar. Vejo-me como o enviado definitivo, aquele que carrega o estandarte de meu povo na guerra final contra os poderes do caos que brotam de meu próprio mundo. Um emissário da esperança que carrego em cada parte de meu ser.»

O emissário feérico alcançou o Mundo Material já há algum tempo e acabou criando uma relação muito próxima com a natureza de Agrippa e com seus habitantes. Com o tempo, o herói pode perceber que existem forças hostis em seu mundo natal, o Mundo Lendário, dispostas a romper o equilíbrio cósmico. São criaturas feéricas que usam as Encruzilhadas para tomar de assalto as florestas élficas, predadores enlouquecidos que desequilibram os ecossistemas de Agrippa e até mesmo servos de entidades lendárias dispostas a expandir seus domínios para o Mundo Material.

Esse herói exemplar toma para si a missão de combater essas ameaças nativas de seu mundo, ao mesmo tempo em que se torna porta-voz do povo da esperança junto ao povo da coragem ao longo de sua jornada, tentando forjar alianças entre as etnias dos dois mundos para combater as ameaças que tenham em comum.

Características de Trilha do Emissário Feérico

✦ **Encruzilhada Pessoal (Nível 11):** Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o emissário feérico é capaz de, antes ou depois desta ação, se teleportar 5 quadrados.

✦ **Escudo Mental (Nível 11):** O emissário feérico é imune à condições impostas por poderes que possuam a palavra-chave Encanto. Além disso, ele só recebe metade do dano de poderes que possuam a palavra-chave Encanto.

✦ **Manter-se entre os Mundos (Nível 11):** O emissário feérico recebe a característica *alterância* (consulte o D&D 4E *Manual dos Monstros*). Ele pode ativar e desativar essa característica com uma ação livre.

✦ **Borrão Azul (Nível 16):** O emissário feérico recebe ocultação superior contra inimigos que estejam concedendo a ele vantagem de combate.

Poderes do Emissário Feérico

Zona da Esperança — Ação Padrão (Cura, Zona)
Utilitário por Encontro — Emissário Feérico 12

Você cria uma cúpula de luz azul-celeste que envolve você e seus aliados, preenchendo-os com vigor e esperança.

Alcance: Explosão **contígua** 5

Efeito
A explosão cria uma zona revigorante de esperança que permanece até o início do próximo turno do emissário feérico. Todas as criaturas dentro da zona recebem uma quantidade adicional de pontos de vida provenientes de efeitos de Cura igual ao modificador de Sabedoria ou de Carisma (o que for maior) do emissário feérico. Além disso, todas as criaturas dentro da zona recebem +2 de bônus de poder em suas jogadas de ataque e testes de resistência.

Sustentação (mínima): A zona persiste até o início do próximo turno do emissário feérico.

INVOCAR AS ESTRELAS

Ação Padrão (Flamejante, Radiante)

Ataque Diário
Emissário Feérico 20

As fendas invisíveis que ligam o Mundo Lendário e o Mundo Material se abrem. Através delas, o você invoca o poder das estrelas do Mar Estelar, lançando sua luz sobre os inimigos.

Alcance: Rajada **contígua** 3
Alvo: Os inimigos na rajada

Ataque

Atributo Principal vs Reflexos

Sucesso: 4d10 + modificador do Atributo Principal de dano flamejante e radiante. Até o fim do encontro, sempre que o alvo sofrer dano, o emissário feérico poderá teleportá-lo a até 2 quadrados.

Fracasso: Metade do dano.

Enviado Celestial

«Quando os deuses me criaram, eles tinham um plano. Passei séculos, talvez milênios, agindo conforme minha natureza antes de ser capaz de perceber, plenamente, que o motivo de minha existência ia muito além. Sou um enviado dos deuses, um emissário da vontade divina, um instrumento forjado na entranhas do Paraíso com o objetivo de, no momento certo, reequilibrar a balança entre o bem e o mal, a ordem e o caos. E esse momento chegou.»

O enviado celestial foi criado pelos deuses com o propósito de cumprir uma missão especial, como derrotar uma divindade maligna ou levar paz à uma terra tomada por caos e sofrimento. Depois de experimentar a mortalidade e se tornar um herói importante e reconhecido, o destino se encarrega de colocar o enviado celestial no caminho que foi traçado para ele, rumo ao propósito que justifica sua existência.

Diferente do que acontece com a maioria dos sacerdotes exemplares, o enviado celestial está acima das Igrejas, mesmo que ainda se submeta aos dogmas dessas instituições. Ele pode (e deve) tomar a palavra dos deuses para si e agir em seu nome, recebendo a confiança e o poder dessas divindades em troca de sua devoção.

Características de Trilha do Enviado Celestial

✦ **Abençoar os Aliados (Nível 11):** Quando o enviado celestial obtem um sucesso decisivo em uma jogada de ataque contra um oponente maligno ou caótico e maligno, um aliado a até 10 quadrados do enviado celestial recupera uma quantidade de pontos de vida igual a 5 + modificador do Atributo Principal do enviado celestial, ou esse aliado realiza imediatamente um teste de resistência.

✦ **Companheiro Angelical (Nível 11):** O enviado celestial passa a ser acompanhado por um anjo invisível em sua jornada. O enviado celestial causa +1d6 de dano radiante em suas jogadas de ataque bem-sucedidas contra inimigos de alinhamento maligno ou caótico e maligno.

✦ **Predestinado (Nível 11):** O enviado celestial recebe +1d6 de bônus nas jogadas de ataque realizadas durante uma ação extra proveniente do gasto de um ponto de ação.

✦ **Sacrifício Complacente (Nível 16):** Quando um aliado localizado a até 10 quadrados do enviado celestial gasta um ou mais pulsos de cura, o enviado celestial pode gastar os pulsos de cura em seu lugar, desde que possua pulsos de cura suficientes para isso.

Poderes do Enviado Celestial

SOFRER PELO OUTRO

Ação Padrão (Cura)

Utilitário Diário
Enviado Celestial 12

Você transfere sua vitalidade para um aliado, sofrendo os ferimentos em seu lugar.

Alcance: Explosão **contígua** 2
Alvo: Um aliado na explosão

Efeito

Escolha um valor qualquer que seja maior que seu valor da condição sangrando. O alvo recupera este número de pontos de vida, e o personagem sofre uma quantidade de dano igual a este valor.

INVOCAR ANJO DE LUZ

Ação Padrão (Conjuração)

Ataque por Encontro
Enviado Celestial 20

O herói tem um lampejo divino dos fios da realidade que limitam suas ações, rompendo cada um deles e unindo forças para um ataque preciso e devastador.

Alcance: Explosão **contígua** 10
Alvo: Os inimigos na explosão

Ataque

Atributo Principal +4 vs Reflexos

Sucesso: 4d10 + modificador do Atributo Principal e o alvo fica atordoado (TR encerra).

Efeito

Escolha um quadrado desocupado dentro da explosão. O personagem conjura seu companheiro angelical neste quadrado. Quando um inimigo inicia seu turno em um quadrado adjacente ao companheiro angelical ou entra em um quadrado adjacente ao companheiro angelical, o companheiro angelical pode realizar um ataque de oportunidade contra o inimigo, conforme apresentado a seguir. O personagem pode mover o companheiro angelical uma quantidade de quadrados igual ao seu próprio deslocamento, gastando uma ação de movimento para isso. O companheiro permanecerá no campo de batalha até o fim do encontro, podendo ser desconjurado com uma ação livre.

Ataque do Anjo de Luz: Atributo Principal +4 vs Vontade

Sucesso: 1d10 de dano, e o alvo fica imobilizado (TR encerra). O dano aumenta para 2d10 no 21º nível.

Caçador de Aberrações

«Eu nasci em uma terra insana, um lugar de criação caótica, de loucuras e de amores extremos. Caminhava por aquele mundo sem noção de norte ou de sul, de certo ou de errado, sem me importar com o tempo, pois era capaz de viajar com a velocidade do meu pensamento e ter em mãos tudo o que eu queria. Mas era assim com todos e, num vislumbre de uma fenda esverdeada que chamavam de Agrippa, pude ver o que era ordem, o que era paz, o que era a sensação de vitória e de conquista.

Hoje Agrippa é meu mundo, mas vejo a todo instante a ameaça das criaturas de meu mundo natal, rastejando por fendas como a que conheci, aterrorizando e pervertendo tudo o que fiz questão de abraçar como sendo realmente o 'certo'. Com o poder que tenho em mãos e as experiências pelas quais passei, posso me colocar como um traidor de meu povo, disposta combater todas as ameaças alienígenas que não devem fazer parte do mundo que agora chamo de lar.»

Para um indivíduo do povo do amor e da loucura que esteja habituado a viver em um dos mundos mortais, principalmente no Mundo Material, o Despertar Heroico lhe trás uma série de novas percepções sobre o valor da ordem e da vida. O caçador de aberrações é um herói lendário que se vê diante das forças caóticas do seu mundo natal e se põe como defensor do mundo que o acolheu, do povo que o recebeu de braços abertos, e das entidades que aceitaram sua fé e sua devoção.

Mas como membro do povo do Sétimo Mundo, ou algo próximo disso em muitos casos, o caçador de aberrantes inevitavelmente cometerá alguns exageros. Se tornará um defensor fervoroso de seu lar e de seus aliados, incitará as pessoas comuns a lutarem a seu lado, e combaterá as forças benevolentes que não se interessarem em sua missão (como acontece com algumas ordens religiosas mais interessadas em combater entidades infernais ou hereges indiferentes aos dogmas religiosos). O sucesso do caçador de aberrantes virá não somente em derrotar as entidades alienígenas, mas também em alcançar o meio termo de suas emoções e compreender que essa batalha pode ser apenas parte de uma guerra sem fim.

Características de Trilha do Caçador de Aberrações

✦ **Concentração Multiplanar (Nível 11):** Quando o caçador de aberrações gasta um ponto de ação, ele encerra qualquer efeito que o deixe atordoado, imobilizado, impedido, lento ou pasmo. Além disso, ele recebe +2 nos testes de resistência realizados ao final do turno em que gastou o ponto de ação.

✦ **Atacar Mente e Corpo (Nível 11):** O caçador de aberrações causa +1d6 de dano psíquico com ataques bem-sucedidos direcionados contra a Classe de Armadura ou contra a defesa de Fortitude de um ou mais oponentes. O dano adicional aumenta para +2d6 no 21º nível.

✦ **Mente Alienígena (Nível 11):** O caçador de aberrações recebe +1 de bônus em sua defesa de Vontade, e resistência a dano psíquico igual à metade do seu nível.

✦ **Determinação Insana (Nível 16):** O caçador de aberrações não garante vantagem de combate quando sob efeito das condições atordoado ou pasmo. Além disso, quando está atordoado, o personagem pode realizar uma ação mínima em adição à única ação permitida por esta condição.

Poderes do Caçador de Aberrações

ATO INSANO DE AMOR — Utilitário por Encontro — Caçador de Aberrações 12

Ação Mínima

Você se lança contra os inimigos num ato de amor e loucura, disposto a se sacrificar para salvar seus aliados.

Alcance: Pessoal
Condição: O personagem está sangrando

Efeito

O personagem ajusta uma quantidade de quadrados suficiente para ficar adjacente a um aliado que esteja sangrando. Até o início de seu próximo turno, caso o aliado sofra dano, o personagem pode sofrer o dano em seu lugar. No turno do personagem imediatamente posterior ao dano sofrido, o aliado pode agir no lugar do personagem, como se fosse seu próprio turno; se o fizer, o personagem não age neste turno.

SÉTIMO EGO — Ataque Diário — Caçador de Aberrações 20

Ação Padrão (Psíquico)

Você preenche a mente do seu inimigo com todas as loucuras que presenciou no Sétimo Mundo, e também com seus próprios conflitos internos ao se deparar com a ordem dos mundos mortais.

Alcance: Explosão **contígua** 1
Alvo: Um inimigo na explosão

Ataque

Atributo Principal vs Vontade

Sucesso: 4d8 + modificador do Atributo Principal de dano psíquico, e o alvo provoca ataque de oportunidades sempre que realizar um ataque corpo a corpo (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e o alvo provoca ataque de oportunidade sempre que realizar um ataque corpo a corpo até o fim do próximo turno do personagem.

Efeito

Até o fim do encontro, o personagem pode usar uma ação livre para conduzir o alvo 1 quadrado quando desferir um ataque de oportunidade bem sucedido contra esse alvo.

Anti-herói

«O medo percorre o corpo das pessoas, tomadas então por calafrios. Os bandidos de Angabar têm sentido na pele o que é ter medo diante do desconhecido, diante da possibilidade de ser gravemente ferido, diante do imprevisível que os aguarda. O anti-herói resolveu abraçar o medo, a emoção que molda seu próprio corpo, e utilizá-lo como um instrumento para a promoção do bem ou da ordem, mesmo que para isso seja necessário se tornar um vilão para a maioria das pessoas, ou ter seus feitos contados por bardos receosos em peças de suspense. Para a maioria dos heróis, ser temido por quem eles lutam para salvar é um grande sacrifício, mas o anti-herói, melhor do que ninguém, sabe que sacrifícios sempre serão necessários ao longo de sua jornada.»

O anti-herói decide desfazer toda a imagem heroica que foi construída a seu respeito para dar continuidade à sua jornada, e vários motivos podem levá-lo a fazer esse sacrifício. Agora que ele possui poder, fama ou fortuna, acredita que está pronto para utilizar seus novos recursos como meios de alcançar o sucesso em uma jornada pessoal. Ele acaba sendo visto, por isso, como um indivíduo egoísta, vaidoso e vingativo, quando na verdade escolheu se afastar da imagem heroica para poder enfrentar seus próprios fantasmas interiores, uma batalha que deve travar preferencialmente sozinho.

Quando assume a máscara de um anti-herói, o indivíduo heroico se mostra disposto a ignorar quaisquer falhas de caráter e de julgamento que venha porventura cometer,

ciente de que deverá resolver os problemas gerados por isso num futuro não tão distante. Ele tem consciência desses problemas; só não lhes dá prioridade.

Características de Trilha do Anti-Herói

✦ **Aplicar Venenos (Nível 11):** Quando o anti-herói gasta um ponto de ação para realizar um ataque com arma, os alvos deste ataque sofrem, em caso de sucesso, 10 de dano venenoso contínuo (TR encerra); o dano aumenta para 20 no 21º nível.

✦ **Causar Pesadelos (Nível 11):** Quando o anti-herói gasta um ponto de ação para realizar um ataque com implemento, os alvos deste ataque sofrem, em caso de sucesso, 10 de dano psíquico contínuo (TR encerra); o dano aumenta para 20 no 21º nível.

✦ **Movimentos Livres (Nível 11):** O anti-herói não concede vantagem de combate durante uma corrida e não provoca ataques de oportunidade ao deixar o quadrado em que iniciou o movimento de corrida.

✦ **Resistência Vilanesca (Nível 11):** O anti-herói recebe resistência 5 a dano contínuo. Essa resistência aumenta para 10 no 21º nível.

✦ **Passos Precisos (Nível 16):** O anti-herói recebe +1 de bônus em seu deslocamento, +2 de bônus em seus testes de Atletismo e de Acrobacia, e +1 de bônus em sua Classe de Armadura contra ataques de oportunidade.

Poderes do Anti-Herói

Amedrontar Oponente

Ação Mínima (Psíquico, Venenoso)

Utilitário por Encontro
Anti-herói 12

Você deixa claro ao seu oponente que artifícios usará contra ele em seu próximo ataque, deixando-o confuso e temeroso.

Alcance: Pessoal
Condição: O personagem está sangrando

Efeito

Declare qual será seu próximo ataque e quais serão seus alvos. Os inimigos recebem -2 nas defesas contra esse ataque. Em caso de sucesso, o ataque causa +2d6 de dano psíquico ou venenoso.

Destruição Incontida

Ação Padrão (Psíquico)

Ataque Diário
Anti-herói 20

Você canaliza toda a fúria contida em sua mente, provocada por todos os traumas experiências perversas pela qual passou, e lança um ataque místico devastador, incluindo seus aliados.

Alcance: Explosão **contígua** 3
Alvo: Todas as criaturas na explosão

Ataque

Atributo Principal vs Vontade
Sucesso: 5d8 + modificador do Atributo Principal de dano psíquico.
Fracasso: Metade do dano.

Efeito

Até o fim do encontro, sempre que realizarem um ataque contra o anti-herói, os alvos recebem uma quantidade de dano psíquico igual ao modificador do Atributo Principal do personagem. Criaturas com a função *lacaio* (consulte o D&D 4E *Guia do Mestre*) podem fazer um teste de resistência para ignorar esse dano.

Herege Infernal

«Durante muito tempo eu invejei a capacidade dos mortais de se ligarem intimamente às divindades e aos espíritos, de amá-los e de respeitá-los. Em meu mundo só havia temor e, cego por essa realidade, eu acreditei que a única maneira de manter deuses e demônios em silêncio seria satisfazendo suas necessidades e interesses vis. Eu estava errado, e me arrependo de ter demorado tanto para perceber isso.

Hoje sou um herói para muitas pessoas, criaturas que acreditaram em minha redenção apesar de minha origem infernal. Nada mais justo que dar-lhes razão para acreditar verdadeiramente em mim, assim como acreditam em seus deuses.»

O herege é um indivíduo heroico de natureza infernal que abandona completamente sua ligação emocional com o Segundo Mundo para lutar contra as forças malignas e caóticas que brotam daquelas terras infernais para assombrar o restante do multiverso. Ele se opõe a demônios, deuses malignos e a todas as forças sinistras que habitam o Inferno ou de lá tiram o poder necessário para agir, como cultos satânicos e bruxos perversos.

Características de Trilha do Herege Infernal

✦ **Chamas Infernais (Nível 11):** Quando o herege infernal gasta um ponto de ação para realizar um ataque e é bem-sucedido, este ataque causa 2d6 de dano flamejante ao alvo e a cada inimigo adjacente a este alvo.

✦ **Maldade Inconsciente (Nível 11):** Quando o herege infernal obtém um sucesso decisivo ao desferir um ataque contra um inimigo, este inimigo passa a conceder vantagem de combate ao herege infernal e adquire vulnerabilidade 5 a dano flamejante até o final do próximo turno do herege infernal.

✦ **Sombras Infernais (Nível 11):** Quando o herege infernal é marcado por um inimigo, imediatamente recebe ocultação contra esse inimigo. A ocultação permanece até que o herege infernal não esteja mais marcado por este inimigo (ou seja marcado por um outro inimigo).

✦ **Proteção das Almas Infernais (Nível 16):** O herege infernal recebe resistência 5 a qualquer tipo de dano quando está sangrando.

PODERES DO HEREGE INFERNAL

FUGA INFERNAL
Ação Mínima (Teleporte)
Utilitário por Encontro
Herege Infernal 12

Você atrai a atenção de seus inimigos e desaparece de suas vistas, confundindo-os.

Alcance: Pessoal

Efeito

O personagem marca todos os inimigos adjacentes a ele e se teleporta 5 quadrados. Após o teleporte, o personagem recebe ocultação total contra os inimigos marcados por este poder até o início de seu próximo turno.

INVOCAR CHAMAS INFERNAIS
Ação Padrão (Postura, Flamejante)
Ataque Diário
Herege Infernal 20

Você invoca as chamas infernais que assolam as almas aprisionadas no Segundo Mundo, usando essas chamas contra seus oponentes.

Alcance: Explosão **contígua** 2
Alvo: Todas as criaturas na explosão

Ataque

Atributo Principal vs Reflexos
Sucesso: 2d8 + modificador do Atributo Principal de dano flamejante.
Fracasso: Metade do dano.

Efeito

Até o fim da postura, os ataques do herege infernal causa 1d6 de dano flamejante adicional e recebem a palavra-chave flamejante. Quando é bem-sucedido num ataque contra um inimigo, o personagem pode com uma ação livre encerrar a postura e causar 5d6 de dano flamejante adicional (ao invés de 1d6).

Portador dos Elementos

«Meu estômago revira e lanço sobre meus inimigos uma onda de chamas e de dor bruta. Nada resta deles além de corpos negros retorcidos. A cada dia minhas magias se tornam mais brutais instáveis. Meu sangue arde em minhas veias. Sinto dor, tenho pesadelos e uma amargura toma conta de mim. O ódio está me dominando.»

O portador dos elementos carrega o poder das forças do Mundo Primordial dentre de si desde o seu nascimento. A medida em que o tempo passa, entretanto, o ódio ocupa sua mente e começa a dominar suas ações, numa tentativa de torná-lo uma fera elemental como todas as outras. O herói, ciente disso, inicia uma jornada em busca principalmente de controle, da capacidade de dominar suas habilidades elementais e descobrir a melhor forma de utilizá-lasemfunção de um bem maior.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO PORTADOR DOS ELEMENTOS

✦ **Ataque Elemental (Nível 11):** Quando o portador dos elementos gasta um ponto de ação para realizar um ataque, todas as criaturas que sejam alvo desse ataque recebem dano contínuo 10 (TR encerra). O dano contínuo aumenta para 15 no 21º nível. Caso o ataque cause dano do tipo ácido, congelante, elétrico, flamejante ou trovejante, o dano contínuo será deste tipo. Caso não seja, escolha um dos tipos de dano acima; o dano contínuo será do tipo escolhido.

✦ **Corpo Elemental (Nível 11):** Escolha um tipo de dano: ácido, congelante, elétrico, flamejante ou trovejante. O personagem recebe resistência 5 ao tipo de dano escolhido. Caso já possua resistência a este tipo de dano, a resistência aumentaem5.

✦ **Movimento Elemental (Nível 11):** Quando está imobilizado, o personagem ainda é capaz de ajustar 1 quadrado com uma ação de movimento. Quanto está lento, o personagem é capaz de se mover 3 quadrados ao invés de 2.

✦ **Vitalidade Elemental (Nível 12):** O portador dos elementos obtém automaticamente um resultado 20 no primeiro teste de resistência contra a morte que realizar após um descanso prolongado.

✦ **Aura Elemental (Nível 16):** Escolha um tipo de dano: ácido, congelante, elétrico, flamejante ou trovejante. Quando o portador dos elementos está sangrando, todas as criaturas que iniciem seus turnos em um quadrado adjacente a ele recebem 5 de dano do tipo escolhido. O dano aumenta para10no 21º nível.

PODERES DO PORTADOR DOS ELEMENTOS

FORMA ELEMENTAL
Ação Padrão (Postural, Aura, Ácido, Congelante, Flamejante, Elétrico ou Trovejante)
Ataque Diário
Portador dos Elementos 20

Você assume a forma de um elemental humanóide

Alcance: Explosão **contígua** 1
Alvo: Todas as criaturas na explosão

Ataque

Atributo Principal vs Reflexos
Sucesso: 2d8 + modificador do Atributo Principal de dano. O dano é do tipo ácido, congelante, flamejante, elétrico ou trovejante. O tipo de dano deve ser o mesmo da forma elemental escolhida (veja efeito, abaixo)
Fracasso: Metade do dano.

Efeito

O personagem assume a forma elemental até o fim do encontro. Escolha um dos tipos de dano listados como palavras-chave. Todos os ataques do personagem causam, em caso de sucesso, 10 de dano adicional do tipo escolhido (ou 5 em caso de falha). Enquanto estiver nesta forma, o personagem carregará consigo uma aura de 1 quadrado de alcance. Todas as criaturas que iniciarem os seus turnos dentro da aura sofrem 5 de dano do tipo escolhido. Aliados podem realizar um teste de resistência para ignorar o dano da aura.

O Herói Lendário

«Minha jornada está apenas começando. Vejo os caminhos até então ocultos revelarem-se diante dos meus olhos e moldarem-se aos meus pensamentos. Saí de meu mundo comum em busca de um objetivo, mas só agora percebo que existem muitos outros desafios por trás de cada passo dessa busca. Anseio por retornar em segurança, com meu dever cumprido, mas para isso precisarei mergulhar fundo em uma realidade que desconhecia até então, minha verdadeira essência e a natureza de minhas reais habilidades.»

Os heróis possuem muitos caminhos possíveis para seguir em algum momento de suas jornadas heroicas. Eles podem aceitar as responsabilidades de um título de nobreza, mergulhar em estudos arcanos a respeito de segredos perdidos, tornarem-se emissários de uma divindade ou espírito, dentre tantas outras possibilidades. Cada uma delas, à sua forma, levará o herói ao encontro de seu destino.

Num desses caminhos, entretanto, o indivíduo irá abraçar completamente a natureza heroica de suas ações e a importância desta para sua jornada. O herói lendário é a personificação verdadeira do herói que todos conhecemos das lendas, dos contos e das narrativas históricas, aquele que inspira os indivíduos comuns a seguirem seu caminho, buscando fazer a diferença em vez de simplesmente contemplar o tempo passar e o mundo mudara sua volta.

A cada movimento que faz ao longo desse caminho, o herói adquire honra e glória que o tornarão famoso e benquisto pela maioria das pessoas comuns. Da mesma forma, será invejado e temido por tantos outros indivíduos que precisará aprender a lidar com esse tipo de adversidade enquanto se concentra em seu objetivo principal e foco de sua jornada heroica.

Características de Trilha do Herói Lendário

Nem todos os heróis lendários são iguais ou possuem as mesmas características. Apresentamos a seguir uma série de características de trilha para o herói lendário, que devem ser selecionadas no nível especificado. O herói lendário recebe 3 características de nível 11 neste nível e uma nos níveis 12, 16 e 20, totalizando 6 características de trilha (3/1/1/1).

✦ **Ação Lendária (Nível 11):** Quando gastar um ponto de ação para realizar uma ação padrão adicional, o herói lendário pode se deslocar, antes ou depois da ação adicional, uma quantidade de quadrados igual a metade do seu deslocamento.

✦ **Agilidade Mítica (Nível 11):** O herói lendário recebe +2 de bônus em seus testes de perícia baseados em Destreza.

✦ **Conhecimento Latente (Nível 11):** O herói lendário ganha um poder de ataque por encontro de nível 7ou inferior de sua classe de personagem. No nível 11, ele pode substituir esse poder por um poder de nível 13 ou inferior de sua classe de personagem.

✦ **Determinação Heroica (Nível 11):** Quando gastar um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o herói lendário recupera uma quantidade de pontos de vida igual ao seu nível.

✦ **Força dos Bravos (Nível 11):** O herói lendário recebe +2 de bônus em seus testes de perícia baseados em Força.

✦ **Imortalidade Latente (Nível 11):** O herói lendário recebe +3 de bônus em seus testes de resistência contra a morte.

✦ **Inspirar Aliados (Nível 11):** O herói lendário pode gastar um ponto de ação para que um aliado em sua linha de visão ganhe um ponto de ação.

✦ **Presença Heroica (Nível 11):** O herói lendário recebe +2 de bônus em seus testes de perícia baseados em Carisma.

✦ **Recuperar Confiança (Nível 11):** Sempre que realizar uma ação de recuperar o fôlego, o herói lendário recebe +1 de bônus em suas jogadas de ataque até o fim de seu próximo turno.

✦ **Vigor dos Escolhidos (Nível 11):** O herói lendário recebe +2 em seus testes de perícia baseados em Constituição, e +1 em seus testes de resistência contra dano contínuo e contra a morte.

✦ **Manifestar Desejo (Nível 12):** Uma vez por encontro, um poder que o herói lendário utilize causa dano máximo (mas não se trata de um decisivo). Caso seja um poder de cura, a cura possível é maximizada.

✦ **Invulnerabilidade Lendária (Nível 12):** Uma vez por encontro, com uma ação livre, o herói lendário é capaz de gastar um pulso de cura e recuperar os pontos de vida equivalentes.

✦ **Ressurreição Menor (Nível 12):** Uma vez por dia, quando cai a 0 PV ou menos, o herói lendário pode gastar um pulso de cura, sem que seja necessário gastar uma ação para isso.

✦ **Aura do Herói Mítico (Nível 16):** O herói lendário recebe uma aura luminosa da cor de seu mundo original. Sempre que o herói lendário for atingido por um ataque corpo a corpo e sofrer dano, o atacante sofre 5 de dano de um dos tipos a seguir: ácido, congelante, elétrico, flamejante, necrótico, radiante, trovejante ou venenoso. Escolha o tipo de dano quando da seleção desta característica. A aura ilumina o ambiente a volta do personagem como se ele fosse um objeto alvo do truque de mago *luz* (D&D 4E LdJ). Ele pode desativar e reativar a aura em seu turno com uma ação livre.

✦ **Passo Heroico (Nível 16):** Sempre que realizar um ajuste, o herói lendário pode ajustar 1 quadrado adicional.

✦ **Preparar o Golpe Final (Nível 16):** Quando o herói lendário obtém um sucesso decisivo contra um inimigo, este inimigo fica pasmo até o fim do próximo turno do herói.

✦ **Mergulho nas Trevas (Nível 20):** Sempre que falhar em um teste de resistência, o herói lendário ganha +2 em suas jogadas de ataque, até que obtenha sucesso. O bônus não acumula consigo mesmo, mas o herói pode escolher falhar no teste de resistência para mantê-lo. Caso o faça, o seu próximo ataque também receberá o bônus de +2, mas causará +2d6 de dano.

O Agente do Destino

Destino Épico

Ser um Agente do Destino é estar acima do bem e do mal, da ordem e do caos, dos deuses, dos espíritos e de todas as forças que regem o multiverso. Ser um Agente do Destino é se igualar ao Mestre, ser capaz de ver Ohmtar «de fora» e de intervir na Criação, ver suas ideias e vontades se tornando Verdade.

Pré-requisito: Nível 21

Tornar-seumAgente do Destino inclui ser escolhido pelo Mestre, agir como um instrumento de mudança e ser um porta-voz dessa entidade superior por toda a eternidade. O caminho épico que leva um herói a se tornar um Agente do Destino inclui abdicar de outros caminhos possíveis, e isso é deixado claro: um mago que passou anos da sua vida estudando as forças arcanas e se vê longe de se tornar um arquimago poderoso e conhecido, ou um druida que abdica da possibilidade de se tornar um poderoso espírito da natureza, ou mesmo um guerreiro de sangue azul que vê o trono de seus antepassados sendo ocupado por outro que não ele.

Ao tomar o caminho que o levará a se tornar um Agente do Destino, o herói assume que, no fim, se tornará uma figura atuante em Ohmtar, presente nas principais lendas e fundamental nos grandes eventos que moldarão o multiverso dali para frente.

A presença dos Agentes do Destino em Ohmtar indica que o Mestre tem planos para o multiverso. Como um Agente do Destino, o herói se torna um Emissário do Mestre, uma força que deve ser respeitada e reverenciada pelos próprios deuses, já que tanto deuses quanto espíritos são aspectos do próprio Mestre.

Mudança Cósmica

A Missão Final do Agente do Destino envolve participar de um evento de proporções cósmicas, combater a própria entropia e usar sua razão, experiência e bom-senso para influenciar o destino de Ohmtar e interferir no destino dos Sete Mundos. A última Missão Final conhecida dos Agentes do Destino envolveu a batalha entre os heróis conhecidos como Matadores de Dragões e a entidade chamada Kromagnom, que culminou na Última Crise. OMestre planejava destruir o multiverso e criar uma nova realidade a partir do nada, mas os Agentes do Destino derrotaram Kromagnom e convenceram o Mestre a garantir a continuidade de uma série de ideias que eles desenvolveram ao longo de suas jornadas heroicas.

Imortalidade

Ao concluir sua Missão Final, um Agente do Destino setorna parte do próprio Mestre, cedendo seu livre-arbítrio e sua individualidade. Quando um Agente do Destino alcança a imortalidade, ele recebe uma função única e fundamental à ordem cósmica, como guardar os Portões do Inferno (Ryltar) ou ser um observador de todos os eventos (Gënnlarioneth). O Agente do Destino é, por fim, a personificação do próprio Mestre.

As pessoas, deuses, espíritos e outras forças de Ohmtar se dobram à mera presença do Agente do Destino, como que dando passagem e se submetendo à sua incontestável superioridade. Com um gesto um Agente do Destino pode fazer um mundo inteiro deixar de existir, ou mesmo criar um novo mundo para Ohmtar, conceder a divindade aos mortais ou retirar o poder dos deuses. Raramente, entretanto, eles agem além de suas funções, exceto em casos extremos - o que pode, inclusive, levá-los a confrontar outros Agentes do Destino.

Eles se tornam simplesmente Onipotentes.

Características de Destino Épico do Agente do Destino

✦ **Superioridade Incontestável (Nível 21):** O personagem aumenta em dois pontos dois atributos à sua escolha. Além disso, os atributos restantes aumentam em um ponto. O personagem se torna capaz de falar, ler e escrever em todos os idiomas do multiverso, mesmo línguas mortas ou perdidas, além de ser capaz de criar seus próprios idiomas.

✦ **Manifestação Corpórea (Nível 24):** O corpo do personagem se torna uma manifestação sobrenatural de seu próprio espírito. Ele se torna imune a todas as doenças e deixa de envelhecer, mantendo sua idade atual e aparência. Se desejar, ele pode variar sua aparência para parecer mais velho ou mais jovem, inclusive, sem efeitos mecânicos em termos de regras.

Uma vez por encontro, com uma ação mínima, o personagem é capaz de entrar em um estado de animação suspensa. Nesse estado ele fica inconsciente, recebe regeneração 5 enquanto estiver sangrando e é capaz de realizar testes de resistência no início e no fim de seu turno. O estado de animação suspensa se encerra quando o personagem desejar, desde que em seu turno ou ao final do encontro

✦ **Resgatar Poder da Semente Heroica (Nível 30):** O personagem recebe uma característica de nível 30 de um destino épico qualquer, à escolha do jogador. Além disso, sua quantidade total de pulsos de cura aumenta em 1.

Poder do Agente do Destino

MANIPULAR DESTINO

Ação Mínima

Você manipula o tecido da realidade e o caminho feito pelo espírito do Tempo, assumindo o controle sobre o seu destino.

Alcance: Pessoal

Efeito

O personagem recupera o uso de todos os seus poderes por encontro, ou o uso de todos os seus poderes diários (exceto o poder Manipular Destino). Além disso, ele ganha uma quantidade de pontos de vida temporários igual ao seu atributo de maior valor.

Capítulo 18

Os Monstros em Ohmtar

Os monges do Limiar dizem que para tudo no multiverso de Ohmtar há uma razão, mesmo que ela ainda não tenha sido descoberta e que as ideias tenham apenas sido plantadas para que o próprio tempo se encarregue de lapidá-las até que elas tomem alguma forma concreta. Eles utilizam essa afirmação para compreender a existência das figuras heroicas em Ohmtar.

O entendimento que se tem é que o Mestre é uma força criativa, repleta de ideias que precisam ser direcionadas de alguma forma para que tomem forma e se tornem algum tipo de realização. Para que essas ideias perdurem, elas precisam ser experimentadas e, muitas vezes, a forma mais fácil de experimentação é através do confronto. Assim as hipóteses e as ideias são testadadas, antes de serem refutadas ou se tornarem teorias. Em Ohmtar, funciona da mesma forma.

O multiverso está cheio de aventureiros e mercenários dispostos a alcançar fama e riqueza, como em tantos universos similares a Ohmtar. Aqui, porém, o Mestre dá uma atenção especial aos heróis, indivíduos dispostos a investir seu tempo em uma jornada em busca de realização, do cumprimento de um destino e de um lugar nas lendas contadas pelos menestréis e estudadas pelos historiadores.

Para que os heróis tenham um motivo de existir, existem as ameaças que rondam o multiverso e caminham por cada um de seus sete (ou oito?) mundos existem para que os heróis possam derrotá-las antes que elas avancem e se tornem realidade. Orcs que espreitam com seus exércitos, demônios interessados em tomar o Submundo, ou mesmo uma tribo goblin que planeja há tempos varrer seus rivais metamorfos do mapa. Sem os heróis para detê-las, as ameaças tornar-se-ão verdades e ocuparão o lugar que deveria ser deles na história de Ohmtar.

Mas, no fim das contas, O Mestre é o principal antagonista dos Sete Mundos, utilizando-se de diversos aspectos para interagir com os heróis enquanto tenta conduzí-los em suas jornadas ao mesmo tempo em que se põe como entrave, uma entidade dúbia de propósitos obscuros. É ele quem desafia os heróis a lutar por seus povos, pela paz, pela justiça, por redenção, ou por seja lá o que for, lançando hordas de criaturas para serem combatidas, ou plantando monstros silenciosos em cada caverna, em cada beco escuro, em cada estrada abandonada. Ele, assim como os monstros, está sempre a espreita, sempre observado, apesar de sabermos que o que ele deseja mesmo é que os heróis saiam vitoriosos, crescidos e evoluídos.

O Mestre pode ser qualquer coisa que surja no caminho de um herói, desde um taverneiro que indica o caminho de um templo perdido a um dragão ancestral disposto a lutar até a morte por seu tesouro. Os monstros de Ohmtar são aspectos do Mestre e de suas mais variadas facetas. Cada criatura, humanóide, bestial ou alienígena, surge como uma oportunidade de aventura, um desafio a ser colocado no caminho dos heróis para testá-los.

Inserindo os Monstros

As criaturas que existem em Ohmtar também podem ser encontradas, em sua maioria, em outros multiversos do Megaverso. Talvez sejam um pouco diferentes, tenham motivações próprias ou se comportem de maneira não usual, mas em essência tratam-se das mesmas criaturas. Se você já se aventurou por outros mundos poderá encontrar muitas criaturas familiares aqui.

Mas para que um monstro seja utilizado numa aventura de Ohmtar, não basta saber sua origem, ou ter vontade de usá-lo em combate. É preciso um propósito, e esse, sim, pode ser dos mais variados. Um monstro pode ser, na verdade, um possível aliado, um futuro vilão ou apenas uma massa disforme faminta que avança ferozmente contra os personagens dos jogadores.

A Origem dos Monstros

Em Ohmtar, as criaturas de origem **natural** são originárias do Mundo Material (Agrippa). As criaturas de origem **feérica** podem se originar tanto no Mundo Lendário quanto no Submundo. Por sua vez, as criaturas de origem **imortal** podem ser nativas do Paraíso ou do Inferno, mundos que servem de morada aos deuses maiores de Ohmtar. Criaturas de origem **elemental** são nativas do Mundo Primordial e, por último, as criaturas de origem **aberrante** são originárias do Além, o Sétimo Mundo. As origens citadas acima são descritas no D&D 4E *Manual dos Monstros*.

Mas todas as criaturas de Ohmtar podem possuir **variantes**, que são versões de si próprias mas originárias de mundos que não o esperado. É comum termos animais (como tigres e ursos) nativos tanto do Mundo Material (tendo, portanto, origem natural), quanto nativos do Mundo Lendário (com origem feérica). Nesses casos as estatísticas para essas criaturas são praticamente idênticas, exceto por uma ou outra variação que pode surgir por interesse do mestre do jogo para que os monstros melhor se enquadrem no planejamento da aventura ou da campanha.

O mestre do jogo pode assumir que determinadas características podem ser comparilhadas por várias, ou mesmo todas, criaturas de uma mesma origem. Criaturas feéricas podem se tornar invisíveis ou alterar sua forma, criaturas infernais podem compartilhar determinadas resistências ou vulnerabilidades, seres elementais podem disparar rajadas de fogo ou gelo, e mesmo criaturas do Mundo Material podem ter a capacidade de lutar em bando ou se defender instintivamente de ataques corporais. As possibilidades são infinitas, existindo, então, inúmeras oportunidades para o mestre do jogo surpreender os jogadores.

A seguir apresentamos algumas listas com a origem padrão para os monstros de Ohmtar. Todas as criaturas listadas têm suas estatísticas e descrições apresentadas no D&D 4E *Manual dos Monstros* e D&D 4E *Manual dos Monstros 2*. As raças dos povos de Ohmtar também estão listadas nos blocos a seguir.

Criaturas do Mundo Material

Origem Natural

Ankheg; Aranha; Arbusto Trôpego; Basilisco; Beemote; Besouro; Bronco (meio-orc); Bulette; Cavalo; Cobra; Crocodilo; Cockatrice; Doppelganger; Dragão; Dragonete; Eidolon; Elfo; Escorpião; Esfinge; Estirge; Estrangulador; Ettercap; Ettin; Formiga; Gárgula; Gigante da Colina (Gigante); Golem; Grifo; Guardião; Halfling; Hidra; Hiena; Homúnculo; Horror de Gancho; Horror de Vinhas; Humano; Javali; Kobold; Licantropo; Limo; Lisso (meio-elfo); Lobo; Lobo Invernal (Winter Wolf); Mantícora; Medusa; Monstro da Ferrugem; Ogro; Oni; Orc; Otiugue; Pássaro Roca; Povo-lagarto; Quimera; Rakshasa; Rato; Sahuagin; Sarça Guerreira; Tigre; Troll; Tubarão; Urso; Verme Púrpura; Worg; e Wyvern.

Criaturas do Mundo Lendário

Origem Feérica

Anão; Aranha; Arbusto Trôpego; Banshrae; Basilisco; Behir; Bruxa; Bulette; Cavalo; Célere; Centauro; Ciclope; Cockatrice; Cobra; Crocodilo; Doppelganger; Dragão; Dragonete; Dríade; Eidolon; Eladrin; Ente; Esfinge; Estrangulador; Ettin; Fera Deslocadora; Fomoriano; Gigante; Gnomo; Goblin; Golem; Grifo; Harpia; Hidra; Hiena; Homúnculo; Horror de Gancho; Horror de Vinhas; Javali; Krenshar; Lâmia; Lobo; Lobo Invernal (Winter Wolf); Medusa; Metamorfo; Minotauro; Monstro da Ferrugem; Oni; Pantera; Pássaro Roca; Quimera; Rakshasa; Remorhaz; Sabujo; Sátiro; Selvagem; Tigre; Troll; Tubarão; Unicórnio; Urso-coruja; Will-o'-Wisp; Worg; e Wyvern.

Criaturas do Submundo

Origem Feérica

Aranha; Constritor; Doppelganger; Dragão; Dragonete; Drider; Drow; Duergar; Eidolon; Estrangulador; Ettercap; Eubuleu; Fera Deslocadora; Grimlock; Homúnculo; Horror de Gancho; Horror de Vinhas; Kobold; Limo; Lobo; Mantícora; Manto Negro; Monstro da Ferrugem; Morcego; Obscuro; Ogro; Orc; Tríbulo Brutal; Troglodita; Troll; Tubarão; Urso; Verme Púrpura; Will-o'-Wisp; e Worg.

Criaturas do Paraíso

Origem Imortal

Anjo; Cavalo; Colosso; Couatl; Divino; Donian; Eidolon; Esfinge; Grifo; Kalash; Marut; Pégaso; e Unicórnio.

Criaturas do Inferno

Origem Imortal

Anjo; Aranha; Berbalang; Besouro; Cobra; Colosso; Demônio; Dragão; Dragonete; Eidolon; Escorpião; Gnoll; Hiena; Morcego; Naga; Renascido; e Tiefling.

Criaturas do Além

Origem Aberrante

Abolete; Abominação; Aranha; Balranote; Chuul; Corrompido; Cria-trocada; Destrachan; Eidolon; Fera Murmurante; Gal'mi; Gnomo; Grell; Grick; Metastral; Rastejador da Carniça; e Retalhador.

Criaturas do Mundo Primordial

Origem Elemental

Abominação; Aranha; Arauto da Podridão; Arconte; Azer; Behir; Cobra; Constritor; Djinn; Draconato; Dragão; Dragonete; Eidolon; Elemental; Fera de Magma; Galeb-Duhr; Gárgula; Gigante; Górgone; Grifo; Horror de Elmo; Ifrit; Pássaro Roca; Remorhaz; Sabujo; Salamandra; Sarça Guerreira; e Xorn.

Criando e Aplicando Variantes

Os monstros não precisam ser sempre iguais e, se você é o mestre do jogo, você não precisa usar exatamente os monstros como eles estão apresentados nos livros. Você pode criar variantes dos monstros, dando um toque único às criaturas e criando versões que se adequem não só à sua visão do cenário de Ohmtar como também à proposta da sua aventura ou campanha.

Cada variante pode surgir como uma mudança estética de um monstro e que pode influenciar suas habilidades, seu nível e até mesmo sua função. Cabe ao mestre do jogo, de posse da informação de qual criatura serve de base para a variante, aplicar as regras de personalização e criação de monstros apresentadas no D&D 4E *Guia do Mestre*. Além disso, o mestre do jogo pode determinar que suas variantes podem possuir como base as estatísticas de criaturas completamente diferentes, uma forma ainda mais interessante de surpreender os jogadores de sua mesa, como o caso dos soldados broncos (meio-orcs) de Longfoirt, que podem possuir, por exemplo, as estatísticas dos ogros como base para algumas variantes.

As variantes são fonte de incontáveis possibilidades para o mestre do jogo surpreender e cativar seus jogadores, além de permitirem que criaturas muito poderosas (ou muito frágeis) surjam como novos desafios, equilibrados ao nível do grupo.

Apresentamos duas opções para a customização de monstros de forma rápida e que podem ser usadas em conjunto. Essas opções têm a diversão do grupo como prioridade, e não a precisão matemática utilizada para a criação de monstros «recorrentes». As variantes servem como ponto de partida para esse trabalho, mas não são as únicas opções. Seja criativo e, acima de tudo, divirta-se!

Mudando o Nível do Monstro

Para ajustar rapidamente o nível de um monstro, faça os seguintes ajustes para cada nível somado ou subtraído ao nível da criatura original:

- ✦ Adicione/subtraia 1 às defesas, ao bônus de ataque e ao dano;
- ✦ Adicione/subtraia 10 do total de pontos de vida (lembre-se que criaturas elite possuem o dobro desse total de PV e solitárias o quádruplo);
- ✦ Adicione/subtraia 1 aos modificadores de perícias ou de atributos, mas apenas quando julgar necessário ao encontro.

Criando um Monstro Baseado em Outro

Nessa opção, escolha uma criatura existente e que possua o nível e a função desejados por você. Mude o nome da criatura, sua descrição, as informações obtidas a seu respeito. Altere suas características, o tipo de dano, inclua auras, troque resistências por vulnerabilidades, troque poderes, crie novos poderes, transforme o monstro em uma criatura elite ou solitária (consulte o D&D 4E *Guia do Mestre*).

Você pode usar o tema da ambientação ou dos antagonistas envolvidos na aventura para conduzir o processo de customização dos monstros. Contra um vilão infernal, por exemplo, você pode usar estatísticas de tieflings (D&D 4E MM) para criar sua versão única de uma horda de cultistas élficos, ou usar os poderes de uma criatura aberrante para criar uma série de monstros contaminados por poderes do Além.

Não se veja impedido a limitar a quantidade de poderes e características de uma criatura. Se fizer sentido para você e para o seu jogo, tire e acrescente o que desejar.

Lute!

Ouça o que eu digo, amigo, se pretende realmente atravessar esse vale. A quantidade de criaturas exóticas e repugnantes que você encontrará por essas trilhas e pelas grutas que elas cruzam é incalculável. E eu digo, por experiência própria obtida em minhas dezenas de anos de aventuras: esteja pronto para lutar.

Goblins? Orcs? Kobolds? Você tem pena deles? Pois não tenha! Acha que, se você atravessar esse vale, você é o invasor? E se for? Não interessa, meu jovem. Você precisa lutar, matar cada uma dessas criaturas se tiver a oportunidade. Enquanto eles lutam pelo controle daquelas terras, eles comem uns aos outros, e a todos aqueles que ousarem entrar em seu caminho. E quando faltar-lhes comida eles descerão às nossas terras, farão ensopado de nossas crianças e dormirão nos restos queimados de nossas camas.

O mundo está cheios de monstros querendo ocupar o nosso lugar ou simplesmente devorar nossa carne. Sempre foi assim, e continuará sendo. Você partirá, eles também, e outras criaturas no futuro virão ocupar o lugar desses monstros, um ciclo sem fim que faz esse mundo girar de verdade.

Faça o que veio aqui fazer, mas não tenha pena de destroçar tudo o que surgir em seu caminho, pois eles não terão pena de você e, sem perceber, não passarás de um pedaço de carne partido ao meio por um machado bolorento e enferrujado.

Galahad, de Kaleosogh
Aventureiro aposentado e guia para aventureiros
Angabar, 5970

Criaturas Clássicas

A seguir apresentamos algumas das criaturas mais conhecidas do jogo e sua aplicação no cenário de campanha de Ohmtar, como elas se inserem na mitologia dos mundos e como elas podem ser introduzidas em suas aventuras e campanhas. As estatísticas para as criaturas citadas podem ser consultadas no D&D 4E *Manual dos Monstros* e no D&D 4E *Manual dos Monstros 2*.

Abolete

Os aboletes são uma ameaça antiga que, mesmo relegados pelo Mestre e condenados a habitar o distante Além, tentam a todo instante alcançar e dominar os mundos mortais. Na maioria das vezes os aboletes alcançam o Submundo após iniciarem algum contato com bruxos e outros cultistas que dedicam suas vidas a desvendar (e alcançar) o poder das entidades alienígenas do Sétimo Mundo. Sem saber que estão sendo usadas, eles acabam invocando os aboletes para os mundos mortais e se tornam seus escravos.

Aboletes em sua campanha. Dizem que os aboletes de Ohmtar são servos de uma antiga divindade marinha do Mundo Material que teria perdido todos os seus devotos quando as águas que protegiam foram drenadas para o Submundo. De volta aos mundos mortais, eles buscam restabelecer a crença nessa divindade, mesmo que para isso seja necessário realizar verdadeiras lavagens cerebrais (literalmente) em seus servos. Elfos-negros (drows) e anões-cinzentos (duergar) têm os aboletes como inimigos em comum,

mas não é o suficiente para essas duas etnias rivais unirem suas forças.

Abominação

Durante a Última Crise o Mestre alterou o Paradigma e estabeleceu novos conceitos para o multiverso de Ohmtar. O mundo era lar de diversas criaturas conhecidas como abominações, armas épicas utilizadas por deuses e primordiais em uma guerra antiga. Com os deuses presos no Paraíso e no Inferno, e com os primordiais relegados ao Mundo Primordial, a guerra entre as entidades supremas teve seu fim e as abominações foram enviadas ao Além, o Sétimo Mundo, para serem esquecidas. Quando Tiamat ascendeu à divindade e entrou em guerra contra os Lordes Elementais, as forças superiores do Primeiro Mundo invocaram mais uma vez suas armas, trazendo-as novamente para perto de si.

Abominações em sua campanha. Enquanto o Espírito do Fogo tenta alcançar mais uma vez o Mundo Material, os deuses se preocupam com seus próprios planos, o que inclui invocar as abominações para que elas possam lutar em seu nome. Se isso acontecer, dificilmente haverá forças nos mundos mortais que sejam poderosas o suficiente para impedir a queda dos Portões do Inferno e da Muralha Celestial pelas mãos destas poderosas criaturas.

Centauro

Os metamorfos dividem as florestas do Mundo Lendário com uma poderosa raça monstruosa: os centauros. Essas poderosas criaturas feéricas, meio-equinas, meio-élficas, vivem em tribos formadas por dezenas ou até mesmo centenas de indivíduos. Territorialistas e violentos, os centauros de Ohmtar tratarão como inimigos todos aqueles que porventura venham a atravessar seus bosques e raramente estarão dispostos a uma solução diplomática (o que envolveria permitir ao intruso alcançar o coração da tribo, e eles preferem não correr o risco). São criaturas temidas no Mundo Lendário, apontadas como vilãs na maioria das lendas de selvagens e metamorfos.

Centauros em sua campanha. Os centauros de Ohmtar são criaturas malignas. As lendas contam que, num passado distante, a entidade conhecida como O Grande Lobo veio às florestas do Mundo Lendário. Ela estava tomada por um poder infernal, ferida por um cristal de cor alaranjada, a Semente da Inveja. Os centauros até então eram criaturas pacíficas e conhecidas por sua íntima ligação com os espíritos do Mundo Lendário. A partir daquele fatídico dia, a Inveja tomou conta dos centauros, tornando-os criaturas praticamente infernais, tomados pela angústia de não serem reconhecidos como parte do povo da esperança como os metamorfos e minotauros, por exemplo. Uma profecia diz que, quando os deuses malignos alcançarem o Mundo Lendário e iniciarem o ataque contra a Muralha Celestial, os centauros estarão ao seu lado.

Demônio

Os demônios de Ohmtar são criaturas imortais criadas ainda durante a Antiguidade. Durante a Última Crise, os demônios conseguiram abandonar seu mundo de origem e tomar o Inferno para si, apenas para, em seguida, verem os deuses hostis serem aprisionados junto a eles atrás dos Portões do Submundo (ou Portões do Inferno, como também são chamados).

Os demônios são tidos como entidades da natureza infernal, assim como os espíritos dos animais, das florestas, dos rios e tantos outros do Mundo Material ou do Mundo Lendário. Eles personificam tudo o que há de podre, maldoso e perverso em todos os cantos dos Sete Mundos.

Os demônios mais poderosos são chamados de Lordes Demoníacos, Lordes-Demônios ou Senhores-demônios. São os mais poderosos demônios de Ohmtar e detentores dos chamados Territórios Infernais, sendo os principais deles os Dez Fossos do Inferno. Diferente do que acontece com os deuses, que são vistos por seus servos angelicais como entidades superiores e inatingíveis, todos os demônios desejam se tornar um Lorde Demoníaco um dia. Para isso, eles investem ferozmente contra seus rivais, avançando contra suas cidadelas com exércitos de gnolls e demônios menores.

Apesar da rivalidade entre os demônios, essas criaturas infernais têm os deuses como seus verdadeiros inimigos e os combates entre as forças demoníacas e os servos divinos são permanentes, banhando o Inferno com o sangue das almas lançadas umas contra as outras em batalhas que parecem durar a eternidade.

Demônios em sua campanha. Os demônios estão entre as principais ameaças combatidas atualmente pelos heróis de Ohmtar. De alguma forma essas poderosas criaturas descobriram como alcançar os mundos mortais. Da mesma

forma, estabeleceram cultos demoníacos nesses mundos que se tornaram capazes de, também, invocar demônios.

As igrejas benevolentes possuem grupos que atuam exclusivamente contra as forças demoníacas, tentando eliminar esses cultos antes que eles alcancem poder suficiente para se tornarem ameaças realmente consideráveis. Os heróis podem atuar sozinhos contra os demônios, a partir de objetivos próprios relacionados às suas jornadas, ou em nome de organizações e instituições religiosas. A ameaça demoníaca pode vir, também, do confronto entre cultos dedicados à demônios e aqueles dedicados à divindades infernais, disputas que podem corromper vilas e causar grande destruição se não forem combatidas há tempo.

Existem situações mais delicadas, como a necessidade de se avançar diretamente ao Inferno para se cumprir uma determinada missão, como eliminar um demônio influente e poderoso ou resgatar a alma de algum mortal que fora ali aprisionada. Quando dessas missões mortais, os heróis devem estar preparados para se aliar, mesmo que temporariamente, a forças malignas - como demônios rivais ou servos das divindades hostis - para que tenham alguma chance de sucesso.

Para os heróis mais puros, missões como essas podem ser consideradas provações máximas, jornadas de superação que testam os limites da fé e do auto-controle de uma forma inigualável, capazes de corromper os mais frágeis corações e distorcer permanentemente a mais firme e ordeira das mentes.

Dragão

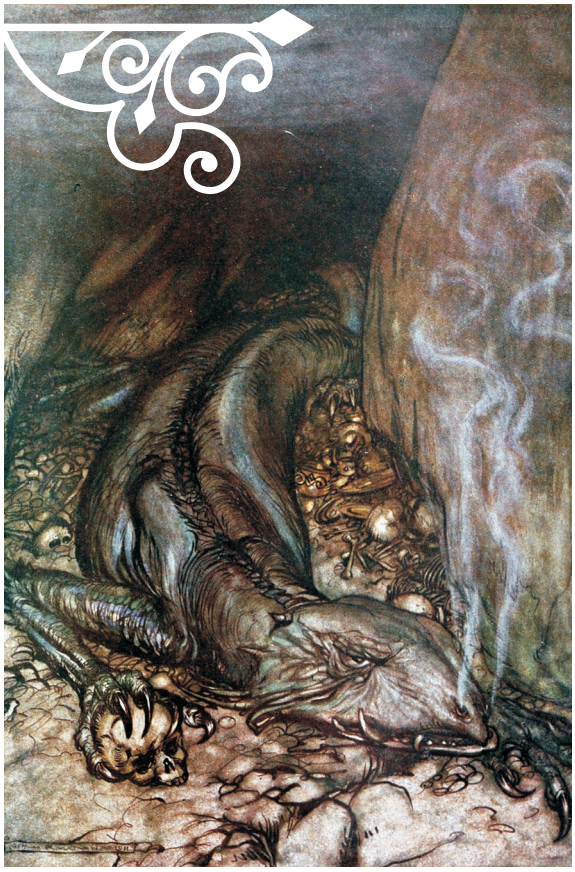
Os dragões foram criados durante uma violenta guerra entre Tiamat, a Rainha dos Draconatos, e os Lordes Elementais, um evento que ficou conhecido como a Guerra dos Dragões. Na ocasião, Tiamat transformou seus servos draconatos em dragões cromáticos, enquanto os draconatos que abandonaram o Império e foram acolhidos pelos seres-primordiais foram transformados em dragões metálicos por Bahamut, o Peixe Primordial.

Tiamat perdeu a guerra e foi expulsa do Mundo Primordial e, com ela, os dragões cromáticos. Esses dragões fugiram para várias partes do multiverso, trazendo consigo seus caçadores, os dragões metálicos. Sem conseguir alcançar o Paraíso e o Além (graças à proteção dos poderosos Couatls), os dragões cromáticos se esconderam no Mundo Lendário, no Mundo Material e no Submundo, enquanto os servos mais dedicados de Tiamat mantiveram-se ao lado da deusa no Inferno.

Espalhados por cinco dos Sete Mundos, os dragões se multiplicaram, deram origem a sub-espécies e também a outras criaturas completamente novas (como os dragonetes), e a guerra entre os dragões cromáticos e metálicos «esfriou».

Dragões em sua campanha. Os dragões são os oponentes mais formidáveis e icônicos de todos os mundos do Megaverso, e em Ohmtar isso não é diferente. Eles podem surgir como predadores selvagens, defensores territorialistas, tiranos obscuros, cultistas de Tiamat ou simplesmente feras reclusas que passam a vida caçando e acumulando tesouros.

Os dragões de Ohmtar, mesmo os mais frágeis, são capazes de assumir a forma de criaturas humanóides. Os dragões cromáticos raramente o fazem, mas os dragões metálicos têm por padrão utilizar essa habilidade durante quase todo o tempo, exceto quando ameaçados e, ainda assim, for estritamente necessário. Aquele pequeno halfling



maltrapilho, o velho alto-elfo da torre mágica, o líder humano da ordem de paladinos de Saint Londahar... Todos podem ser dragões sem que ninguém saiba, e podem inclusive fertilizar outras raças, dando origem a indivíduos de linhagem dracônica (como muitos dos feiticeiros conhecidos).

Drow

Os drow de Ohmtar são conhecidos principalmente como elfos-negros e fazem parte do chamado Povo do Medo (que inclui duergar, eubuleus e obscuros). Diferente do que acontece na maioria dos outros mundos do Megaverso, os drow de Ohmtar não são necessariamente malignos, apesar de existir, sim, uma grande quantidade de indivíduos com tendência a causar o mal, promover o caos, ou ambos.

Drow em sua campanha. Os drow malignos são agressivos e perversos. Eles intimidam seus oponentes e suas ligações com os poderes subterrâneos para conquistar poder e influência. Os barões malignos também são grandes ameaças, submetendo os obscuros a trabalhos forçados, alegando estarem protegendo-os da escravidão promovida pelos duergar.

Existem ainda os drow perversos, assassinos e mercenários que utilizam suas habilidades raciais como diferencial e que acabam se tornando figuras temidas até mesmo nas cidades humanas do Mundo Material. Elfos-negros indiferentes ou mesmo bondosos e ordeiros podem também representar uma ameaça quando se colocam como defensores do Submundo contra as forças dos mundos inferiores, o que pode incluir vários heróis e aventureiros de tendência não-maligna, como bruxos infernalistas, pagãos e até mesmo sacerdotes bondosos que por temor servem às divindades do Inferno.

Duergar

Os duergar são conhecidos em Ohmtar como dvergar ou como anões-cinzentos e formam uma etnia do chamado Povo do Medo. São uma raça dura, fria e geralmente hostil, que vive da exploração dos recursos minerais oferecidos pelo Submundo e do trabalho escravo dos membros da etnia dos obscuros - que os duergar consideram inferiores e que, portanto, devem ser tratados como tal.

Duergar em sua campanha. Os anões-cinzentos realizam negócios com a superfície, principalmente com os tiranos broncos das Terras do Norte de Agrippa. Assim, não é incomum que aventureiros e heróis das Terras Baixas (ou que tenham seus povoados pressionados pelas forças militares das Cidades Broncas) considerem os anões-cinzentos tão malignos quanto aqueles que aceitam comprar suas mercadorias mesmo sabendo que foi explorada com trabalho escravo.

Apesar do ímpeto conquistador dos duergar, que acreditam que o Submundo deveria estar sob seu domínio, já que são - para eles próprios - os únicos capazes de derrotar uma eventual legião infernal, os barões das montanhas de obsidiana estão muito mais preocupados em ter suas riquezas, poder e conforto garantidos do que realmente entrar em combate com os elfos-negros.

Alguns líderes duergar, entretanto, principalmente aqueles que não estão no topo das famílias governantes, farão o possível para chamar a atenção de seus pares. Esses duergar são os mais perigosos, aqueles que contratarão mercenários e atacarão as aldeias humanas apenas para trazer uma coleção de cabeças e mostrar que são superiores, ou tomar uma vila élfica durante a noite, roubando seus artigos mágicos e ostentando-os no Submundo.

Não é incomum que aventureiros de Agrippa, principalmente dos Braços Verdejantes, venham entrar em conflito com grupos de espiões duergar vindos do Submundo.

Elemental

Os elementais são as criaturas mais comuns do Mundo Primordial. Eles representam tudo o que poderia se chamar de fauna e flora naquele mundo caótico, apesar de lá esses termos não serem aplicáveis como no Mundo Material, já que as rochas caminham como animais e mesmo uma coluna de fogo pode ser mais inteligente que um velho arquimago de Kalindron. Durante muito tempo os estudiosos humanos chamaram todas as criaturas do Mundo Primordial simplesmente de elementais. Hoje, o termo elemental designa a origem dessas criaturas, já que, capazes de compreender melhor como se comportam as formas de vida do Mundo Primordial, os estudiosos passaram a dar nomes específicos aos elementais, como os arcontes, draconatos, ifrits, salamandras e seres-primordiais.

Ao viajar para o Mundo Primordial os heróis poderão se deparar com criaturas de outros mundos, mas invariavelmente sua interação se dará principalmente com as criaturas de origem elemental e que dão forma a todo o ecossistema «rubro». Esse ecossistema pode ser compreendido a partir de um paralelismo entre o entendimento que se tem a respeito das coisas do Mundo Material e as que se mostram no Mundo Primordial.

Existem animais no Mundo Primordial, que se assemelham a cavalos, ursos, pássaros, morcegos, mas são feitos de fogo, gelo, fumaça, rocha, sal, água e toda sorte de elementos. São chamados de animentais.

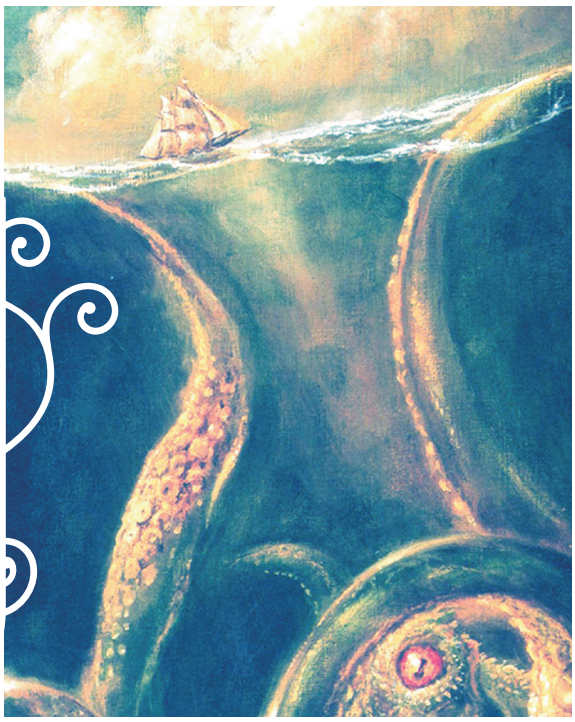
Existem também inúmeras formas de vida que se assemelham a uma mistura entre vegetais e minerais, como árvores de cristais, arbustos de lama ou corais que estão sempre em chamas. São a base da cadeia alimentar do ecossistema elemental e chamadas de plantimentais.

Existem os famosos elementais brutos, seres conscientes (mas não necessariamente inteligentes) que possuem anatomia extremamente rudimentar. São elementais de água em forma de ondas, do ar em forma de ventos, da terra em forma de montes rochosos ou de terra, e do fogo em forma de colunas ou chamas tremulantes. Esses são os elementais mais comuns, como espíritos que permeiam a própria natureza elemental. São conhecidos em Ohmtar como fortimentais.

Por último, temos no Mundo Primordial os elementais que possuem forma humanóide, mas sem sociedades organizadas e dotados de inteligência inferior. Conhecidos como antromentais, são humanóides que possuem o corpo totalmente formado por água, rocha, fogo, que se assemelham a furacões com braços ou são como nuvens de areia caminhando sobre um par de pernas, ou humanóides com corpos similares aos corpos das criaturas mortais (com pele, ossos, órgãos internos, etc).

Elementais em sua campanha. Os elementais são ameaças errantes. Eles costumam ter papéis muito bem definidos no ecossistema primordial e se tornam perigosos apenas quando afrontados, quando possuem instinto predador ou quando se sentem de alguma forma ameaçados ou afrontados pelos heróis. Surgem como ameaças errantes no caminho dos heróis, personificando todos os temores que cercam os viajantes durante suas travessias pelos Mundo Primordial.

Entretanto, o fortalecimento do Culto do Fogo e de uma série de cultos menores dedicados às forças primordiais (como ao Espírito das Águas) tem levado com que elementais sejam invocados para os mundos mortais, principalmente para Agrippa, onde já são uma ameaça verdadeira a toda a região que faz fronteira com o Ninho das Serpentes.



Gigante

Os gigantes são criaturas míticas de grandes proporções que, dizem, estão ligadas à essência do multiverso e às forças que regem a realidade. A simples existência dos gigantes é um elemento fundamental à manutenção da ordem cósmica e do equilíbrio entre as raças, dizem os estudiosos. Quando o Mestre reconstruiu o multiverso após a Última Crise, criou as chamadas Raças Antigas para moldar a realidade conforme as ideias amadureciam e tomavam forma. Os gigantes, fortes e poderosos, foram surgindo à medida que os Antigos necessitavam.

Acredita-se que os gigantes, por mais incultos que muitos deles sejam, ainda guardem em sua essência a missão de moldar o multiverso, uma ideia que não é cabível na atual realidade e que acaba por torná-los, ao contrário, agentes do caos e da mudança.

Gigantes em sua campanha. Os gigantes de Ohmtar são ameaças permanentes a todos os povos, e também a outras criaturas como dragões, orcs e goblinóides. Raros são os gigantes que se aliam a outras criaturas, exceto quando existe a oportunidade de realizar grande mudança no status quo vigente. Em cada mundo eles surgem como criaturas poderosas dispostas a interferir na paz e na ordem das raças inteligentes, atacando suas cidades, destruindo suas estradas e invadindo suas fronteiras.

Os gigantes mais inteligentes e poderosos atuam como verdadeiros líderes do caos e muitos deles são adorados e idolatrados como verdadeiras divindades (e alguns realmente o são). Eles não se tornam servos de nenhuma entidade, nem mesmo dos primordiais (no caso de gigantes elementais).

Gnoll

Os gnolls de Ohmtar são nativos do Inferno, membros do povo da inveja. Grande parte dessas criaturas vive na cidadelas infernais governadas pelos mais poderosos demônios, geralmente como escravos, apesar de muitos indivíduos terem conseguido escapar e viverem, hoje, em grandes tribos isoladas. Apesar de heróis surgirem dessas tribos, com suas próprias visões deturpadas de heroísmo, diga-se de passagem, essas criaturas formam uma raça violenta e sanguinária, impossível de não ser encarada imediatamente como uma ameaça, nem mesmo pelo indivíduo mais racional e ponderado.

Gnolls em sua campanha. Os gnolls não são uma ameaça apenas no Inferno. É comum encontrar grupos de indivíduos dessa raça no Mundo Material, invocados por cultistas malignos. Quando os cultistas são fracos e estão desprotegidos, os gnolls o matarão sem piedade e vagarão pelas áreas selvagens, passando a viver de ataques a caravanas ou saques em pequenos povoados. Quando os cultistas são poderosos a ponto de subjugar os gnolls, eles atuarão como guardiões de templos e patrulheiros.

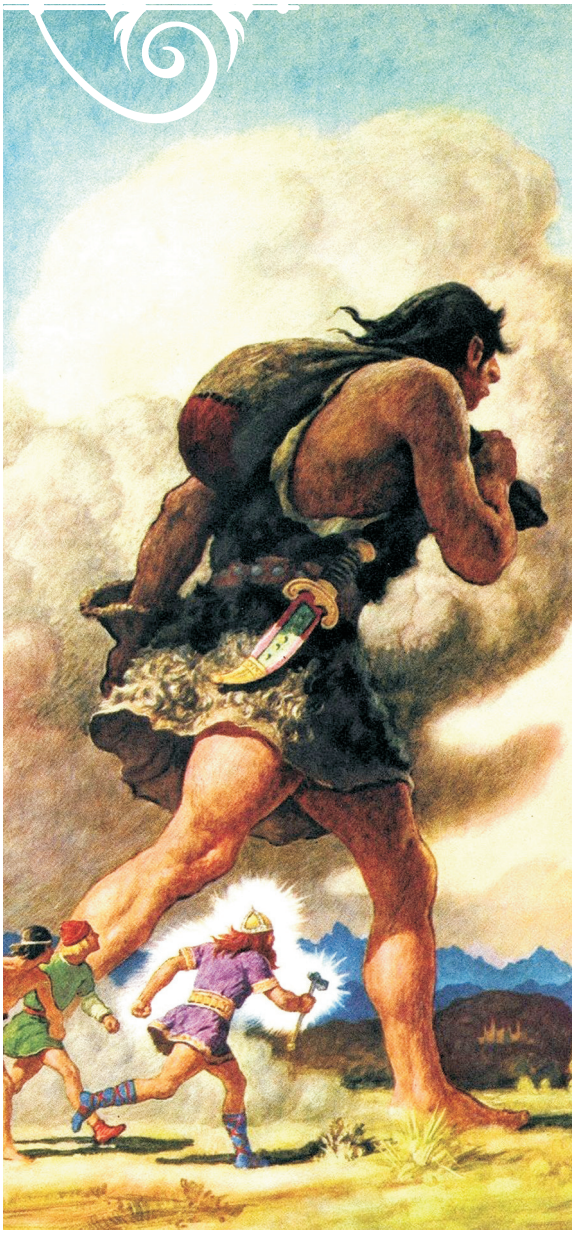
Goblin

Os goblins de Ohmtar são criaturas feéricas nativas do Mundo Lendário e representam, hoje, uma das maiores ameaças ao status quo de Ohmtar. Goblins, hobgoblins e bugbears uniram-se sob uma única bandeira e iniciaram uma poderosa investida contra as etnias do povo da esperança. Não satisfeitos, avançam pouco a pouco em direção ao Mundo Material, aproveitando-se das Encruzilhadas mágicas que ligam os dois mundos.

Goblins em sua campanha. A Profecia do Sol Azul diz que Sasquasohuh, a Estrela Azul que ilumina os céus do Mundo Lendário, descerá ao Mundo Material e trará o Quinto Mundo consigo. Os primeiros sinais da profecia já se confirmam.

Hang Aknar, o Rei Hobgoblin, reuniu as tribos goblinóides sob sua bandeira, criando um grande e poderoso exército que tem avançado sobre o Mundo Lendário em diversas frentes. Os anões de Rumnahein e os metamorfos das Florestas Lendárias já sofrem com os ataques constantes dos goblinóides, enquanto altos-elfos e minotauros se preparam para o confronto.

Através das florestas, principalmente, os goblinóides têm avançado em direção à Agrippa, mais precisamente sobre as florestas dos Braços Verdejantes. Os confrontos com elfos e com humanos têm se tornado cada vez mais comuns, mas poucos são os governantes que consideram a presença de goblinóides uma ameaça considerável (ou mesmo, em alguns casos, verdadeira).



Licantropo

Em Ohmtar, os licantropos são membros do povo da coragem que podem se transformar em animais ou monstros humanóides, sendo que raramente possuem controle sobre essa transformação. A maldição da licantropia surgiu quando um antigo espírito da natureza teve sua floresta maculada por um grupo de humanos que tentavam invocar um demônio. O espírito então amaldiçoou aqueles humanos, e essa maldição se mostrou contagiosa, como uma doença mágica silenciosa, capaz de passar de um indivíduo para outro ou de pai para filho.

Muitas pessoas carregam a doença, mas não a manifestam (exceto por algumas mudanças bruscas de comportamento esporadicamente). As que manifestam, entretanto, tendem a se transformar em criaturas que representam seus maiores temores ou repúdios (na cidade, os licantropos tendem a se transformar em ratos, enquanto nas florestas eles se transformam em lobos, tigres e ursos, por exemplo).

Estranhamente, apenas os membros do povo da coragem podem se tornar licantropos.

Licantropos em sua campanha. Uma série de lendas e superstições envolvem os licantropos de Ohmtar. É comum que licantropos que se transformem em animais semelhantes venham a se reunir em clãs ou tribos, ocultando-se da civilização. Algumas dessas tribos, entretanto, tornaram-se influentes e poderosas, criando uma espécie de ordem social secreta formada apenas por estas criaturas.

Orc

Os orcs já foram, no passado, uma grande ameaça para os povos mortais e dominaram várias regiões de Agrippa, do Mundo Lendário e do Submundo. Quando o deus dos orcs, Vrakrush, foi morto por Logan, o Espírito das Florestas, a sociedade órquica mergulhou em uma espiral de ruína e desolação. Os orcs foram tomados pela fome, pela fúria e pelo medo, sendo rapidamente reduzidos a pequenos grupos de indivíduos.

Orcs em sua campanha. Os orcs são ameaças menores em Ohmtar, mas ainda assim estão presentes e são temidos. Apesar de não existirem mais orcs nativos do Mundo Lendário (foram todos devorados pelos gigantes fomorianos), eles ainda habitam regiões isoladas do Mundo Material (geralmente em Chill Dára e em Baile Cliáth) e do Submundo (onde habitam, principalmente, as áreas tocadas pelas forças elementais que vazam do Mundo Primordial).

Troll

Os trolls são carnívoros horrendos encontrados em todos os lugares dos mundos mortais, das planícies mais verdejante às cavernas mais estéreis, dos desertos escaldantes aos vales cobertos de gelo. Alguns trolls são inteligentes o suficiente para devotar-se aos espíritos da natureza e realizar preces; esses trolls tornam-se líderes de seus bandos, utilizando suas habilidades para amedrontar os incultos. Eles comem tudo o que se mova, entocando-se perto de povoados e colônias, caçando seus habitantes até que todos tenham sido devorados.

Trolls em sua campanha. Os trolls são uma ameaça constante para qualquer povo civilizado. Eles avançam pelas cavernas dos anões de Rumnahein com a mesma vontade com que atacam as estradas humanas que cortam a região dos Braços Verdejantes ou invadem as florestas de fungos dos elfos-negros para devorar

obscuros. Mas nem só os membros dos povos da coragem, do medo e da esperança têm os trolls como seus inimigos. Gigantes, fomorianos, homens-lagarto e trogloditas frequentemente precisam lidar com a ameaça destas criaturas. Talvez os únicos pelos quais os trolls tenham algum respeito sejam os dragões ou, no Mundo Lendário, os goblinóides, com os quais forjaram algum tipo de aliança desde a ascensão de Hang Aknar.

Mortos-vivos

No cenário de campanha de Ohmtar, não existem mortos-vivos como aqueles descritos no D&D 4E *Manual dos Monstros*. Enquanto muitos mundos de fantasia trazem a possibilidade de aventuras que envolvem desbravar ruínas antigas e derrotar hordas de esqueletos e zumbis liderados por vampiros ou liches, isso não acontece nos Sete Mundos. Ao menos, não da forma clássica.

As criaturas mortas-vivas apresentadas no D&D 4E *Manual dos Monstros* não precisam ser descartadas em sua mesa. As estatísticas e descrições apresentadas são ricas o suficiente para que essas criaturas possam ser utilizadas de forma alternativa pelo mestre do jogo que deseja surpreender seu grupo. Seguindo as sugestões de variantes que apresentamos anteriormente, a criatura *arauto da podridão*, por exemplo (D&D 4E MM) pode ser apresentada como um monstro de origem elemental, ligado aos Campos de Anti-vida do Mundo Primordial. Em termos de regras, entretanto, o arauto da podridão de Ohmtar não recebe a palavra-chave *morto-vivo*. O mesmo pode ser feito com várias outras criaturas, adequando suas descrições à realidade do cenário.

Além disso, num multiverso composto por Sete Mundos de Luz, não existem criaturas de origem sombria (sombra; D&D 4E MM). Ao menos, não em suas versões originais. O mestre pode dar às criaturas sombrias um tratamento similar ao dado às criaturas mortas-vivas: criar versões alternativas desses monstros, alterando sua origem e adequando sua descrição ou seu histórico às premissas do cenário.

Clérigos e outros heróis que tenham habilidades especiais contra mortos-vivos (como o poder de clérigo *afastar mortos-vivos*), passam a ter, em Ohmtar, essas habilidades voltadas a criaturas de origem imortal . Caso o mestre do jogo ou os jogadores desejem inserir em sua campanha itens, talentos ou outras características que produzem efeitos contra mortos-vivos, lembre-se de alterar os efeitos para que afetem criaturas de origem imortal (origens; consulte o D&D4E *Manual dos Monstros*).

Carniçais, Esqueletos e Zumbis

Esses monstros estão entre as mais clássicas criaturas combatidas por aventureiros e heróis em seu início de carreira. Em Ohmtar, quando um indivíduo morre sua alma é levada para os planos divinos ou passa a compartilhar a vida espiritual com os espíritos de seu mundo natal.

Carniçais, esqueletos e zumbis de Ohmtar são corpos vazios controlados por magia dita «necromântica» (um segredo da Alta Magia resgatado, ao menos em parte, pelo arquimago Vissevark, da cidade bronca de Maigheo). Existem casos, também, em que outras criaturas são capazes de manipular os corpos e usá-los como soldados, como as aranhas demoníacas (uma variante da *terror das teias demoníacas*, do D&D 4E MM). Dizem as lendas que essas aranhas são capazes de usar as teias de seus covis para manipular os corpos de suas vítimas como marionentes e utilizá-las para combater seus inimigos.

Uma versão mais fraca de uma aranha demoníaca teria sido, inclusive, a responsável pela morte dos aliados de Tesla, de Angabar, em sua busca pelo mercador Karl Mucury há alguns meses. Até hoje Tesla tem pesadelos com aranhas e com os esqueletos sendo erguidos pelas teias e lançados contra ele e seus companheiros. Versões feéricas ou naturais de carniçais, esqueletos e zumbis podem surgir, também, em lugares tomados por forças malignas originárias do Mundo Lendário, como em pântanos dominados por bruxas insanas, com os corpos putrefatos de animais e de viajantes sendo utilizados como serviçais, erguidos por vinhas gosmentas ou movidos por vermes albinos.

Aparições, Espectros e Fantasmas

Versões ohmtarianas de mortos-vivos incorpóreos são raras. A alma dos indivíduos é parte do Mestre, assim como os espíritos da natureza. São entidades invisíveis e intocáveis que só se manifestam se for o desejo do Mestre. Aparições, espectros e fantasmas seriam espíritos que se manifestariam por alguma razão, e não simplesmente almas presas entre os mundos, fadadas a vagar em eterna agonia. Em Ohmtar, as almas não vagam. Ou elas são levadas pelos deuses (para o Paraíso ou para o Inferno), ou são abraçadas pelos espíritos da natureza dos mundos mortais.

Portanto, se é seu interesse, como mestre do jogo em uma campanha situada em Ohmtar, tenha cuidado no uso de versões alternativas de mortos-vivos incorpóreos. Fantasmas podem ser espíritos de antigos druidas que hoje protegem uma

Encruzilhada em uma floresta escura e distante. Aparições e espectros podem ser forças de origem infernal ou elemental, monstros criados por divindades ou primordiais para destruir a vida ou promover o caos.

Lembre-se, em todo caso, de retirar o descritor morto-vivo ou de mudar a origem da criatura original (no caso de monstros de origem sombra) para a nova origem desejada (imortal ou elemental, por exemplo).

Liches e Vampiros

Liches e vampiros podem surgir como indivíduos que receberam determinados poderes após realizarem um pacto com uma entidade poderosa, como um espírito, uma divindade, um demônio ou um primordial. Em alguns casos, eles compartilham seus corpos com as entidades com as quais realizaram tal pacto, e disputam com ela o controle sobre o próprio corpo.

O mundo de Agrippa está cheio de lendas de barões e descendentes das linhagens reais que entregaram suas almas aos espíritos de outros mundos em troca de poder e imortalidade, tornando-se não mais do que um canal para que essas entidades pudessem caminhar pelo Mundo Material sem serem percebidas.

Mortos-vivos Verdadeiros

Alguns teólogos e estudiosos das artes arcanas têm levantado a suspeita sobre a presença, em Ohmtar, de mortos-vivos ditos «verdadeiros», almas em agonia ou corpos possuídos por entidades estranhas aos Sete Mundos. A lenda sobre o Retorno do Emissário está muito ligada às sombras que se aproximam dos Sete Mundos. Se o Emissário retornar e levantar os mortos de suas tumbas para lutar contra os vivos pelo controle dos mundos mortais, não haverá poder, hoje, capaz de impedí-lo de alcançar a vitória.

Mas os Agentes do Destino não estão parados, nunca. Como um dos guardiões da ordem cósmica, Gënnlarioneth, arquimago e Agente do Destino, é um dos maiores interessandos, atualmente, nas respostas sobre essa questão. Dizem as lendas que ele tem sido visto em todos os mundos de Ohmtar e que, até mesmo, tem abandonado o multiverso de tempos em tempos, em sua jornada em busca de conhecimento e de revelações.

Capítulo 19

Expandindo os mundos

Ao longo do Tomo II deste livro, Os Mundos, nós apresentamos uma série de localidades e comunidades, como aldeias, vilas e cidades, que você pode usar como referência para ambientar suas aventuras e campanhas em Ohmtar. Mas, obviamente, seria inviável descrever com toda a riqueza de detalhes cada um desses lugares, até mesmo porque cada grupo de jogo usará apenas alguns desses detalhes e mudará o que for necessário para adequar a sua história.

Trazemos aqui, então, instrumentos para ajudar o mestre a planejar os detalhes dessas comunidades, dando seu toque particular ao cenário de Ohmtar.

Comunidades em Jogo

A melhor maneira de lidar com uma comunidade em jogo é planejá-la de dentro para fora, colocando cada loja e cada casa, nomeando todos os PdMs, e mapeando cada edificação. No entando, as comunidades são os locais mais complicados que você provavelmente terá em seu jogo, e a perspectiva de detalhamento será um tanto difícil, principalmente se os personagens dos jogadores estão propensos a visitar várias comunidades. Convenhamos, de que adianta detalhar toda uma cidade se os personagens irão passar apenas por uma taverna para conseguir informações antes de seguir viagem. Nesses casos, o planejamento fica de lado e entra em jogo todo o potencial do mestre para a improvisação.

A seguir apresentamos um conjunto de regras simples para lidar com comunidades em seu jogo. Essas regras podem ser utilizadas com a 4a. edição do jogo Dungeons & Dragons, apesar de estarem sendo disponibilizadas aqui através da *Open Game License* (consulte a licença ao final do livro). Essencialmente, as regras apontam para formas de lidar com as comunidades praticamente como se elas fossem personagens do jogo, com seus próprios blocos de estatísticas. usando essas regras você terá as informações vitais para a sua sessão de forma rápida e eficiente, de forma que você tenha à mão as informações necessárias para lidar com a maioria das interações dos personagens jogadores com o ambiente urbano ao seu redor.

Observe que para comunidades particularmente grandes, você poderá usar vários blocos de estatísticas para representar distritos diferentes dentro de uma cidade, por exemplo. Isso permite que você tenha bairros com características distintas dentro das muralhas de uma cidade. Os mestres do jogo devem se sentir livres para adicionar outros novos elementos para criar as comunidades que desejam.

População das Comunidades

Cabe ao mestre usar de sua liberdade para determinar a população de uma comunidade, mas ele pode usar as referências a seguir para ajudá-lo a determinar exatamente quantas pessoas vivem na comunidade. Uma vez que o número real de pessoas que moram em uma comunidade não tem impacto sobre o jogo, o número que o mestre escolher é em grande parte cosmético - sinta-se livre para ajustar os valores sugeridos abaixo para adequar a comunidade à sua campanha. O D&D 4E *Guia do Mestre* traz referências para população e funcionamento de aldeias, vilas e cidades. O que trazemos aqui são apenas novas opções de referências.

Tipo da Comunidade	População
Lugarejo	20 ou menos
Assentamento	21 a 60
Povoado	61 a 200
Aldeia Pequena	201 a 2.000
Aldeia Grande	2.001 a 5.000
Vila Pequena	5.001 a 10.000
Vila Grande	10.001 a 15.000
Cidade Pequena	15.001 a 20.000
Cidade Grande	21.000 a 25.000
Metrópole	25.000 ou mais

Estatísticas das Comunidades

As estatísticas das comunidades são organizadas conforme apresentado a seguir. Use as informações abaixo como referência para o detalhamento das comunidades em seu jogo.

✦ **Nome.** O nome da comunidade é apresentado primeiro.

✦ **Tipo e Tendência.** O tipo da comunidade indica a margem da população esperada, conforme apresentado na tabela acima. O tipo da comunidade determina muitas de suas características. A tendência, por sua vez, indica a tendência geral dos habitantes da comunidade e de seu governo. Cada indivíduo possuirá sua própria tendência, mas ela na maioria dos casos estará a um passo da tendência geral da comunidade. A tendência influencia, também, as estatísticas da comunidade.

As tendências das comunidades são nove e elas possuem grande similaridade com as tendências apresentadas no D&D 4E *Livro do Jogador*. A seguir, apresentamos como as tendências das comunidades representam diretamente o que se esperar de seu governo ou de seus habitantes.

Leal e Bondosa. Uma comunidade com esta tendência geralmente possui um código de leis diligentemente obedecido pela grande maioria das pessoas.

Neutra e Bondosa. Uma comunidade com esta tendência possui um governo central que raramente influencia os residentes, exceto para ajudá-los em caso de necessidade.

Caótica e Bondosa. Uma comunidade com esta tendência possui um poder central que auxilia constantemente os residentes em suas necessidades e opondo-se diretamente às restrições de liberdade impostas principalmente por comandos externos (como igrejas e esferas superiores de governo).

Leal e Neutra. Uma comunidade com esta tendência possui um código de leis que é seguido à risca. Os detentores do poder geralmente exigem que os visitantes, assim como os residentes, obedeçam a todas as leis e regulamentos locais.

Neutra. Uma comunidade com esta tendência raramente exerce qualquer pressão ou influência entre seus grupos e membros (do governo para a sociedade, por exemplo). Geralmente os detentores dos poderes locais estão preocupados com seus próprios interesses.

Caótica e Neutra. Uma comunidade com esta tendência possui um governo central imprevisível, que influencia a sociedade de formas diferentes em momentos diferentes.

Leal e Maligna. Uma comunidade com esta tendência possui um poder central que impõe um rígido código de leis, que a maioria segue principalmente por medo de punições severas.

Neutra e Maligna. Uma comunidade com esta tendência geralmente é oprimida e subjugada por um ou mais grupos que detém o poder local, estando destinada a um futuro sombrio.

Caótica e Maligna. Uma comunidade com esta tendência vive com medo constante de seus governantes devido às situações horríveis e imprevisíveis que enfrentam constantemente. Todos os tipos de atrocidades são cometidas abertamente como se fossem parte da própria cultura local.

✦ **Modificadores.** Comunidades possuem seis modificadores que se aplicam a testes de perícias realizados nestas localidades pelos personagens. O valor inicial dos modificadores de uma comunidade são determinados por seu tipo, e ajustados de acordo com sua tendência, seu governo e suas qualidades e desvantagens. Note que adicionar ao seu jogo a mecânica de modificadores de comunidades servirá para trazer um pouco de complexidade aos testes de perícias dos personagens dos jogadores, aplicados principalmente às tarefas sociais, reduzindo a previsibilidade dos resultados esperados da aventura quando eles adentram novas vilas, cidades e aldeias.

✦ **Qualidades.** Todas as comunidades possuem um certo número de qualidades que mais se adequam às suas características e estatísticas. Pense nas qualidades como *talentos* para as comunidades (talentos; D&D 4E LdJ). O tipo da comunidade determina a quantidade de qualidades que ela possui.

✦ **Perigo.** O modificador de perigo de uma comunidade determina o quão perigosa é a vida para seus habitantes. Se você usa tabelas de encontros aleatórios baseadas em valores percentuais (jogadas de 1d100 ou 1d%) em que classifica os monstros ou encontros segundo seu nível, do menor para o maior, use o modificador de perigo para ajustar o resultado das jogadas de encontros aleatórios.

✦ **Desvantagens.** Todas as desvantagens sofridas por uma comunidade são indicadas nesta linha. Uma comunidade pode possuir qualquer número de desvantagens que se desejar, assim como algumas comunidades não possuem desvantagens. Possuir desvantagens não oferece qualquer contrapartida.

✦ **Governo.** Esta entrada indica como a comunidade é governada e regida. O tipo de governo de uma comunidade influencia suas estatísticas.

✦ **População.** Este número indica a população de uma comunidade. O número exato da população é flexível; a população real de uma comunidade pode variar em função de diversos fatores, como aumentar nos dias de festas ou de funcionamento do mercado, ou cair durante o inverno. O número indicado aqui representa um valor padrão, usado principalmente para dar uma maior riqueza de detalhes a respeito da comunidade, e não necessariamente como um fator estatístico.

✦ **PdMs Notáveis.** Esta entrada lista qualquer PdM notável que viva na comunidade. O papel do PdM na comunidade, assim como alguns detalhes a seu respeito (como tendência, raça e sexo) são indicados como referência para que o mestre possa inserí-los rapidamente em seu jogo.

Algumas informações que poderiam ser aplicadas aqui não são tão relevantes em Ohmtar. Por exemplo, determinar o valor máximo de itens mágicos que podem ser adquiridos em uma comunidade não faz muito sentido quando dizemos que, em Ohmtar, os itens mágicos não são comercializados abertamente, sendo no máximo usados como objeto de troca ou como parte de missões mais importantes.

Da mesma forma, não fazemos limitações, por exemplo, quanto ao nível máximo dos PdMs que poderiam ser encontrados em uma comunidade, visto que a determinação da presença ou não de um personagem de nível elevado em uma comunidade deve ser realizada pelo mestre do jogo de acordo com o enredo de sua aventura/campanha.

Tipo da Comunidade	Modifi. Inicial	Qualidades	Modif. Perigo
Lugarejo	-4	0	-10
Assentamento	-2	1	-5
Povoado	-1	1	-2
Aldeia Pequena	0	2	0
Aldeia Grande	0	2	0
Vila Pequena	+1	2	2
Vila Grande	+1	3	5
Cidade Pequena	+2	4	5
Cidade Grande	+2	5	10
Metrópole	+4	6	15

Modificadores

A vida em uma comunidade é representada por seis modificadores. O valor inicial de um modificador é determinado pelo tipo da comunidade. Esses modificadores são aplicados aos testes de perícias e tarefas relacionadas indicadas em sua descrição quando realizados dentro da comunidade.

✦ **Corrupção.** Corrupção mede o quanto os oficiais da comunidade estão abertos à suborno e outras formas de favorecimento, bem como a probabilidade de ninguém na cidade se dispor a relatar um crime. Um modificador baixo de corrupção indica um alto nível de honestidade cívica. O modificador de Corrupção é aplicado a todos os testes de Blefe feitos contra agentes da administração local e guardas, bem como aos testes de Furtividade realizados ao ar livre.

✦ **Crime.** Crime representa a medida de desordem da comunidade. Uma comunidade com um modificador baixo de crime indica que o índice de criminalidade é baixo e que o local é relativamente seguro, com crimes violentos sendo raros ou até mesmo desconhecidos, enquanto uma comunidade com um modificador alto seria suscetível ao poder de uma guilda de ladrões, por exemplo, e um problema significativo de violência. O modificador de Crime de uma cidade é aplicado aos testes de Intuição como resistência à Blefe, e também aos testes de Ladinagem realizados para furtar bolsos.

✦ **Economia.** O modificador de Economia indica o quanto o comércio de uma comunidade é saudável e o quão ricos ou bem-sucedidos são seus cidadãos. Um modificador de economia baixo não indica imediatamente que a cidade é assolada pela pobreza, mas pode indicar uma cidade com pouco comércio ou relativamente autossuficiente. Cidades com modificadores de Economia altos geralmente possuem mercados, muitas lojas e comércio diversificado. A Economia de uma comunidade ajuda seus cidadãos a obterem riquezas e isso se aplica a todos os testes que os personagens realizarem para obter algum tipo de dinheiro em função de trabalho ou outro tipo de esforço (uma performance artística, por exemplo).

✦ **Justiça.** O modificador de Justiça de uma comunidade determina o quão restritas são suas leis. Uma comunidade com um modificador de Justiça baixo não indica necessariamente um local com alta criminalidade, apenas que a cidade vê pouca necessidade de proteção legal uma vez que os crimes são raros, por exemplo. Com um modificador de Justiça elevado, a comunidade terá guardas especialmente atentos, vigilantes e bem organizados. Quanto maior é o padrão legal de uma cidade, mais timidamente os cidadãos responderão às demonstrações de força do governo local. O modificador de Justiça se aplica a testes de Intimidação que buscam tornar um adversário amigável, Diplomacia contra funcionários ou membros do governo, ou Diplomacia para chamar a guarda da cidade.

Guardas! Guardas!
É inevitável. Cedo ou tarde os personagens dos jogadores irão chamar os guardas da cidade ou se envolverão em uma situação em que os cidadãos irão fazê-lo. Chamar a guarda local exige um teste de Diplomacia modificador pelo valor de Justiça da comunidade. Esse é um teste Fácil que, se bem sucedido, fará com que os guardas cheguem ao local em 1d6 minutos. Cada 5 pontos em que o resultado do teste de Diplomacia exceda à CD determinada pelo mestre reduz o tempo de chegada em 1 minuto. Caso o total seja reduzido a um valor inferior a 1 minuto, ele será reduzido em rodadas (1 minuto é igual a 10 rodadas).

✦ **Conhecimento.** O modificador de Conhecimento de uma comunidade mede não apenas o modo como os cidadãos estão dispostos a conversar com os visitantes, como também o nível de acesso que eles possuem a bibliotecas e o quão sábios são. Um modificador de conhecimento baixo não significa que os habitantes da comunidade são idiotas, só que eles não têm conhecimento suficiente ou não estão muito abertos para dialogar um assunto mais complexo. O modificador de Conhecimento se aplica a todos os testes de Diplomacia e de Manha realizados para obter e validar informações dentro da comunidade, bem como aos testes de quaisquer perícias realizados para pesquisas (quando usando a biblioteca local, por exemplo).

✦ **Sociedade.** O modificador de Sociedade determina o quão civilizados e de mente aberta são os cidadãos de uma comunidade. Um modificador baixo pode significar que a maioria dos habitantes são preconceituosos ou suspeitam dos estrangeiros. Um modificador elevado indica que os cidadãos estão abertos aos visitantes e suas ideias, à diversidade e às coisas exóticas, bem como estão dispostos a conversar sobre assuntos diversos. O modificador de Sociedade de uma comunidade é aplicado a todos os testes de Blefe para disfarces e falsificações, bem como para todos os testes de Diplomacia contra indivíduos que não são do governo local.

Tendência

A tendência de uma comunidade não só descreve a atitude e personalidade geral do governo e dos cidadãos, como influencia suas estatísticas. Comunidades leais têm seu modificador de Justiça ajustado em +1. Comunidades bondosas têm seu modificador de Sociedade ajustado em +1. Comunidades caóticas têm seu modificador de Crime ajustado em +1. Comunidades malignas têm seu modificador de Corrupção ajustado em +1. Comunidades com alguma neutralidade têm seu modificador de Conhecimento ajustado em +1 (uma comunidade neutra verdadeira, então, recebe um ajuste de +2).

Governo

Assim como as nações, vilas e cidades possuem seus próprios governantes. O governo de uma comunidade não só auxilia a equilibrar os interesses da comunidade como também influencia em suas estatísticas. Escolha para a comunidade uma das formas de governo a seguir.

Autocracia. Um único indivíduo escolhido pelo povo governa a comunidade. O título deste líder pode variar: barão, burgomestre, lorde ou mesmo outros títulos de nobreza ou realeza adquiridos por motivos diversos. Não aplicam-se modificadores à comunidades autocráticas.

Conselho. Um grupo de conselheiros, compostos por líderes de guildas ou membros da aristocracia, governam a comunidade.

Modificadores: Sociedade +4, Conhecimento +2, Justiça +2

Mágico. Um indivíduo ou um grupo dotado de grandes poderes mágicos, como um sumo sacerdote ou um arquimago, ou mesmo uma criatura mágica (como um dragão), governa a comunidade.

Modificadores: Conhecimento +4, Corrupção -2, Sociedade -2

Suserano. A comunidade é governada por um único indivíduo que tomou seu controle ou o herdou como parte de sua linhagem.

Modificadores: Corrupção +2, Justiça +2, Crime -2, Sociedade -2

Sindicato Secreto. Um grupo não-oficial ou ilegal, como uma guilda de ladrões, governa a comunidade. O grupo usa um falso líder para manter seu segredo, mas são seus membros que determinam os verdadeiros rumos da comunidade.

Modificadores: Corrupção +2, Crime +2, Economia +2, Justiça -6

Qualidades

Comunidades muitas vezes têm qualidades incomuns que as tornam únicas. Abaixo estão listadas várias qualidades diferentes que podem modificar ainda mais as estatísticas de uma comunidade. O tipo da comunidade determina a quantidade de qualidades que ela pode possuir e, uma vez que a qualidade tenha sido escolhida, ela não pode ser alterada.

Acadêmica. A comunidade possui algum tipo de academia, facilidade para estudos e treinamentos, ou uma universidade de grande renome. Essa comunidade possui uma quantidade considerável de acadêmicos e arcanistas entre seus habitantes.

Modificadores: Conhecimento +1

Boateira. Os cidadãos da comunidade são intrometidos e fofoqueiros. Muito pouco acontece de verdade nesse lugar.

Modificadores: Conhecimento +1, Corrupção +1, Sociedade -1

Intolerante Racial. A comunidade tem preconceito contra uma ou mais raças. Os membros da raça indesejável podem sofrer sanções diversas, que vão desde a cobrança de valores maiores por determinados produtos ou serviços, ou até mesmo serem alvos de insultos e violência.

Modificadores: Conhecimento -1

Isolada. A comunidade é uma localidade isolada das outras por meios físicos ou sobrenaturais. Seus habitantes são ferozmente leais uns aos outros.

Modificadores: Justiça +1, Crime -1

Local Sagrado. A comunidade abriga um santuário, um templo ou um marco geográfico de grande importância para uma ou mais religiões. Esta comunidade possui uma grande quantidade de sacerdotes entre seus habitantes.

Modificadores: Corrupção -2

Localização Estratégica. A comunidade está situada em uma estrada importante ou nas proximidades de um grande porto, ou serve como barreira para algum tipo de passagem (como uma ponte ou um vale).

Modificadores: Economia +1

Notória. A comunidade possui a reputação (merecida ou não) de ser um antro de pecado, crime e injustiça. Ladrões, espiões e assassinos são muito comuns por aqui.

Modificadores: Crime +1, Justiça -1, Perigo +10

Próspera. A comunidade é um centro popular de comércio. Os comerciantes são ricos e os cidadãos que trabalham com o comércio de mercadorias vivem relativamente bem.

Modificadores: Economia +1

Supersticiosa A comunidade possui um profundo e irracional medo de magia e de outras coisas sobrenaturais. Esse temor, entretanto, tornou os cidadãos muito mais solidários uns aos outros. Raramente haverá praticantes de magia habitando a localidade, e mesmo os pequenos milagres dos sacerdotes podem ser vistos com receio.

Modificadores: Justiça +2, Sociedade +2, Crime -4

Turística. A comunidade possui algum tipo de marco geográfico, edificação ou eventos festivos que atraem uma grande quantidade de visitantes de terras próximas ou distantes.

Modificadores: Economia +1

Vínculo Mágico. A comunidade é um refúgio para praticantes de magia devido à presença de algum tipo de vínculo mágico, como um portal ou alguma fonte de energia cósmica. Esta comunidade possui uma grande quantidade de magos, bruxos, feiticeiros e bardos.

Modificadores: Conhecimento +3

Virtuosa. A comunidade é conhecida pelos modos de seus bondosos habitantes, pelo espírito amigável e por uma profunda devoção a uma divindade benevolente. É um lugar com uma quantidade relevante de sacerdotes. Aqui, servos de divindades ou entidades malignas podem enfrentar escárnio, insultos ou até mesmo violência.

Modificadores: Justiça +1, Conhecimento -1, Crime -1

Desvantagens

Assim como uma comunidade pode possuir qualidades incomuns que aprimoram suas estatísticas, ela pode também sofrer algumas desvantagens. Não há limite para o número de desvantagens que uma comunidade pode sofrer, mas a maioria das comunidades não as possui, já que uma comunidade atormentada por alguma desvantagem durante muito tempo fatalmente entraria em colapso e deixaria de existir (ou mudaria drasticamente para um outro tipo de comunidade).

Uma desvantagem pode surgir como o resultado de um evento ou ação tomada por um personagem (do jogador ou do mestre) suficientemente influente. Da mesma forma, assumir uma missão para realizar um ato digno de nota pode fazer com que um grupo de heróis remova uma ou mais desvantagens de uma comunidade. Alguns exemplos de desvantagens são listados a seguir.

Anarquia. A comunidade não possui líderes. Este tipo de comunidade é perigosa e de vida curta. Caso assuma esta desvantagem, remova da comunidade seu Governo e os modificadores aplicados pela forma de governo escolhida.

Modificadores: Corrupção +4, Crime +4, Economia -4, Sociedade -4, Justiça -6, Perigo +20

Maldição. Algum tipo de maldição aflige a comunidade. Seus cidadãos podem estar propensos à violência ou sofrer de má sorte, ou poderiam ser atormentados por pesadelos ou uma infestação de pragas.

Modificadores: Escolha um modificador qualquer e reduza seu valor em 4

Pobreza. Por um ou vários motivos, a comunidade é miserável. Pobreza, fome e doenças avançam sobre o local de forma desenfreada.

Modificadores: Corrupção e Crime +1

Praga. A comunidade sofre com algum tipo de contágio prolongado ou doença, seja de natureza normal ou mágica. A doença é transmissível e diariamente existe 5% de chance de um personagem ficar exposto à doença.

Modificadores: -2 em todos os modificadores

Território de Caça. Um monstro ou grupo de poderosas criaturas usa a comunidade como território de caça. Os cidadãos vivem com medo e evitam sair às ruas, a menos que seja necessário.

Modificadores: Economia -4, Justiça -4, Sociedade -4, Perigo +20

Exemplos de Comunidades

Embora seja bom estar preparado, e planejar cidades é uma tarefa por si só divertida, nem sempre é possível gerar blocos de estatísticas específicos para todas as cidades que os personagens dos jogadores irão visitar. Às vezes, os heróis decidem se aventurar em busca de suprimentos ao invés de ir direto para a masmorra mais próxima, outras vezes eles têm como prioridade negociar todas as coisas que obtiveram nas ruínas da última aventura.

As comunidades apresentadas a seguir foram projetadas exatamente para essas ocasiões, em que é preciso uma dose maior de flexibilidade e improvisação. Ao invés de nomes específicos, essas comunidades receberam um título genérico que tipo de localidade são e onde podem estar situadas.

Cidade

Cidade Grande

Tendência: Neutra verdadeira

Corrupção +0; **Crime** +2; **Justiça** +2
Conhecimento +5; **Economia** +5; **Sociedade** +2

Qualidades: acadêmica, local sagrado, localização estratégica, próspera, turística
Perigo +10

Demografia

Governo: autocracia
População: 25.000

PdMs Notáveis

Jiranda Hollis, capitã da guarda; humana, indiferente
Fallor Pollux, bispo de Saint Londahar; humano, leal e bondoso
Lorde Alton Ralderac, prefeito; humano, indiferente

Cidade dos Ladrões

Vila Pequena

Tendência: Caótica e neutra

Corrupção +3; Crime +5; Justiça +3
Conhecimento -6; Economia +4; Sociedade +1

Qualidades: acadêmica, intolerante racial (halflings), notória, turística
Perigo +15

Demografia

Governo: sindicato secreto
População: 10.000

PdMs Notáveis

Kamus Rix, senhor do crime; bronco, maligno
Alamandra Talais, diretora da Academia Arcana; humana, indiferente
Pavo Tumbor, prefeito (testa de ferro); humano, maligno

Capital da Intriga

Metrópole

Tendência: Leal e maligna

Corrupção +7; **Crime** +5; **Justiça** +0
Conhecimento +5; **Economia** +2; **Sociedade** +1

Qualidades: boateira, local sagrado, localização estratégica, notória, próspera, supersticiosa
Perigo +20; **Desvantagens:** anarquia

Demografia

Governo: nenhum
População: 55.000

PdMs Notáveis

Viviana Dartmoor, socialite maledicente; humana, maligna
Cordella I, Rainha-Regente deposta; humana, bondosa
Narcil Sharptongue, crítico social; lisso indiferente

Lugarejo Agreste e Arrepiante

Assentamento

Tendência: Caótica e maligna

Corrupção +1; **Crime** -5; **Justiça** +1
Conhecimento -1; **Economia** -2; **Sociedade** -8

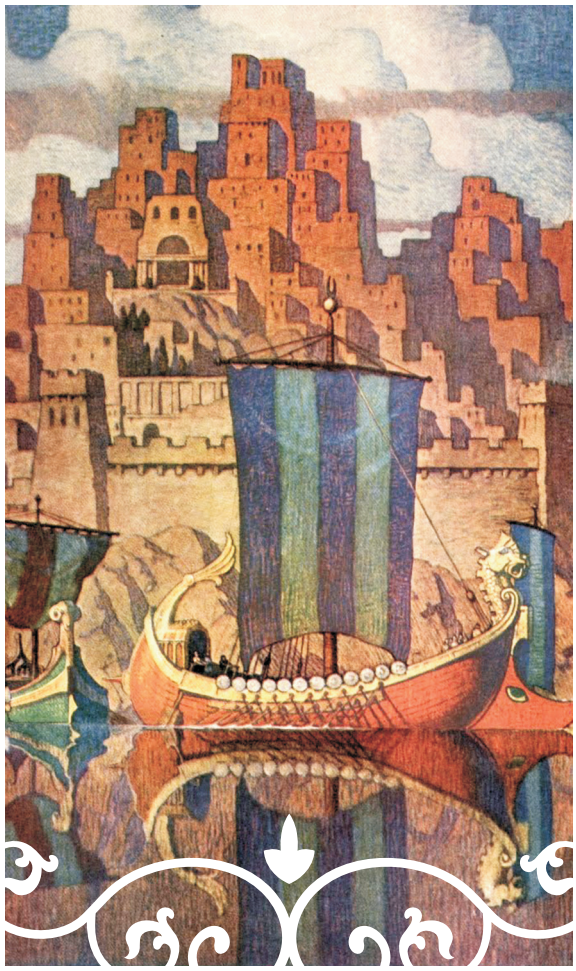
Qualidades: isolada
Perigo -5; **Desvantagens:** maldição

Demografia

Governo: suserano
População: 23

PdMs Notáveis

Pai Humms, patriarca; humano, caótico e maligno
Junior Humms, idiota do vilarejo; humano, caótico e maligno
Mãe Twixt, bruxa; humana, maligna



POSTO COMERCIAL DOS ANÕES

Tendência: Leal e bondosa

Aldeia Grande

Corrupção +0; **Crime** +0; **Justiça** -1
Conhecimento -2; **Economia** +2; **Sociedade** +5

Qualidades: localização estratégica, próspera, virtuosa
Perigo +5

Demografia

Governo: conselho
População: 2.500

PdMs Notáveis

Gundar Dorgrun, clérigo artífice; anão, leal e bondoso
Bilda Keldam, mestra da guilda; anã, indiferente
Karnag Thosk, capitão da milícia; anão, bondoso

ALDEIA ÉLFICA

Tendência: Caótica e bondosa

Aldeia Pequena

Corrupção -2; **Crime** +1; **Justiça** +0
Conhecimento +2; **Economia** +0; **Sociedade** -1

Qualidades: intolerante racial (anões, broncos, humanos)
Perigo +0

Demografia

Governo: mágico
População: 1.300

PdMs Notáveis

Talandrel Illarion, arquimago; elfo, bondoso
Hrak, varredor de esterco; bronco, bondoso
A Flor Carmesim, ladra renomada; lissa, indiferente

DÉBIL VILA PESQUEIRA

Tendência: Leal e neutra

Povoado

Corrupção +0; **Crime** -4; **Justiça** +2
Conhecimento +1; **Economia** -1; **Sociedade** +0

Qualidades: boateira, supersticiosa
Perigo +0; **Desvantagens:** pobreza

Demografia

Governo: autocracia
População: 70

PdMs Notáveis

Tanner Basken, prefeito; humano, leal e bondoso
Ira Skeen, xerife; humana, indiferente
Rato de Praia, profeta e adivinho, druida das água; humano, indiferente

LUGAREJO NA ESTRADA

Tendência: Neutro e bondoso

Lugarejo

Corrupção -4; **Crime** -4; **Justiça** -6
Conhecimento -5; **Economia** -4; **Sociedade** +1

Qualidades: localização estratégica
Perigo -10

Demografia

Governo: conselho
População: 16

PdMs Notáveis

Jaycen Halls, senhora das terras e estalajadeira; humana, bondosa
Erlan Urnst, ferreiro; anão, indiferente
Senhor Harlen Gnoat, mercador; humano, maligno

Idiomas

Abaixo, apresentamos uma breve referência dos principais idiomas dos mundos de Ohmtar.

IDIOMAS DO ÓDIO

Dracônico: draconatos, dragões, kobolds e outras criaturas dracônicas, além de servos de Tiamat;
Primordial: seres-primordiais, elementais, gênios e outras criaturas de origem elemental, além de pagãos de círculos dedicados aos espíritos elementais.

IDIOMAS DA INVEJA

Abissal: demônios mais antigos, cultistas demoníacos e bruxos infernalistas;
Infernal: gnolls, renascidos, tieflings, demônios e outras criaturas de origem imortal (Inferno).

IDIOMAS DO MEDO

Drow: elfos-negros e escravos obscuros;
Dvergar: anões-cinzentos (duergar) e escravos obscuros;
Eubulian: eubuleus e obscuros livres;
Subterrâneo: anões-cinzentos, elfos-negros, eubuleus, obscuros e criaturas de origem feérica (Submundo).

IDIOMAS DA CORAGEM

Bronco: broncos e criaturas nativas dos desertos, das montanhas e das cavernas de Agrippa;
Comum: broncos, elfos, halflings, humanos e lissos;
Élfico: elfos, lissos, criaturas nativas das florestas de Agrippa, além de xamanistas devotos dos espíritos da natureza;
Halfling: halflings e criaturas nativas das colinas de Agrippa;
Humano: humanos, lissos e criaturas nativas das regiões de planícies e litorâneas das Terras Baixas de Agrippa;
Lisso: lissos, comerciantes, mercadores e políticos;
Ahnian: utilizado no ducado de Ahn;
Chillian: utilizado nos reinos de Cabháin, Chill Chainnigh, Chill Dára e Chill Mantáin;
Chorchian: utilizado na região do Vale dos Charcos e na cidade-estado de DunGall (em Loch Garman);
Cliathian: utilizado no reino de Baile Cliáth;
Elronian: utilizado na Cidade de Elron;
Fohrian: utilizado na cidade-estado de Longfoirt e nas cidades broncas das Terras do Norte;
Garmanian: utilizado no reino de Loch Garman;
Groenian: utilizado no reino de Groenvast e nas cidades-estado de Phort Láirge e Wexfor.

IDIOMAS DA ESPERANÇA

Alto-élfico (ou Eladrin): altos-elfos (eladrins);
Anão: anões, usuários de magia arcana (mágicos);
Lendário: altos-elfos, anões, metamorfos, minotauros, selvagens e outras criaturas de origem feérica (Mundo Lendário), além dos gnomos;
Metamórfico: metamorfos, pagãos de círculos dedicados aos espíritos animais;
Selvagem: selvagens, pagãos de círculos dedicados aos espíritos vegetais e devotos do deus menor Sasquasohuh;
Táurico: minotauros, fórmulas e rituais relacionados à viagem entre os planos (como portais e passagens).

IDIOMAS DA COMPAIXÃO

Ammaran: anjos, divindades e criaturas de origem imortal (Paraíso). Permite se comunicar com qualquer indivíduo;
Celestial: divinos, donians e kalashes

IDIOMA DO AMOR E DA LOUCURA

Aberrante: crias-trocadas, gal'mi, gnomos, metastrais e outras criaturas de origem aberrante.

Então vi a escuridão se revelar,
devorando tudo o que havia no Horizonte de Eventos.
Vi os mortos se levantarem de suas tumbas,
possuídos por criaturas sombrias daquele
mundo distante.
Forças perdidas que aos poucos retornam aos mundos de luz,
legiões diabólicas prontas para tomar a existência de assalto.
Vi o Fim se aproximar,
mas vi também a esperança,
a energia positiva que permeia toda A Criação.
O Oitavo Mundo chegou.
Negro. Sombrio. Morto.

Da Caminhada de Gënnlarioneth

OHMTAR: Guia dos Sete Mundos
por Alexandre Sarmento
©2012. Todos os direitos reservados

«Não deseje saber tudo, para não ser ignorante sobre tudo.»
Demócrito

Conteúdo Aberto (Open Content)
É considerado **Conteúdo Aberto** sob os termos da Open Game License 1.0a, apresentada abaixo, as regras de modificadores variáveis e de pontos de ação apresentados na seção «Regras da Casa», no Capítulo 16; e toda a seção «Comunidades em Jogo», no Capítulo 18.
Identidade do Produto
É considerado **Identidade do Produto** todo o material que não o especificado acima.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a
The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.
1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
Pathfinder RPG Reference Document. © 2011, Paizo Publishing, LLC; Author: Paizo Publishing, LLC.
Pathfinder RPG GameMastery Guide. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Cam Banks, Wolfgang Buar, Jason Bulmahn, Jim Butler, Eric Cagle, Graeme Davis, Adam Daigle, Joshua J. Frost, James Jacobs, Kenneth Hite, Steven Kenson, Robin Laws, Tito Leati, Rob McCreary, Hal Maclean, Colin McComb, Jason Nelson, David Noonan, Richard Pett, Rich Redman, Sean K reynolds, F. Wesley Schneider, Amber Scorr, Doug Seacat, Mike Selinker, Lisa Stevens, James L. Sutter, Russ Taylor, Penny Williams, Skip Williams, Teeuwynn Woodruff.
Unearthed Arcana. © 2004, Wizards of the Coast, Inc.; Author: Andy Collins, Jesse Decker, David Noonans, Rich Redman.

Da fronteira da Existência observo as areias do Tempo e contemplo o passado, o presente e o futuro dos Sete Mundos.

Vejo o caos prestes a se instalar em cada canto, uma guerra iminente entre as raças mortais pronta para se deflagrar enquanto os deuses se preocupam com suas próprias posições.

Resta ao multiverso confiar em seus heróis e agora, mais do que nunca, dependerá deles para continuar existindo. Caberá a esses heróis lutar contra as ameaças trazidas pela maior e mais desafiadora de todas as entidades, o criador e controlador do cosmos:
O Mestre.

✦✦✦

Um dos maiores projetos de fantasia do país se torna realidade. Seja bem-vindo ao multiverso de OHMTAR! No **Guia dos Sete Mundos**, primeiro livro da nova série oficial de OHMTAR, você encontrará todo o material necessário para iniciar e conduzir uma aventura ou campanha nesta magnífica ambientação.

Se você é um jogador, desbrave os reinos do Mundo de Agrippa, combata as forças malignas dos mundos inferiores e esgueire-se pelas dobras da realidade em busca de glória, fama e fortuna. Se você é um mestre, aproveite todas as ferramentas que os Sete Mundos irão te fornecer para desafiar seus jogadores a alcançar a tão sonhada Imortalidade, levando-os a mergulhar em ruínas distantes, a enfrentar ameaças únicas e a resgatar relíquias que os ajudarão a superar esses desafios mortais!

Neste livro você encontrará:

- ✦ Um atlas dos Sete Mundos de Ohmtar, com suas principais localidades, suas lendas, sua cosmologia e dezenas de ganchos de aventura;
- ✦ Trilhas exemplares, itens mágicos, relíquias e artefatos para incrementar o poder de fogo de seus heróis contra as ameaças lançadas pelo Mestre;
- ✦ Regras para criar e detalhar as suas próprias comunidades, aldeias, vilas e cidades; e muito mais!

Apoio

For use with the 4th Edition
DUNGEONS & DRAGONS
ROLEPLAYING GAME
Requires the use of the D&D Player's Handbook,® Monster Manual,® and Dungeon Master's Guide® Player's Handbook® 2, Monster Manual® 2, Adventurer's Vault™ core rulebooks, available from Wizards of the Coast, LLC

toaster
conteúdo que marca

LIBERTE A SUA IMAGINAÇÃO
SPELL
www.spell.net.br