



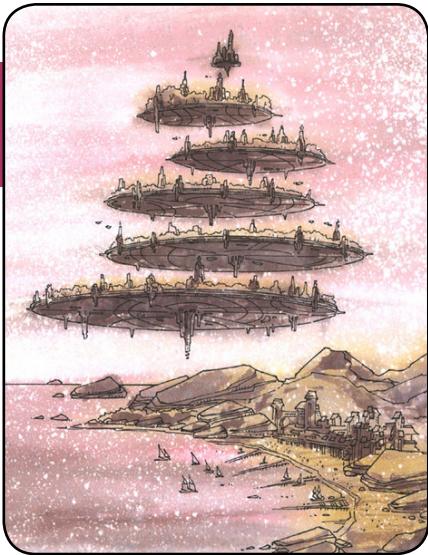
Reinos de Moreania



Cenário Oficial da Revista Dragon Slayer



REINOS DE MOREANIA



Homeless Dragon e Ninja Egg são dois grupos de jogadores e fãs de RPG que resolveram se juntar e publicar materiais de RPG em uma página de internet. Não somos profissionais da área, todos temos nossos empregos fora da área editorial ou do mercado de RPG, somos apenas jogadores criando/ adaptando materiais para outros jogadores se divertirem. Nenhum de nossos arquivos pode ser comercializado.

Créditos

Autor

Marcelo Cassaro, J.M. Trevisan & Marcelo Wendel

Arte da Capa

Marcelo Cassaro

Diagramação

Homeless Dragon

Adaptação

Ninja Egg

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Outubro/14

ÍNDICE

Introdução.....	4
Capítulo 1: Moreania.....	6
Capítulo 2: Lancaster.....	17
Capítulo 3: Brando.....	29
Capítulo 4: Laughton.....	40
Capítulo 5: Montanhas de Marfim.....	51
Capítulo 6: O Reino das Torres.....	62
Capítulo 7: Tamagrah.....	72
Capítulo 8: Ilhas de Moreania.....	79
Apêndice 1: Novas Raças.....	89
Apêndice 2: Deuses.....	104
Apêndice 3: Especializações.....	112

Introdução

Os humanos foram extintos.

E os animais foram feitos humanos.

Os pés descalços não se feriam durante o passeio pela floresta densa. Nem mesmo ficavam sujos. A natureza, gentilabria caminho para sua visitante e criadora, afastando espinhos e detritos. Galhos e folhagens curvavam-se à sua passagem. Flores pequenas e delicadas nasciam em suas pegadas, formando uma trilha de minúsculos jardins. O solo agradecia cada toque daquela entidade sagrada.

A Dama Altiva sorria. Após tanto sofrimento, tanta dor, aquela terra ainda preservava sua bondade. O mal humano não havia sido capaz de corromper sua boa alma.

Sentou-se em uma clareira, sobre um tapete de flores nascidas apenas para acomodá-la. As copas das árvores deixaram passar raios de sol, folhas e pétalas caíram em uma chuva macia. Pássaros, borboletas e outros pequenos seres vieram observá-la, maravilhados. Foram logo seguidos por doze animais.

Havia um búfalo. Um leão. Um coelho. Um morcego. Um urso. Um crocodilo. Uma raposa. Uma serpente. Uma coruja. Uma hiena. Um gato. E um lobo. Todos esquecidos de sua inimizade natural, deslumbrados com a visita ilustre de sua rainha.

Veio um novo sorriso, emoldurado por cabelos verdes e brilhantes.

— Os tempos de medo e morte acabaram. Os últimos humanos acabaram. Não haverá mais matança, não haverá mais paredes de pedra ou armas de aço. Haverá apenas a vida. Haverá apenas vocês.

As cores, cheiros e gestos da Dama Altiva eram a pura linguagem da natureza. Dispensavam palavras. Palavras. Uma invenção fútil, arrogante, daqueles que sentem a necessidade de dar nomes a todas as coisas.

— Sejam felizes, minhas crianças. Vivam com o sempre viveram.

Mas havia algo errado. Os doze animais pareciam inquietos, aprisionados de alguma forma. Eles queriam expressar algo que não existia na forma de gestos, cores, cheiros e sons simples.



Ainda que contrariada, a Dama despertou os doze animais.

— Não queremos, Mãe — disse a raposa, que primeiro aprendeu a dominar o novo dom. — Não querem os viver com o sempre vivemos.

— Não querem os mais fugir — apoiou a serpente.

— Não querem os ser caçados, aprisionados e mortos.

Uma ruga de aflição nasceu na fronte da Dama das Flores.

— Não acontecerá de novo — ela disse. — O povo humano está extinto. Suas torres estão vazias. Suas armas serão devoradas pelo tempo, reduzidas a pó. Vocês estão salvos.

— Há outros de onde vieram aqueles — rosnou o lobo. — Seu cheiro está nas coisas trazidas pelo mar.

Eles voltarão.

— Queremos o poder de nos defender — urrou o crocodilo. — Queremos o poder de matar os humanos.

Uma onda de dor atravessou o rosto da Dama. O verde brilhante em seus cabelos cedeu lugar à palidez das folhas secas. Os animais lamentaram causar tanto sofrimento à sua rainha.

— Não estará sem preconosco, Mãe — argumentou o morcego.

— Não poderá nos proteger sempre. Queremos ser capazes de fazê-lo.

— Se vocês querem matar e destruir — murmurou a Dama, entre lágrimas — não é a mim que devem recorrer.

E levou um olhar temeroso para um canto escuro da mata. Um lugar cada vez mais escuro, cada vez mais sinistro, onde brilhavam múltiplos olhos e um rosnado profundo ressoava. Ela sabia, seu irmão mais velho estava ali observando. Esperando. Talvez já prevendo o que viria.

O leão, o morcego, o crocodilo, a serpente, a hiena e o lobo lançaram aos demais um último olhar de despedida, e seguiram na direção da escuridão.

— Não queremos ser monstros — disse o gato, em nome dos seis animais restantes. Mas queremos as mãos que fazem e empunham armas.

Queremos as vozes que invocam magia. Queremos a mente que cria, inventa e dá nomes.

Em outro lugar, os animais que seguiram o irmão violento da Dama faziam os mesmos pedidos.

Nem a Dama Altiva, nem o Indomável ficaram satisfeitos com os desejos.

A Rainha e o Rei das Feras eram opositos em quase tudo. Ela amava a vida, ele queria a matança. Ela criava harmonia, ele a destruição. Ela perdoava e suportava, ele caçava e matava.

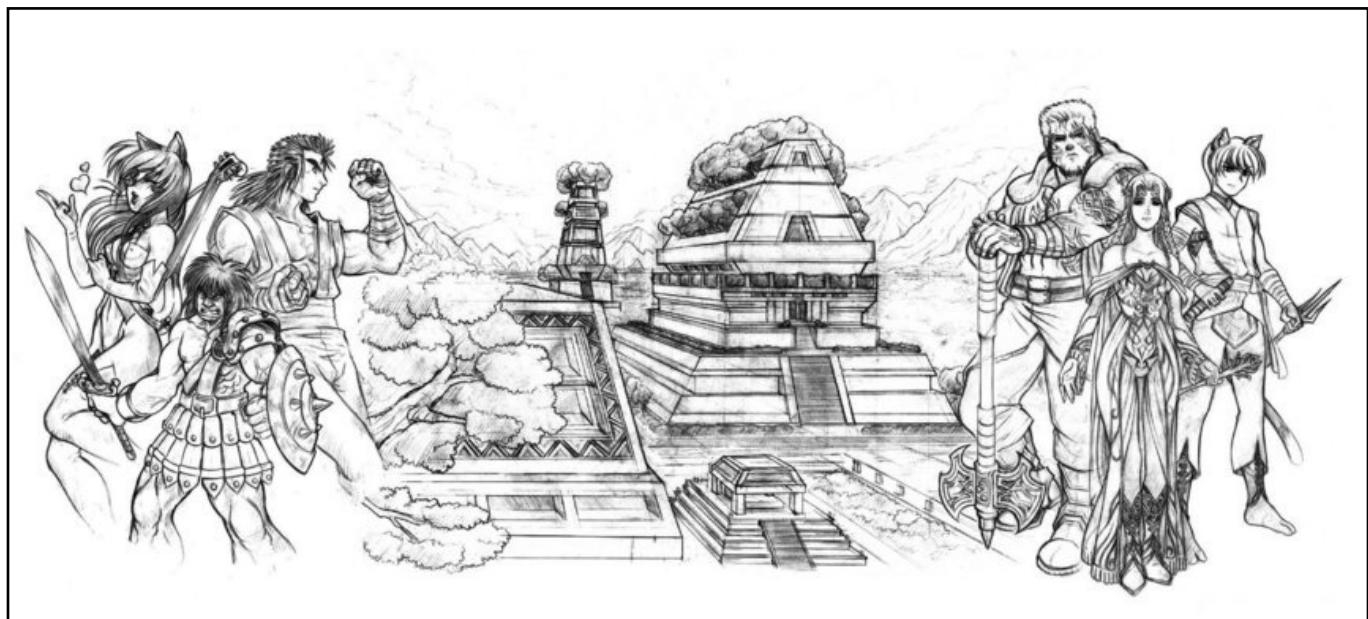
Mas eram irmãos. Como fazem todos os irmãos mais velhos, o Indomável era severo e cruel com a Dama — mas também um protetor enciumado, feroz. A Dama da Floresta perdoaria os assim chamados “ povos civilizados” que atacavam suas crianças. O Rei-Monstro preferia devorá-los.

Agora, os doze animais pediam para ser civilizados. Ser humanos.

A Dama, que também era Allihanna, chorou. O Indomável, que também era Megalokk, urrou. Suas crias haviam sido corrompidas para sempre. Haviam sido roubadas de sua pureza selvagem.

Mesmo assim, seu desejo foi atendido.

E o povo de Moreania nasceu.





Capítulo 1 - Moreania

Moreania é formada por centenas de pequenas ilhas, sendo a Ilha Nobre sua parte principal. Grande para uma ilha, pequena para um continente, ela forma a massa principal do amplo arquipélago. Sua extensão territorial supera todas as outras ilhas reunidas.

E vasta a diversidade dc paisagens na Ilha Nobre. A região central é montanhosa, vulcânica, enquanto suas extremidades incluem muitas florestas, planícies e praias. A travessia entre as regiões leste e oeste é dificultada pelas montanhas centrais, mantendo os dois lados relativamente isolados. O clima é tropical, variando entre o árido — especialmente nas montanhas — e o subtropical.

Moreania é um mundo em si mesmo, abrigado

e isolado pela vastidão do Oceano. Desde o iní-cio dos tempos, sua história seguiu rumos dife-rentes daqueles traçados pelos outros continen-tes. Animais e monstros comuns em mundos fantásticos também existem aqui, mas em cores e formas próprias, às vezes bastante exóticas.

A Ilha Nobre, como a maior parte de Moreania, é habitada quase exclusivamente por huma-nos. Elfos, anões, halfüngs e outras raças semi-humanas são desconhecidas aqui, exceto como forasteiros.

A história da colonização humana é contro-versa. Sabe-se da existência de terras distantes, civilizadas, a algumas semanas de viagem por mar — de onde antigos colonos poderiam ter chegado. No entanto, o Mito dos Irmãos Selva-gens é aceito pela grande maioria da populaçāo como a verdade absoluta.

Um pequeno passo para o Homem

De acordo com o mito, em Moreania havia apenas animais selvagens, as crianças da Dama Altiva. Eles viviam seguindo suas normas simples, desconhecendo o Bem ou o Mal, a Ordem ou o Caos. Obedeciam apenas ao Ciclo da Vida.

Um dia, nascidos das lágrimas de deuses sem nome, vieram as criaturas de duas pernas chamadas Darash. Vieram com suas mãos e vozes e mentes, trazendo fogo e morte.

Eles invadiram o extremo leste, espalhando-se como um incêndio. Ao longo dos anos o povo humanóide ergueu muitas aldeias, que cresceram como cidades, que cresceram como um reino. De suas fornalhas nasciam monstros de fogo e aço, que cortavam árvores e matavam animais para alimentar as fornalhas, para gerar mais monstros. Suas torres e fortalezas esmagavam a selva. Grande parte da região leste da Ilha Nobre foi devastada, sufocada pela fumaça negra, tomada pelo Reino das Torres.

Os animais sobreviventes cruzaram a ilha, refugiando-se nas terras a oeste. Mas a fumaça avançava inclemente sobre a brancura das montanhas — toda a Ilha Nobre logo seria tomada pelo fogo e aço. Os animais farejavam a própria extinção. A Dama lamentava o sofrimento de suas crianças, mas não ousava reagir.

Ela suportava, como uma corça ferida.

E tentava chorar em silêncio.

Seu irmão ouviu. As montanhas sacudiram, rugindo com a ferocidade do Deus Monstro. Abriram-se asas de brancura cegante, varrendo a fumaça pestilenta. Muitas patas e muitas mandíbulas emergiram das profundezas. Era Morte Branca, o dragão de marfim.

Inúmeras cabeças expeliram chamas terríveis, varrendo o Reino das Torres. Máquinas de guerra tentaram detê-lo, mas fizeram pouco além de irritá-lo. Em seis dias, Morte Branca havia destruído todos os seres de duas pernas, e suas máquinas, e suas torres. Nada restou além de ruínas, que aos poucos seriam novamente engolidas pelo vigor da floresta. Aquele pestilento e nocivo povo Darash teve fim. E o Indomável sorriu um sorriso de 10 mil presas.

Mas o mal estava feito. As crianças da Dama, atemorizadas, pediram para nunca mais sofrer tanto. Pediram para possuir os mesmos atributos, os mesmos corpos e mentes. Pediram para ser capazes de andar eretos, falar e lutar com armas. Mais ainda, eles que sempre haviam sido neutros, harmoniosos, pediram a liberdade de escolher entre o Bem e o Mal.

Aqueles que pediram à Dama escolheram o Bem.

Aqueles que pediram ao Indomável escolheram o Mal.

Ambos foram transformados em humanos.

Moreau: Apenas Humanos

Séculos passaram. O povo de Moreania — também conhecido como Moreau — começou sua lenta escalada rumo à civilização, seguindo os passos que todos os humanos devem seguir. Primeiro foram bárbaros nômades, extraíndo seu sustento da natureza.

Aprenderam a agricultura, não mais precisando viajar e erguendo suas primeiras aldeias. Dominaram o fogo. Descobriram como modelar o barro, depois o bronze, o ferro e, enfim, o aço. Eram agora um povo de espadas, armaduras e castelos, como outros tantos que habitavam terras longínquas.

Um povo movido por aventura, ambição, conquista e felicidade.

A primeira vista, os Moreau pareciam destinados a construir um novo Reino das Torres, seguindo os passos que levariam aos mesmos progressos técnicos — os mesmos monstros mecânicos e não-vivos, movidos a fogo, que devastavam e matavam. Mas os horrores do passado nunca foram esquecidos. Jamais cometeram crimes contra seus irmãos selvagens, fosse por amor à Dama, fosse por respeito ao Indomável (afinal, Morte Branca poderia retornar para destruí-los).

Os Moreau inventaram línguas faladas e escritas. Aprenderam a conjurar magias, desenvolveram artes e ciências. Ergueram cidades magníficas, radiantes, que adornavam a paisagem em vez de ferir. Cultivaram a terra sem

profaná-la, domesticaram animais sem fazê-los sofrer. E transformaram Moreania em uma civilização fantástica, sempre demonstrando o devido respeito às criações dos deuses.

Mas os Moreau são humanos e, como tais, muitas vezes pensam diferente de seus semelhantes. Aqueles com idéias parecidas escolheram viver juntos, enquanto mantinham distância daqueles que cultivam opiniões opostas. Como resultado, hoje a região oeste de Ilha Nobre é formada por três reinos: Laughton, Lancaster e Brando.

Morte Branca ao Povo das Torres

Quase todos os Moreau demonstram amor ou respeito à natureza, mas nem todos crêem no Mito dos Irmãos Selvagens.

Para muitos — especialmente os habitantes de Laughton —, a raça humana teve origem em terras bem distantes, migrando para cá em tempos remotos. Inúmeras provas apóiam essa teoria: primeiro, o fato de que todos os Doze Animais mencionados na lenda ainda existem em Moreania como vida nativa; segundo, a recente descoberta da Terra Desconhecida (chamada pelos nativos de Arton), com suas histórias sobre antigos e vastos impérios humanos, que poderiam ter originado os primeiros colonos em Moreania.

Mas mesmo para estes estudiosos existe um fato inegável. Uma parte significativa da população Moreau — cerca de 30% — apresenta certos traços raciais que lembram os Doze Animais míticos.

Numerosos humanos de Moreania não são totalmente humanos, por assim dizer. Alguns deles mostram pequenos detalhes anatômicos incomuns, como grandes orelhas, patas, caudas, chifres, garras e presas. Em casos mais extremos, têm até mesmo cabeças de animais.

Todos os Moreau, sem exceção, são considerados humanos para efeitos ligados a regras. Por exemplo, eles são afetados normalmente por magias como *Enfeitiçar Pessoas* ou *Imobilizar Pessoas*, e não são afetados por magias e efeitos que funcionem apenas com animais. Seus



traços ferais são apenas vestígios, não oferecem nenhum poder ou fraqueza real. Um Moreau também pode usar qualquer vestimenta, armadura, arma ou instrumento feito para humanos.

Um personagem Moreau pode adotar qualquer aspecto exótico, como pés parecidos com patas, olhos e cabelos em cores estranhas, grandes orelhas, caudas, cristas, manchas, listras e assim por diante — mas nunca uma característica que ofereça qualquer bônus ou habilidade especial em termos de jogo, como asas para voar ou barbatanas para nadar.

Traços animais são puramente cosméticos, não têm qualquer serventia prática. Orelhas maiores não oferecem bônus em testes de Ouvir. Garras, chifres ou presas não afetam seu dano por lutar desarmado. Regras próprias para poderes assim serão apresentadas nos próximos capítulos



Mesmo um Moreau com aspecto humano apresenta alguns traços bestiais mínimos, como orelhas levemente pontiagudas, dentes caninos salientes, unhas um pouco escuras, manchas leves sobre a pele, olhos ou cabelos de cores incomuns... detalhes perceptíveis apenas com um exame atento.

Região Oeste: Os Três Reinos

A parte oeste da Ilha Nobre é a mais densamente povoada, pois aqui nasceu e cresceu a sociedade Moreau. Ainda que sua origem seja controversa, os registros mais antigos deste povo datam de pelo menos 3 mil anos, época em que os antigos humanos descobriram a agricultura e a escrita.

As cidades mais antigas situam-se ao longo do Ipeck-Akuanya, o maior rio da Ilha Nobre, que nasce nas Montanhas de Marfim e atravessa grande parte dos Três Reinos, desaguando no mar a oeste. Muitas estão abandonadas e hoje

são sítios arqueológicos, exploradas por estudiosos e aventureiros. Outras, como a andorinha Wellshan em Lancaster, são habitadas até hoje — mas preservando muito pouco de sua arquitetura original, exceto em suas áreas mais profundas e esquecidas.

Os Três Reinos apresentam milhares de vilas e aldeias, centenas de cidades e um pequeno número de metrópoles, cercadas de áreas rurais, que por sua vez são cercadas de território selvagem. Os Moreau erguem seus lares em planícies, mantendo distância das florestas e evitando atravessá-las. Como é padrão em mundos medievais, o transporte entre cidades é feito por estradas ou rios: o Ipeck-Akuanya e seus afluentes oferecem uma vasta rede de navegação fluvial. De fato, quase qualquer cidade Moreau fica à margem de um rio.

Lancaster, o Velho Mundo

O reino de Lancaster é aquele de maior exten-

são territorial e também o mais velho. Considerado o berço da civilização Moreau, onde nasceram suas primeiras cidades. Acjui, tradições ancestrais são preservadas e praticadas.

Sua capital Wellshan é considerada uma das cidades mais antigas, talvez até mesmo a primeira cidade de Moreania. Alguns achados arqueológicos recentes contestam essa teoria.

Mesmo assim, com seus castelos rústicos e muralhas ciclópicas, Wellshan ainda é chamada por muitos de Primeira Cidade.

Os habitantes de Lancaster preservam muito dos costumes bárbaros de seus ancestrais, levando vidas simples e conservadoras. Suas casas são bucólicas, sua arquitetura é modesta e sincera, quase nunca ostentando riqueza. Mesmo os palácios mais ricos são despojados, valorizando espaços abertos e jardins. Sua arte é agradável, harmoniosa: estrangeiros dizem que seu artesanato lembra muito o povo élfico. Peças decorativas, quando existem, quase sempre incluem os símbolos sagrados da Dama Altiva ou o Indomável.

O Velho Mundo é onde as pessoas têm contato mais íntimo com os animais — eles são aceitos com naturalidade no ambiente familiar, até mesmo nas habitações da nobreza. Os Doze Animais são considerados sagrados; molestar ou matar qualquer deles é crime punido com severidade (mas raramente com a morte).

Entre os três reinos, estão aqui os maiores templos em louvor aos Irmãos Selvagens — alguns para a Dama, outros para o Indomável, e muitos para ambos. A autoridade local é exercida principalmente por druidas. Curiosamente, aqui eles deixam de exercer seu papel tradicional como “clérigos selvagens” isolados em florestas e formam ordens religiosas organizadas obedecendo a uma hierarquia complexa. Druidas atuam como regentes na maioria das cidades.

Com seus modos despojados e harmoniosos, os monges prosperam no Velho Mundo. Alguns vivem enclausurados em monastérios, mas a maioria prefere estar em contato com outras pessoas, partilhando sua sabedoria e técni-

ca com todos aqueles dispostos a ouvir. As artes marciais são amplamente ensinadas, vistas como uma forma de contato com a natureza, com a pureza primordial dos animais. Estilos de luta milenares, esquecidos por habitantes de outros reinos, são preservados e praticados aqui por muitos adeptos. Existe pelo menos um estilo para cada um dos Doze Animais míticos.

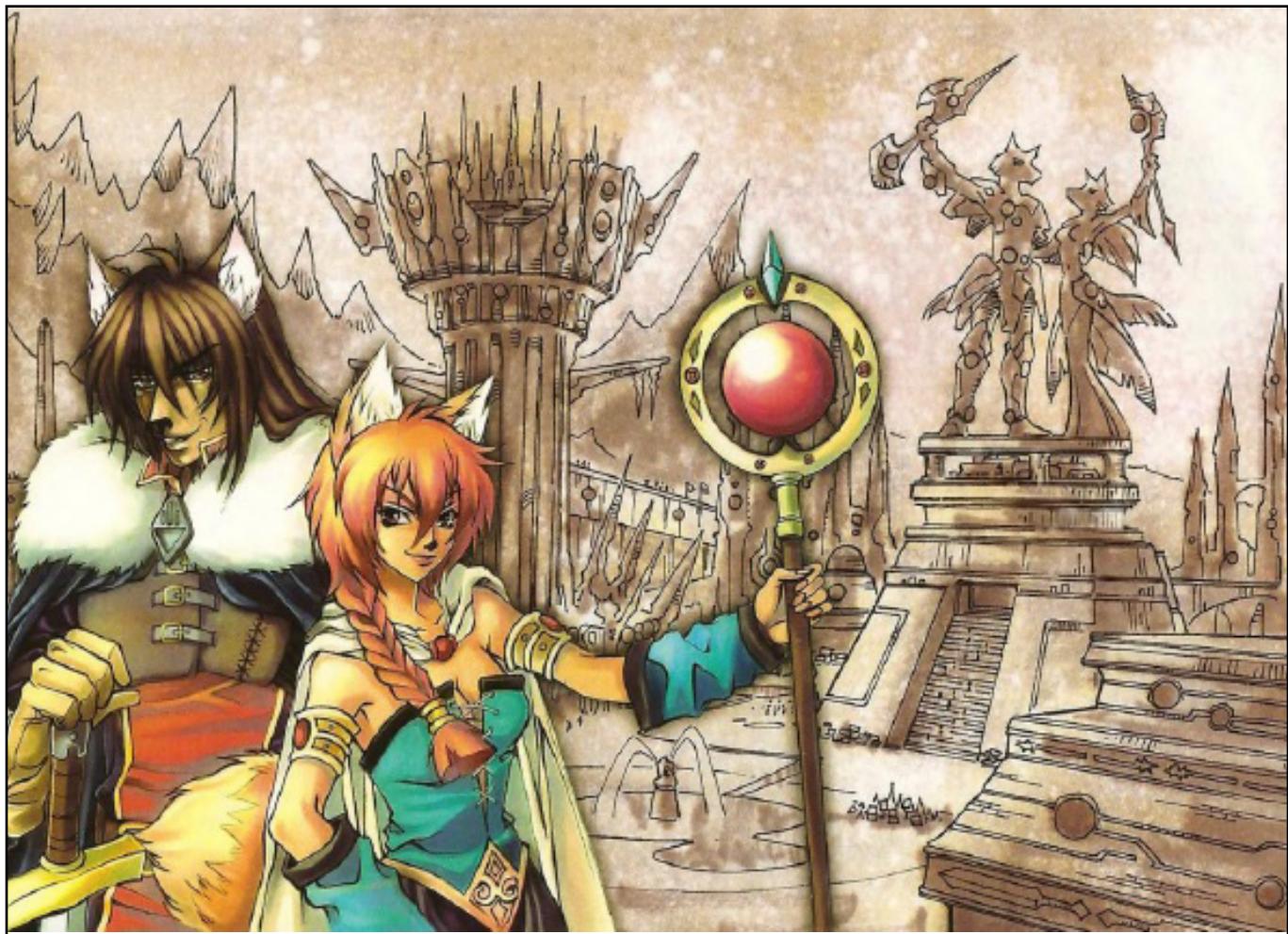
Lancaster também oferece muitos vilarejos bárbaros, que vivem em extrema harmonia com os povos das cidades — aqui não existe grande diferença entre o “primitivo” e o “civilizado”. Bárbaros podem ser encontrados vivendo tranquilos em cidades, algumas comunidades bárbaras são grandes e ricas como metrópoles. Em certas localidades, é difícil dizer se uma cidade é bárbara ou não.

Por tudo isso, em Lancaster, há um grande número de bárbaros, clérigos, druidas, rangers e monges. Bardos são muito queridos como contadores de fábulas. Os paladinos mais conhecidos pertencem à Ordem de Bullton, a maior ordem de cavaleiros no reino. Eles são famosos por cavalgar búfalos (um dos Doze Aiiimais sagrados) em vez de cavalos.

Conjuradores arcanos existem, mas são incomuns; o reino não oferece grandes instituições para seu ensino, exceto por alguns mestres isolados que aceitam aprendizes. Honesto e despojado, Lancaster também não atrai muitos ladrões — exceto como exploradores de masmorras e ladrões de tumbas, que invadem as ruínas locais e negociam suas relíquias em outros reinos.

Lancaster tem boas relações com o reino de Brando (apesar do antigo conflito que gerou sua formação), mas o recém-fundado Laughton trouxe grande tensão. A tomada da misteriosa Cidade Suspensa é vista pelo povo de Lancaster como uma tolice imprudente: ninguém sabe quem teria construído a fantástica estrutura nem se ela continuará flutuando por muito tempo. Pior ainda, qualquer criatura tão poderosa para erguer uma cidade assim talvez ainda exista... e talvez retorne!

Isso sem mencionar o fato de que Laughton fez



contato recente com uma terra desconhecida e está aos poucos recebendo seus visitantes. O povo conservador de Lancaster não confia em estranhos assim tão facilmente, sua regente está pensando em tomar providências contra a vinda dos forasteiros.

Características: planícies entrecortadas por colinas e florestas.

Clima: tropical.

Fronteiras: oceano ao norte, Brando ao sul, Laughton a oeste, Montanhas de Marfim a leste.

Cidades de Destaque: Wellshan (capital), Alliha, Bullton, Garitak, Ferr-bah.

Regente: Arquidruídisa Sophia Raziel.

Brando, o País dos Campeões

Nem sempre o povo Moreau formou uma humanidade unida, vivendo sob o mesmo teto. Em tempos remotos, enquanto ainda aprendiam a andar sobre duas pernas, doze antigos

clãs bárbaros adoravam os Doze Animais, travando disputas e guerras constantes. A história do reino de Brando confunde-se com essa antiga rivalidade.

Quando as hostilidades começaram a cessar, os antigos clãs decidiram uma forma de escolher seus governantes. Era a tradição dos Noivos CamjDeões. Cabia a cada clã escolher entre os seus um homem e uma mulher, para lutarem juntos em um grande torneio. Os vencedores se casariam durante uma grande comemoração e seu clã governaria os demais até a próxima primavera, quando uma nova competição teria lugar. Com o passar dos séculos, o torneio perderia muito de seu caráter marcial; hoje o Festival dos Noivos é um dos mais importantes feriados em Moreania, a semana em que todos os casamentos são realizados (casar-se em qualquer outra data é considerado extremo mau-agouro).

Uma vez, há cerca de 600 anos, o Festival foi

vencido pelo Clã da Raposa. Os noivos eram o guerreiro Faernal e a maga Sathia — Conjuradores eram incomuns no torneio, mas não proibidos. Poucas vezes espada e magia lutaram de forma tão magnífica, ele brandindo o machado, ela conjurando feras. Seu casamento seria uma das maiores festas na história do mundo antigo... quando, durante a cerimônia, um pequeno descuido de Faernal revelou suas orelhas de lobo. Apaixonado por Sathia, o guerreiro viveu em segredo no Clã Raposa durante anos, para que juntos fossem os Noivos Campeões.

Os clãs do casal foram banidos para sempre do torneio. Ressentidos, lobos e raposas uniram-se para formar o Clã da Matilha e abandonaram as terras que hoje formam o reino de Lancaster. Migraram para o sul e, após uma longa jornada, estabeleceram seu território na outra margem do Ipeck-Akuanya. Ali, fundaram Brando — nome do primeiro filho de Faernal e Sathia.

Com o gradual desaparecimento dos clãs e a unificação humana, o incidente foi quase esquecido, até mesmo considerado uma lenda. Mas Brando tornou-se uma nação orgulhosa e poderosa, governada pela família Wolfgang, que afirma descender diretamente dos Noivos Campeões. (Na verdade, pelo menos três outras famílias nobres locais fazem a mesma afirmação...)

Por sua origem, Brando tem uma profunda tradição de guerreiros, magos e torneios — não apenas combates de arena, mas muitos tipos de esportes e campeonatos. Kirmer, a capital, é também conhecida como a Cidade Arena, por abrigar o maior anfiteatro de jogos no mundo conhecido (alguns dizem que a própria cidade é uma arena). Cidades menores têm suas próprias competições.

Lobos, raposas, machados e símbolos místicos são tema recorrente na arquitetura local. Seus palácios lembram um misto de fortalezas militares e laboratórios arcânicos, enquanto habitações mais humildes trazem sobre a porta uma espada e uma varinha cruzadas. O povo de Brando acredita que espada e magia devem ser unidos como homem e mulher — um não pode ser completo sem o outro. O próprio reino

nasceu de uma história de amor, tornando esta uma nação de românticos, sempre em busca do parceiro ideal.

Os habitantes de Brando consideram-se os defensores dos Três Reinos; sua nação é com certeza aquela melhor preparada para uma possível guerra, abrigando as mais antigas e tradicionais academias militares — onde se aprende sobre magia e armas. Seus artífices produzem as melhores armas, armaduras e itens mágicos. Além disso, exceto por uma pequena parte ao norte, sua fronteira com as Montanhas de Marfim fazem de Brando a primeira linha de defesa contra qualquer possível ataque de monstros.

Guerreiros e Conjuradores arcânicos (magos ou feiticeiros) são os aventureiros mais comuns. Muitos concentram seu treinamento puramente em luta com armas ou magia arcana, enquanto outros procuram dominar pelo menos um aspecto de cada área. Bardos e paladinos também são populares. Ladrões existem em qualquer sociedade, mas estão longe de ser considerados parceiros ideais.

Rangers, clérigos e druidas existem, mas em número reduzido.

Características: planícies entrecortadas por colinas e florestas.

Clima: subtropical.

Fronteiras: Lancaster ao norte, Oceano ao sul, Laughton a oeste, Montanhas de Marfim a leste.

Cidades de Destaque: Kil'mer (capital), Skull-dia, Ax'aria, Vallaria.

Regentes: Rei Isgard Wolfgang e Rainha Sadine Wolfgang.

Laughton, o Novo Mundo

Embora seja o menor e mais jovem dos Três Reinos, Laughton é também o mais colorido e vibrante. Um mundo de novas descobertas, construído sobre a história de uma jornada fantástica.

Ou então um reino nascido de um erro. Depende de quem conta.

Há pouco mais de um século, os primeiros gru-



pos de heróis ousavam fazer a travessia das Montanhas de Marfim em busca de tesouros proibidos no Reino das Torres. Um deles era formado por seis pessoas: o paladino Sandoram, a bárbara Zara, o clérigo Dorovan, a maga Khariat, o Ladino Zasnem e a barda Thori. Alguns bardos dizem nomes e classes diferentes, mas muitos heróis experientes admitem ser esta a configuração mais eficiente para um grupo de aventureiros.

Foi uma jornada de dois anos, repleta de explorações de masmorras, combates contra monstros, encontros com raças desconhecidas, descobertas de tesouros mágicos... qualquer bardo pode entreter uma taverna por semanas apenas narrando as aventuras dos Seis Heróis.

Entre outras façanhas, eles teriam desafiado o sinistro Senhor dos Zumbis, vencido um dragão de marfim, escapado de uma prisão subterrânea... claro, é costume dos bardos acrescentar uma ou outra coisa cada vez que a saga é cantada.

Em sua jornada de volta, os Seis Heróis teriam sido apanhados por um fenômeno mágico (ou trilhado um caminho errado), que acabou trazendo-os ao extremo oeste da ilha, em terras desconhecidas. Ali eles fizeram uma extraordinária descoberta: próximos à costa, seis imensos discos feitos de rocha e metal pairavam nos céus. Cada um grande como uma cidade, flutuando centenas de metros acima do outro, dançando um lento e eterno bailado circular.

Os heróis exploraram o sítio estranho. Havia construções antigas, vazias, com inscrições em idiomas que não existiam. Havia esqueletos de seres nunca vistos em Moreania. Havia portais mágicos que levavam de um pavimento a outro. Mas nenhum ser vivo, nem esqueletos, nem ninguém que pudesse explicar a presença daquela estrutura... ou clamar sua posse.

Os Seis Heróis tomaram a Cidade Suspensa, chamando-a Prendick. O povo local diz que significa “magnífica” em um idioma antigo;

nativos dos outros reinos afirmam ser apenas o nome do rato de estimação da maga Khariat. Na verdade, muitos insistem que os Seis Heróis nunca chegaram de fato ao longínquo Reino das Torres, errando completamente a direção e encontrando a cidade por puro acidente!

(Existe uma lição aqui: embora os Seis Heróis representem o grupo aventureiro ideal, não subestime um ranger ou druida que saiba achar o caminho...)

De qualquer forma, a cidade voadora foi conquistada e proclamada capital da futura nação de Laughton. Aventureiros e suas famílias vieram prestar homenagem aos Seis Heróis, que agora viviam em um palácio flutuante, acima da cidade. Durante as décadas seguintes os pavimentos aéreos seriam rapidamente ocupados pelos corajosos, audazes e sonhadores, assim como as terras à sua volta. Abrigando quase 300 mil almas, fervilhante de povos e culturas, Prendick é hoje a maior metrópole em toda Moreania. Seus moradores dizem: “se existe, então você pode encontrar aqui”.

Novas cidades surgiram à sua volta, fazendo Laughton crescer em economia e poder. Suas famílias reais e instituições patrocinam grupos de aventureiros, oferecendo suporte para suas missões. Antes considerado uma piada por seus vizinhos, o “novo reino” agora era tido como uma ameaça por suas atitudes imprudentes — por exemplo, sua busca por artefatos proibidos no Reino das Torres.

Mas a surpresa definitiva ainda estava por vir. Há pouco mais de dois anos, um navio explorador enviado até os limites do Oceano fez contato com uma terra desconhecida, que os nativos chamam Arton. Um vasto reinado, muito maior que Moreania, habitado por humanos, anões, minotauros, fadas e uma infinidade de seres. Visitantes estrangeiros estão, aos poucos, chegando à Ilha Nobre com objetivos variados e histórias incríveis.

A viagem de navio leva um mês e, como os povos de Arton não praticam a navegação oceânica, só os Moreau conseguem fazer a travessia. Acordos comerciais estão sendo assinados,

parcerias e amizades estão nascendo. Agora a capital Prendick não é apenas a maior cidade dos Três Reinos, mas também o ponto de embarque mais acessível para a Terra Estrangeira. As portas de um novo mundo estão abertas. Os nativos estão excitados com as possibilidades, radiantes com o futuro.

Quanto à opinião dos outros reinos... bem, se antes o povo de Laughton era considerado descurado, agora são verdadeiros loucos suicidas!

Características: planícies entrecortadas por colinas e florestas.

Clima: tropical.

Fronteiras: Lancaster a nordeste, Brando a sudeste, Oceano ao norte, leste e sul.

Cidades de Destaque: Prendick (capital), Zenkrid, Erbah, Kholl-Taril.

Regentes: o Conselho dos Seis, formado por descendentes dos Seis Heróis.

Região Central, Montanha de Marfim

Esta cordilheira situada no centro da Ilha Nobre é formada por montanhas de branco cegante, que à primeira vista podem ser confundidas com picos nevados — mas, na verdade, são quentes, vulcânicas. Certos minerais exóticos são responsáveis pela cor branca. Em alguns pontos, as formações de cumes afiados lembram partes de mandíbulas.

O ponto mais alto da ilha, o Ninho da Morte, é um imenso vulcão ativo com uma cratera medindo quilômetros de diâmetro. Este inferno de lava seria supostamente o covil do lendário dragão Morte Branca, sendo considerado um sítio sagrado entre adoradores do Indomável.

Muitos de seus druidas fazem peregrinações ao vulcão sagrado; é uma jornada perigosa, nem todos retornam com vida.

As montanhas e vulcões dificultam imensamente a travessia entre leste e oeste. Além do terreno difícil, viajantes também são obrigados a lidar com feras e monstros de muitos tipos — monstros que também podem ser encontrados em outras partes da ilha, mas são muito mais numerosos aqui.

Muitos desfiladeiros permitem fazer a travessia entre as montanhas. Alguns levam a pequenos vales, sendo que os maiores abrigam lagoas, planícies e às vezes bosques, que proporcionam boas paradas para descanso (ou não, pois muitas vezes são habitadas por feras).

Grande parte das montanhas (e alguns vulcões) esconde vastas redes de túneis. Um viajante experiente sabe utilizar estes atalhos para cruzar montanhas com mais rapidez, embora o risco de encontro com monstros seja maior.

A fauna é composta principalmente por animais atrozes, ou “medonhos”; são versões maiores e mais agressivas, pré-históricas, de animais comuns (quase sempre mamíferos). O mais conhecido representante desta família é o lobo atroz, que também existe em outras regiões da ilha, e muitos Conjuradores conseguem invocar com uma magia simples. Também existem versões medonhas de ratos, leões, ursos, alces e elefantes.

Por incrível que pareça, animais atrozes estão entre as criaturas menos perigosas na região. Insetos e lagartos gigantes, medindo em média 3m de comprimento, perambulam pelas montanhas e túneis em busca de presas — e, por sua vez, servem de alimento para bichos ainda maiores. Monstros sobrenaturais como quimeras, mantícoras, medusas, trolls e até mesmo dragões também fazem aqui seus covis.

Povos humanóides monstruosos — kobolds, goblins, ores e ogres — infestam as montanhas. Muitos formam grupos de saqueadores, matando e pilhando todos em seu caminho. Alguns erguem aldeias fortificadas, enquanto outros ainda habitam cavernas e túneis. Raramente formam grandes cidades ou nações, pois vivem sempre em guerras tribais.

Embora sejam raros, existem povoados humanos aqui. Estes bárbaros embrutecidos, os Korrd, são mestres em sobrevivência e inimigos ferrenhos dos humanóides monstruosos. Também vivem quase sem qualquer contato com os habitantes dos Três Reinos — mas alguns ocasionalmente abandonam as montanhas para viver aventuras com heróis “civilizados”. Um

típico povoado Korrd é formado quase totalmente por homens bárbaros e mulheres druidas, sendo estas suas ocupações tradicionais.

As montanhas são um esconderijo clássico para vilões poderosos. Aqui, longe de heróis aventureiros intrometidos, eles erguem fortalezas e torres inacessíveis, onde reúnem tropas para atacar os reinos humanos ou realizam experimentos malignos sem interferência. Muitos vilões empregam os goblins, ores e ogres nativos como guardas, oferecendo-lhes comida, abrigo e armas em troca de sua lealdade. Outros, por meio de magia, criam ou conjuram monstros (especialmente mortos-vivos) para atuar como servos e soldados.

Conhecido por poucos, um vasto reino subterrâneo chamado Profundezas se alastra sob as montanhas. Sua imensidão cavernosa é ainda maior do que dizem as lendas: algumas de suas câmaras poderiam abrigar cidades inteiras. Alguns viajantes acreditam que cruzar as montanhas através deste reino é mais seguro — mas eles estão errados. Monstros desconhecidos rastejam na escuridão, rosnando e odiando, esperando para atacar intrusos. Há relatos sobre povos antigos e malignos, não humanos, que fizeram de Profundezas seu território, mas quase nada é conhecido sobre eles.

Região Leste: o Reino das Torres

A parte leste da Ilha Nobre foi outrora verde jante e selvagem como a região oeste. Hoje, quase toda a sua extensão é formada por ruínas gigantescas, de uma civilização felizmente extinta.

Muito pouco é conhecido sobre o Povo das Torres, ou Darash, como são chamados os humanos que aqui viviam — as histórias sobre eles são imprecisas, conflitantes e todas terríveis. Eles teriam sido criados em uma terra distante por deuses malignos ou demônios incautos, que nem mesmo faziam idéia de seu erro. Dizem que o primeiro ato do primeiro Darash foi usar suas mãos para fabricar uma arma e matar um animal selvagem; e suas primeiras palavras foram maldições contra seus próprios criadores e tudo que eles haviam criado.

Como humanos que eram, os Darash cresceram, guerrearam e conquistaram. Seus vilarejos bárbaros logo eram castelos murados, e logo mais, cidadelas fortificadas. Descobriram a força do vapor e o poder destruidor da pólvora, erguendo uma vasta civilização industrial. Inventaram armas de fogo, engenhos mecânicos e máquinas de guerra, muitas delas na forma de grandes monstros metálicos. Então, destruíram ou escravizaram todos os povos e raças vizinhos.

Os Darash jamais aprenderam a conjurar magia, pois acreditavam que esse poder vinha dos deuses — e eles odiavam deuses, demônios e quaisquer outros seres mágicos. Motores a vapor moviam sua sociedade, derrubando árvores e erguendo blocos de pedra para suas torres. Servos mecânicos de muitos tipos circulavam pelas ruas, realizando trabalho braçal ou atuando como guardas e soldados.

Mas a sociedade Darash cresceu de forma desordenada, gananciosa. Sem respeito aos deuses e suas criações, levaram todos os outros seres à extinção. Os recursos naturais de suas terras estavam escasseando. Os animais estavam morrendo, as florestas definhando, as águas contaminadas. Não havia mais madeira ou carvão mineral para as caldeiras, nem lavouras saudáveis, nem alimento para os animais de pasto. Além disso, sem contato com a natureza ou acesso a qualquer magia divina de cura, suas populações experimentavam todas as formas de doença — algumas antigas, naturais, outras provocadas pelo contato prolongado com fumaça e lixo. O Povo das Torres era imundo e doente.

Os Darash precisavam de novas terras para pilar. Enviaram exploradores pelo mundo conhecido e um de seus navios encontrou Moreania. Relatórios enviados à capital falavam de uma terra virgem, rica em animais e árvores. Teve início a colonização — que poderia ser melhor definida como uma invasão ou infestação. As máquinas faziam sua pilhagem, primeiro enviando matéria-prima para a capital além-mar e, mais tarde, abastecendo suas próprias torres. Talvez todos os Darash tenham abando-

nado seu país-natal doente para viver aqui, ou talvez os colonos tenham declarado independência.

Ninguém sabe ao certo. De qualquer forma, o Povo das Torres continuou avançando como uma praga pelas terras selvagens, devastando e conspurcando, cobrindo planícies e matas com suas cidades. Logo suas fronteiras tocavam as inóspitas Montanhas de Marfim, onde as feras eram mais perigosas e não havia recursos naturais a explorar. Isso deteve o avanço das torres durante algum tempo, mas não para sempre: em poucos séculos, não havia mais nada para alimentar as caldeiras famintas. O Reino das Torres ameaçava vencer as montanhas e devorar as macias áreas selvagens que sabia-se existir a oeste.

Antes que isso pudesse acontecer, veio o apocalipse. O dragão de marfim ergueu-se em meio às montanhas e atacou os Darash.

Mesmo com suas tropas armadas com rifles, seus canhões imensos e suas máquinas de combate, o Povo das Torres não foi adversário para o Deus-Monstro em pessoa. De suas muitas cabeças vinham baforadas de chamas brancas que varriam cidades inteiras — aqueles abrigados em fortificações apenas levaram mais alguns momentos para morrer. Em seis dias, os Darash estavam extintos.

Hoje, embora a natureza esteja aos poucos retomando seu território, o Reino das Torres é considerado um lugar amaldiçoado. Estruturas imensas dividem espaço com estradas arruinadas que cortam o antigo país. Muralhas e chaminés recortam o horizonte.

A maior parte dos Moreau prefere manter distância do lugar funesto... mas nem todos. Apesar das advertências dos religiosos, muitos acadêmicos estudam os Darash e sua cultura — seja para evitar seus erros, seja para aprender com sua ciência. Aos poucos, estudiosos estão desvendando os segredos de suas armas de pólvora e servos mecânicos. Alguns artífices insistem que tais instrumentos podem ser empregados com sabedoria para tornar o mundo melhor; outros, temendo enfurecer os deuses,

rejeitam com todas as forças o “conhecimento maldito”.

Sobretudo no reino de Laughton, existe um restrito, mas lucrativo, mercado para artefatos Darash. Altas recompensas em ouro levam grupos de aventureiros a fazer essa perigosa jornada, cruzando as montanhas e explorando o Reino das Torres em busca de peças raras. Muitos não retornam: as ruínas não estão completamente vazias.

Como resultado da matança, hordas de mortos-vivos vagam pelas cidades Darash aos milhares. A maior parte é formada por esqueletos, zumbis e carniçais, mas aventureiros relataram encontros com monstros mais poderosos, que ainda conservam lembranças de sua existência anterior. Suspeita-se da existência de pelo menos um lorde morto-vivo que “governa” os demais, em uma paródia de sua antiga civilização.

Entre as máquinas a vapor que trabalhavam ou lutavam para os Darash, quase todas estão destruídas — mas algumas ainda funcionam. Podem ser reativadas com alguns ajustes simples ou por acidente (como muitos aventureiros incautos aprenderam). Seu comportamento quando ativadas é imprevisível: algumas seguem ordens de seus “novos mestres”, outras atacam qualquer ser vivente, e outras apenas agem de forma insana. Numerosos destes golens foram resgatados com sucesso e levados para os Três Reinos, onde estão sendo estudados. Alguns até mesmo estão sob controle de aventureiros.

Os golens encontrados até agora têm tamanho humano, mas há evidências de que muitas outras máquinas trabalhavam no Reino das Torres. Algumas eram grandes como dragões, registros históricos falam da existência de uma “cidade-máquina” que seria, ela própria, um golem gigantesco. As ruínas Darash escondem segredos sem fim. Muitos Moreau, sobretudo os adoradores dos Irmãos Selvagens, concordam que esses segredos são terríveis e devem continuar enterrados. Mesmo assim, aventureiros armados com pistolas ou obedecidos por homens mecânicos são cada vez mais comuns.

Capítulo 2 - Lancaster

Quando os Moreau pediram para ser humanos, fizeram os deuses infelizes. A bondosa Mãe Natureza e seu maligno irmão Destruidor, ambos choraram pela inocência perdida de suas crianças. Este teria sido o pecado original dos Moreau, e muitos deles agora servem aos deuses como uma forma de retribuição.

Cada religião nos Reinos de Moreania enxerga formas diferentes de atingir essa mesma meta. Alguns agradecem pela graça obtida, homenageando a generosidade dos Irmãos Selvagens. Outros vivem em penitencia, expiando o pecado de seus ancestrais. Mas quase todos concordam, a melhor forma de comunhão com os deuses é abraçando sua natureza animai — levando vidas simples, respeitando a Natureza, e rejeitando avanços técnicos.

Em nenhum outro reino este modo de vida é tão valorizado quanto em Lancaster, o berço da civilização Moreau. Terra de druidas, bárbaros, rangers e monges.

História

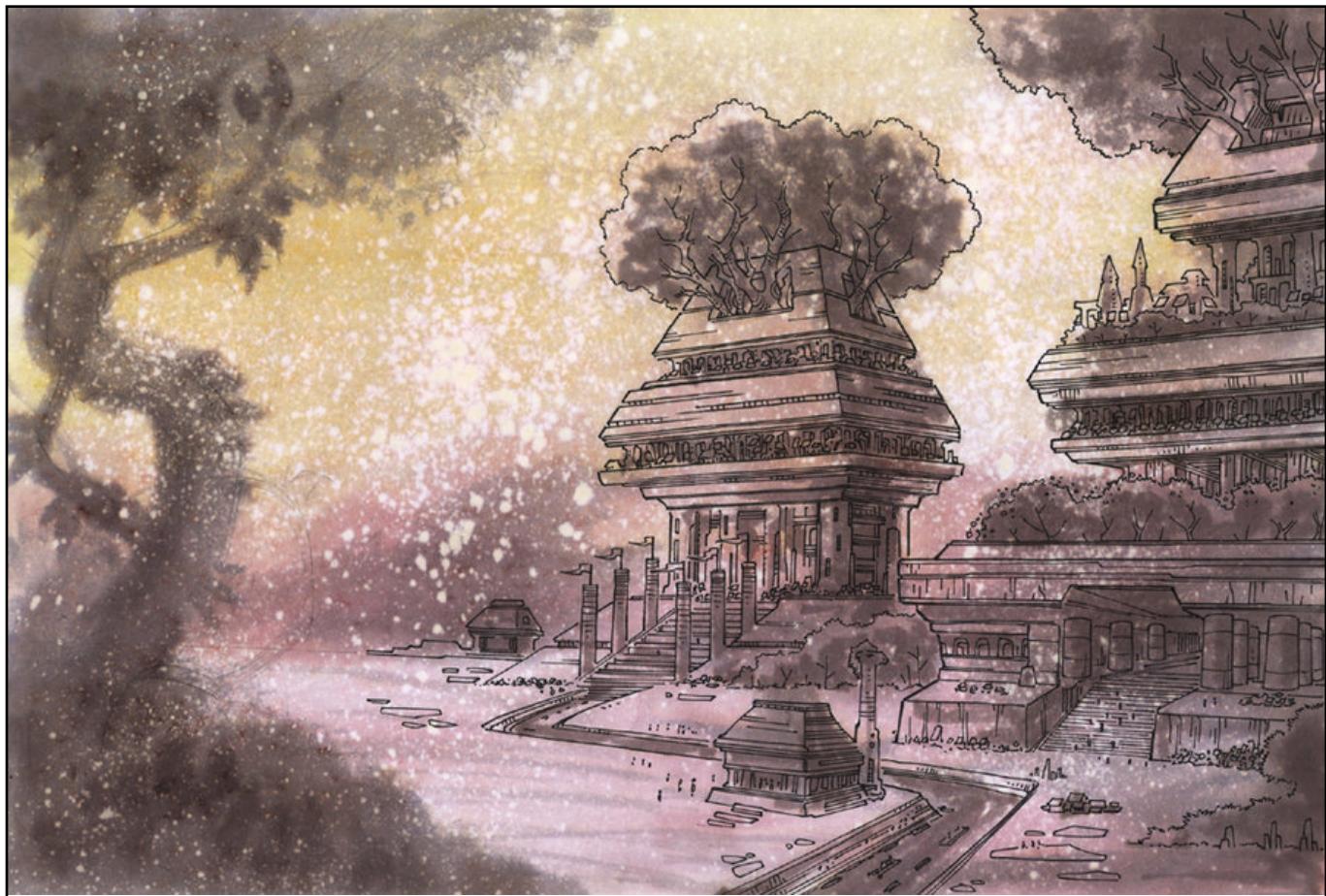
Dentre os três grandes reinos que formam Moreania, Lancaster é o maior e mais antigo, também conhecido como Velho Mundo, é considerado o berço da civilização, ponto de origem dos habitantes de todo o arquipélago. Foi aqui que a humanidade nasceu.

Todos sabem, como começou com a chegada do maligno povo humano Darash, há pelo menos dois mil anos. Durante os séculos seguintes suas torres de rocha e metal cresceram, tomaram toda a região leste da Ilha Nobre, dizimando florestas e atraindo a ira do Indomável. O dragão Morte Branca emergiu de seu ninho vulcânico nas Montanhas de Marfim e exterminou os Darash em seis dias. E os Doze Animais, com medo, desejaram a livre-escolha. Desejaram poder optar pelo Bem ou o Mal. Isso teria acontecido há cerca de mil anos.

Durante os séculos seguintes, os Moreau viveram como bárbaros nômades. Ainda sem conhecer a agricultura, eles tiravam seu sustento

**Sophia Raziel, Grande Druidisa
e regente de Lancaster: aqui,
os druidas mandam**





das árvores e caça, colhendo e matando somente o necessário. Viajavam em bandos, sem estabelecer comunidades. Quando os recursos de uma região se esgotavam, eles migravam para outra, enquanto o lugar anterior se renovava. Assim eles viviam em paz com a natureza.

Mas não viviam em paz consigo mesmos. Surgiram doze grandes tribos. Seus integrantes, embora humanos, tinham traços dos animais que um dia foram. Eram búfalos, leões, coelhos, morcegos, ursos, crocodilos, raposas, serpentes, corujas, hienas, gatos e lobos. Como humanos, eles temiam o que era diferente, temiam o desconhecido.

Sempre vagando em busca de novas terras, as tribos muitas vezes lutavam por territórios. Conflitos tribais eram travados entre bárbaros e rangers, enquanto druidas e monges buscavam a reclusão, afastando-se da violência.

Dividida, a humanidade era presa fácil para os monstros humanóides que infestavam a Ilha Nobre. Orcs, ogres, goblinóides... sua origem até hoje permanece incerta. Alguns sábios di-

zem que estes monstros são os últimos remanescentes do povo Darash que regrediram para um estágio primitivo por obra da Dama Altiva. Outros afirmam que os humanóides são muito mais antigos — eles teriam sido uma civilização avançada, responsável pela construção de cidades e templos. Essa teoria explicaria a existência de tantas ruínas desconhecidas, não-Moreau, no território de Lancaster.

Os Moreau estavam em perigo, não sabiam aproveitar a dádiva do livre-arbitrio. Embora humanos, ainda eram guiados por instintos animais agiam pela força, reagiam com medo. Seus líderes eram escolhidos entre os guerreiros mais fortes e brutais.

Nesse cenário, homem e mulheres sábios conhecidos como druidas decidiram agir.

O Conselho Druida teria sido a mais antiga sociedade Moreau. Seus membros pertenciam a todas as tribos, mas reuniam-se secretamente para louvar os Irmãos Selvagens em cerimônias secretas nas profundezas da floresta. Durante

seus cultos, ele aprenderam a praticar todas as formas de magia divina hoje conhecidas.

Os druidas também inventaram a agricultura e a pecuária. Plantando sua própria comida, criando seu próprio gado, os Moreau não precisariam mais viajar o tempo todo. Poderiam estabelecer-se em suas próprias terras. Construir muralhas e fortificações como proteção contra os monstros. Enfim, poderiam viver em paz.

Como esse poder mágico, conhecimentos e sabedoria, os druidas logo conquistaram o respeito de suas respectivas tribos, assumindo o papel de líderes. O Conselho trabalhou devagar, ao longo de várias gerações, para unificar as tribos. As guerras foram substituídas por jogos e torneios. Casamentos entre membros de diferentes tribos eram arranjados. Após séculos de esforços, enfim seria fundada Wellshan, a Cidade Primavera.

Sob a orientação dos druidas, o povo Moreau prosperou. Numerosas outras cidades seriam

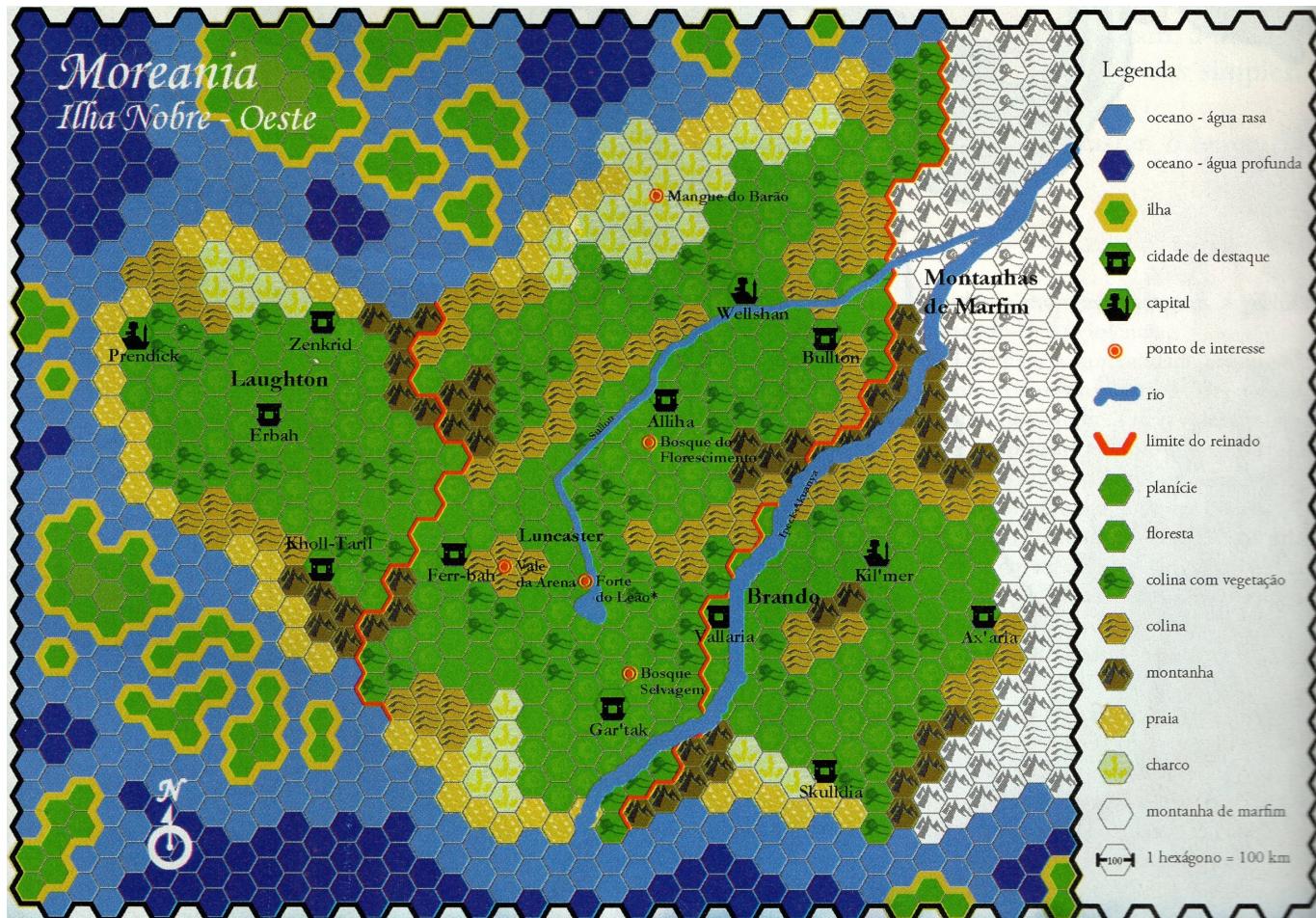
fundadas — cidades muiro diferentes das odiosas torres Darash. No reino de Lancaster, homem e natureza andam de mãos dadas. Seus templos abraçam as florestas, em vez de esmagá-las. Árvores abraçam muralhas e estátuas. Animais selvagens circulam livremente pelas ruas e habitações. O bárbaro e o civilizado são indistinguíveis.

Clima e Terreno

Como ocorre na maior parte da Ilha Nobre, Lancaster tem clima tropical, quente e úmido. Quase não há variação de temperatura ao longo do ano — as tradicionais quatro estações eram desconhecidas em Moreania até seus primeiros contatos com Arton, cujos visitantes trouxeram essa “idéia interessante”.

O ano Moreau na verdade é marca do por períodos de chuvas fortes ou estiagem. Boa parte de Lancaster está sujeita a enchentes, que formam grande pantanal durante longos meses.

Grande parte do terreno é formada por planí-



cies entrecortadas por colinas baixas e aden-samentos de florestas. Estas últimas são mui-to ricas em espécies, como é normal em matas oceânicas.

As regiões litorâneas, ao norte, são formadas por praias paradisíacas de areia fina e água quente, intercaladas por rochedos.

Fronteiras

Lancaster é limitado ao norte pelo próprio Oceano, e a leste pelas Montanhas de Marfim. Mas suas fronteiras com os demais reinos não são demarcadas com exatidão.

Embora o rio Ipeck-Akuanya costume servir como fronteira clara entre Lancaster e Brando, os Reinos de Moreania não tem hordas bem definidas entre si. Os dois reinos mais novos, Brando e Laughton, foram constituídos por gente que não se enquadrava no modo de vida tradicional.

Conforme a lei decretada pelo Conselho Druida, qualquer comunidade a até 21 dias de ca-valgada da capital Wellshan (cerca de 1000 km) está subordinada ao reino de Lancaster. Devi-do a essa falta de exatidão, um grande numero de aldeias e vilarejos fica em territórios inde-finidos — seus próprios habitantes não sabem dizer em qual reino estão. Em termos práticos, isso não faz muita diferença: a verdadeira “na-cionalidade” de uma comunidade tem mais ligaçāo com sua cultura e costumes, e menos com o lugar onde fica

As autoridades de Lancaster são severas quanto a estrangeiros maculando suas terras, des-respeitando suas tradições. No entanto, o ter-ritório do reino é vasto demais para permitir uma patrulha rigorosa das fronteiras.

População

Embora seja o reino de maior extensão territorial, Lancaster não tem uma população propor-cional superior a Brando ou Laughton. Todas as comunidades espalhadas por suas terras somam cerca de 800.000 habitantes, e metade des-sa gente reside na capital e suas vizinhanças.

Assim, Lancaster tem uma única metrópole

(Wellshan), três grandes cidades (com mais de 25 mil habitantes cada) e uma dúzia de cida-des pequenas (mais de 12 mil habitantes) todas as demais comunidades do reino são vilas, al-deias, povoados ou lugarejos afastados dezenas de quilômetros entre si. Existem também algumas tribos errantes, que ainda vivem de forma nômade como seus ancestrais, rejeitando a auroridade do Conselho Druida.

O povo de Lancaster é simples e conservador. Gente esforçada, com grande amor pela natureza e sem apego a bens materiais. Vestem trajes sóbrios e confortáveis, de cores neutras, prefe-rindo o branco, verde e castanho. Camponeses tipicamente trazem o torso nu e usam chapéus de palha como proteção contra o sol. As mulhe-res locais não gostam muito de jóias, preferindo colares e coroas de flores. Diz um ditado local: “Quem julga pelas vestes não enxerga o valor, pois fica ofuscado pelas jóias”.

Os habitantes de Lancaster preservam muito dos costumes bárbaros de seus ancestrais, le-vando vidas simples e conservadoras. Suas ca-sas são bucólicas, sua arquitetura é modesta e sincera, quase nunca ostentando riqueza. Mes-mo os palácios mais ricos são despojados, va-lorizando espaços abertos e jardins. Sua arte é agradável, harmoniosa, estrangeiros dizem que seu artesanato lembra muito o povo elfico.

Peças decorativas, quando existem, quase sem-pre exaltam a adoração local aos deuses: as maiores estruturas arquitetônicas no reino são seus templos e estátuas, dedicados a Dama Al-riva, ao Indomável ou ambos. Também existem inúmeras templos para os Doze Animais, uni-dos ou separados.

A incidência de humanos com traços animais e ligeiramente maior neste reino. Estrangeiros e membros de raças exóticas (como ellos, anões e outros semi-humanos) são vistos com grande desconfiança ou curiosidade.

O Velho Mundo é onde as pessoas têm contato mais intimo com os animais — eles são aceitos com naturalidade no ambiente familiar, até mesmo nas habitações da nobreza. Os Doze Animais são considerados sagrados; molestar

ou matar qualquer deles e crime punido com severidade (mas raramente com a morte).

Por tudo isso, em Lancaster não há espaço para desejos frívolos ou ilusões de grandeza. Magia arcana é considerada antinatural, profana. Novas tecnologias — especialmente os artefatos proibidos dos Darash — são temidas e proibidas. Os devotos dos Irmãos Selvagens consideram essas coisas malditas. Acreditam que a simples presença desses objetos atrai a ira dos deuses (e podem estar certos).

Regente

A atual regente de Lancaster é Sophia Raziel (Humana, Druida 15, NB). Ela é também a Druidisa Venerável, autoridade máxima do Conselho Druida de Lancaster.

Como acontece com muitas pessoas com cargos importantes. Sophia viveu boa parte de sua juventude como aventureira. Viajou com colegas através dos reinos, explorando masmorras, protegendo vilas e destruindo monstros. Um dia, o grupo de heróis desbravou uma antiga estrutura subterrânea de origem desconhecida — aquilo que encontraram, ninguém sabe. Então, por alguma razão misteriosa, Sophia retornou à cidade-natal e ingressou nas fileiras da ordem.

Sophia não comenta que motivo teria levado uma druidisa guerreira a abandonar suas aventuras em troca de uma vida tediosa, burocrática, como membro do Conselho. Às vezes, ela apenas baixa os olhos e comenta com voz sumida:

“Há coisas que a humanidade nunca deveria conhecer. Nunca...”

Cidades de Destaque

Wellshan (capital)

Wellshan recebe a alcunha de Cidade Primeva por ser a mais antiga de Lancaster (portanto, a mais antiga cidade de Moreania). E também a cidade mais populosa nos reinos, com mau de 400 mil habitantes. Wellshan tem esse nome em homenagem ao primeiro Arquidruida na história dos reinos.

Fundada pelo Conselho Druida, foi erguida em uma grande clareira natural atravessada pelo rio Sulun, um braço do Ipeck-Akuanya. A planície é conhecida por suas sequóias gigantes, árvores com centenas de metros de altura, troncos robustos e folhagem majestosa. Várias destas árvores ocupam a cidade, com parques à sua volta.

Nenhuma sequóia foi removida para a construção de estruturas — elas evitam ou circundam os troncos, abrigando-os em jardins internos. Os maiores prédios foram erguidos à volta das grandes árvores, para proteger-las e também ficar sob sua sombra. Outros prédios altos têm vastos jardins suspensos em sua cobertura.

Em Wellshan fica o Templo dos Irmãos, a maior igreja em toda Moreania, quase uma cidadela completa — onde residem os membros mais graduados do Conselho Druida. Aqui também existem templos para a Dama Altiva, para o Indomável e para os Doze Animais, além de numerosos deuses menores. Grandes bibliotecas e museus também são dedicados aos deuses. A cidade abriga religiões tom mesmo embasamento e dogma dispare Deixar de prestar oferencimentos rituais ou orações nos lugares certos é tomado como falta de respeito, e pode gerar confusão.

Wellshan abriga o melhor artesanato dos reinos passado de geração a geração sem alterações. São peças feitas com cuidado e paciência, sem pressa — os artesãos locais são caprichosos, levam o tempo que acham necessário para produzir uma obra perfeita. Graças a esse fato todos os itens de madeira, couro e outros materiais naturais à venda na cidade são de qualidade obra-prima.

Wellshan é a própria imagem de Lancaster — tradicional, devota, simples e harmoniosa.

Alliha

No centro de Lancaster, a cerca de 400km de Wellshan, uma planície abriga a assim chamada Cidade Jardim.

Diz a lenda que Alliha fica no ponto exato onde a Dama Altiva recostou e ouviu as lamúrias dos Doze Animais, antes que transformá-los

em humanos. Tocada pelos pés da própria Mãe Natureza, esta é a região mais fértil nos reinos — qualquer vegetação floresce exuberante e magnífica. A planicie inteira parece um vasto jardim florido.

Os habitantes de Alliha são devotados ao cultivo de flores, ervas, frutas, raízes e sementes com os melhores sabores e propriedades. Uma ordem especial de clérigos, as Semeadoras da Dama, cuida dos jardins sagrados e promove cultos a deusa com amor e dedicação. As sacerdotisas da ordem usam vestimentas floridas e trazem cajados de madeira.

Viajantes procuram a cidade em busca de frutas exóticas, ervas raras, flores preciosas ou apenas apreciar a beleza e perfume das planícies. A cidade não conta com guardas ou soldados: conforme diz a lenda local, o perfume das flores acalma qualquer emoção hostil, amansando até os piores monstros.

Bullton

Entre Wellshan e as Montanhas de Marfim situa-se Bullton, reduto da mais famosa ordem de paladinos nos reinos.

Após a Unificação das Doze Tribos, a Ordem de Bullton posicionou-se estrategicamente para proteger Wellshan dos monstros vindos das montanhas. O antigo forte, com o tempo, tornou-se uma academia militar, então um quartel, e enfim uma cidade.

A atual Bullton é auto-suficiente — puniu seu alimento, cria seus animais, forja suas armas e oferece treinamento em combate. Os melhores soldados são aceitos na antiga academia e podem se tornar paladinos.

Por sua natureza bélica Bullton é considerada rústica, quase desconfortável. As leis são severas, intimidando qualquer habitante que não esteja ali seguindo uma carreira militar. As patrulhas são ostensivas, e os paladinos impressionantes em suas montarias poderosas. Bullton está sempre pronta para atender pedidos de socorro, seja de Lancaster ou qualquer outro reino.

Um projeto recente prevê a construção de torres



altíssimas, encimadas por grandes piras, e percorrendo as principais cidades de Lancaster. Uma pira acesa em uma torre pode ser avistada pela torre seguinte em caso de perigo, as chamas queimam uma a uma até avisar os paladinos. A primeira torre já teve suas obras iniciadas, e o próprio General Mox Untor, chefe da ordem, deve inaugurar-a.

Gar'Tak

Por volta de 1500km ao sul de Wellshan se encontra Gar'Tak. Esta pequena cidade existe inteiramente dentro de uma vasta floresta — sua estrutura esférica fica suspensa entre as árvores como um imenso ninho de pássaros. Cabos e pontes ligam a estrutura central a vários "nínhos" menores, que abrigam grandes famílias. Quase nenhum ponto da cidade toca o chão.

Acostumados às alturas, seus habitantes colhem água da chuva depositada em tolhas, e vivem de frutos e ovos de pássaros — muitos deles criados em grandes viveiros. Conhecedores dos segredos da floresta, eles percorrem galhos e cipós tão naturalmente quanto outros cami-

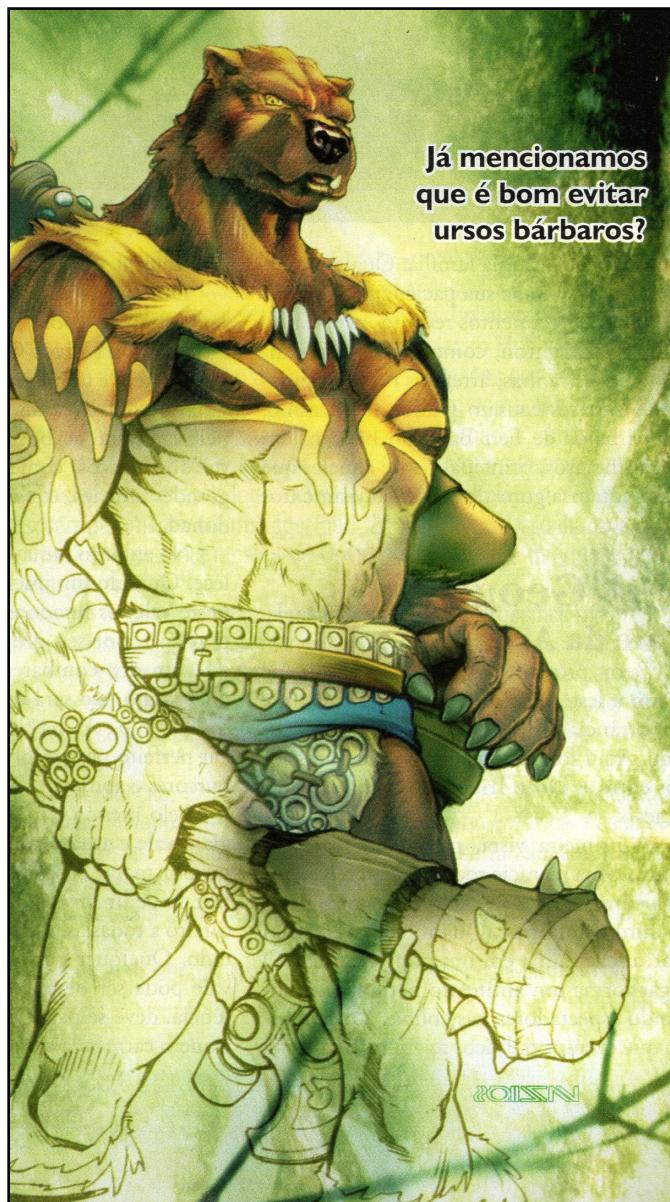
nham pela estrada. Dizem, inclusive, que em Gar'Tak as pessoas enjoam e perdem o equilíbrio quando pisam em terra firme...

Encontrar a cidade é bem difícil caso seus habitantes não o desejem. Feitas de argila e galhos, suas construções misturam-se as copas das árvores quando vistas do chão. A maior parte dos habitantes de Gar'Tak é formada por Herdeiros do Morcego, embora membros de outras etnias também sejam comuns.

Ferr-Bah

No extremo oeste de Lancaster na região de fronteira com Laughton encontra-se uma das comunidades mais primitivas no reino.

Seus habitantes na maioria são bárbaros e ran-



gers, muitos deles Herdeiros do Urso. São fortes, truculentos e odeiam palavras ou assuntos que não entendem. Eles seguem as tradições, mais por temor que por respeito.

Durante a Unificação, uma tribo nômade de Herdeiros do Urso preferiu não viver em nenhuma das cidades que floresciam no reino. Eram gente acostumada a liberdade, a grandes territórios, noites ao relento e lutas amigáveis. Gente sem paciência para cultivo e outros "costumes de gente fraca".

Os bárbaros viajaram para o oeste e reivindicaram uma grande porção de terra. Ali ergueram quatro acampamentos, cada um reservado para um dos meses do ano (o calendário Morcau tem apenas quatro meses).

Assim, a área sul — com frutas suculentas e lagos refrescantes cheios de peixes - eles nomearam de Ferr-Aus. A leste, onde havia caça, cogumelos e ervas comestíveis, era Ferr-Ori. Ao norte, onde havia cavernas em colinas, pinhas, sementes e castanhas, seria Ferr-Bor. E a oeste, colheriam raízes. frutos, flores, mel e animais pequenos em Ferr-Set.

Assim. Ferr-Bah ficou conhecida como a Cidade dos Nômades. Seus habitantes vivem como faziam os antigos bárbaros, sem nunca esgotar totalmente suas terras. Para eles, nada é melhor que usufruir da terra, lutar e construir uma família. Qualquer outra coisa os irrita, e sua paciência é curta...

Os acontecimentos recentes no vizinho reino de Laughton, como cidades flutuantes, raças estranhas, artefatos mágicos e outras bizarriças causam grande nervosismo. Os bárbaros de Ferr-Bah não hesitam em atacar intrusos, principalmente aqueles que bisbilhotam algum de seus acampamentos em desuso.

Geografia

Vale da Arena

Bem próximo a Ferr-Bah (cerca de 100km a leste), este antigo vale tem grande importância histórica para toda a raça Morcau.

Aqui foram sediados os primeiros jogos entre as Doze Tribos, no inicio da Unificação.

A primeira vista, parece um vale comum. Uma planície rochosa, sem relva, onde pedregulhos e cascalho formam um piso duro e uniforme. Quatro colinas cercam a área, cada uma em um ponto cardeal. O lugar forma um anfiteatro natural, acomodando espectadores nas colinas e permitindo que eventos públicos sejam realizados na área central.

Durante séculos, todos os anos, representantes das Doze Tribos travaram aqui a prova dos Noivos Campeões — quando um homem e uma mulher de cada tribo desafiavam outros casais pela liderança. O torneio ancestral acabou se tornando o Festival dos Noivos, comemorado em todas as grandes cidades, e a antiga arena foi abandonada.

No entanto, urna antiga lei ainda prevalece. Quando um duelo ou combate ocorre neste vale, os lutadores são totalmente responsáveis por seu próprio destino. Mesmo que um dos combatentes venha a morrer, o assassino não será tocado pela lei. Por isso o Vale da Arena ficou famoso como lugar perfeito para resolver discórdias, brigas, rancores e apostas.

Pelo menos um Druida (12º nível) vigia o vale e atua como árbitro. Pode-se optar por matar o oponente, desacordá-lo ou fazê-lo pedir misericórdia. O vencedor tem direito a todas as posses do oponente derrotado. Qualquer pessoa na parte central do vale pode ser desafiada em caso de desistência: deve-se pagar como tributo 20% da riqueza carregada consigo (para aqueles sem dinheiro ou itens, até as roupas são confiscadas, deixando desistentes em situação ainda mais embaraçosa).

Bosque Selvagem

Este bosque fica no extremo sul de Lancaster, próximo à fronteira com Brando. Conta-se que ele cresce em uma das pegadas do Indomável, sendo conhecido por sua natureza mais selvagem e primitiva.

Suas árvores são mais altas, nodosas, espinhentas, robustas e resistentes. Os arbustos são maiores, com cores vibrantes, venenosos e densos. E seus animais são mais ferozes, inteligentes, rápidos e vigorosos.

O bosque é o que se chamaria de natureza crua, intocada, selvagem e perigosa. Bestas atrozes, fungos pestilentes e plantas carnívoras tornam tudo mais mortífero. Há boatos de que, se alguém permanecer (vivo) no bosque muito tempo, também apresentará sinais selvagens. Moreaus que sejam Herdeiros ganharão traços ainda mais acentuados, enquanto os não herdeiros tornam-se mais primitivos de alguma outra forma.

Mangue do Barão

Ao norte de Lancaster, próximo às praias, há um grande manguezal. Um charco denso de terra escura, cheiro forte e muitos mosquitos. O local é evitado não apenas pela aparência, mas também por ser a moradia do Barão Samoieda, uma figura lendária associada à morte.

Os crustáceos encontrados na área lodososa atraem um ou outro pescador audacioso, que sempre retorna com uma história para contar. Alguns falam de homens de pele escura, com pinturas corporais que lembram ossos. Outros falam de zumbis e esqueletos sob o controle do Barão.

Verdade ou não, ninguém explorou muito a região e não há relatos de qualquer bravo herói que tenha mergulhado nas águas escuras e aziagias.

Bosque do Florestamento

Situado próximo da cidade de Alliha, este bosque está cercado de lendas estranhas. Dizem que qualquer coisa plantada aqui vai germinar e produzir frutos, mesmo que não seja um vegetal.

Por exemplo, se enterrar uma adaga no bosque, em algumas semanas nascerá um pé de adagas! Plante uma moeda, e logo terá uma árvore de moedas!

Dizem que esta história foi inventada apenas para caçar os estrangeiros gananciosos. Verdadeira ou falsa, a história atrai curiosos até o bosque, que está sempre protegido por um ou mais druidas.

Guildas e Organizações

O Conselho Druida

O Conselho Druida comanda Lancaster desde os primórdios da civilização. Na verdade, os próprios druidas tornaram a civilização possível.

Considerados homens e mulheres santos por sua ligação com a natureza, quase todos os druidas estão de alguma forma ligados ao Conselho. Seus membros até hoje fazem grandes reuniões e cultos privados, abertos apenas a outros druidas. Durante esse encontros, os sacerdotes fazem relatórios sobre suas respectivas comunidades e também realizam oferendas aos Irmãos Selvagens.

O Conselho é uma organização intrincada, com numerosas camadas. Seus membros mais inferiores na hierarquia são os Iniciados (druidas de 11º nível ou menos). Atingindo o 12º nível, um Iniciado adquire o título de Druida, sendo que pode haver apenas nove deles no Conselho. Cada um destes Druidas é servido por três Iniciados, cujo nível depende de sua posição na hierarquia (o Druida mais antigo é servido por Iniciados de 9º nível, enquanto o Druida mais novo tem Iniciados de 1º nível).

Acima dos Druidas estão três Arquidruidas (13º nível), todos servidos por três Iniciados de 10º nível. Acima deles está o Grande Druida (14º nível) que é servido pelos três Arquidruidas. E acima de todos eles está o Druida Venerável (15º nível). O líder máximo do Conselho. O Druida Venerável pode requisitar druidas de qualquer nível para servi-lo — e ele geralmente escolhe seus servos entre personagens de níveis baixos, respeitando as aspirações humildes.

Quando o Druida Venerável atinge o 16º nível, ele se torna um Hierofante e abandona o Conselho. Seu destino então é incerto; dizem que os Hierolantcs tornam-se emissários ou companheiros pessoais dos Irmãos Selvagens.

Em geral não há disputas de poder entre os membros do Conselho: os próprios druidas abdicam de suas posições e escolhem um sucessor entre seus servos, quando estão cansados ou não se sentem mais aptos para comandar.

A atual Druidisa Venerável e regente de Lancaster é Sophia Raziel, que assumiu o posto ainda jovem. Em muitos anos, Sophia é a primeira druida sem traços animais a ocupar este cargo.

Os Paladinos de Bullton

Esses guerreiros sagrados formam a milícia protetora do Velho Mundo e outros reinos. São paladinos que cavalam búfalos, em vez de cavalos.

Apenas os melhores alunos da academia militar de Bullton podem se tornar membros da ordem. Por suas atitudes violentas e rudes, os Paladinos de Bullton são muitas vezes confundidos com bárbaros, tomados por ignorantes ou selvagens. Mas sua infâmia é exagerada: estes guerreiros santos são intimidadores, com certeza, mas têm o coração dourado dos paladinos. Eles gargalham dos “fidalgos reluzentes” de Brando, acusando-os de fracos e esnobes.

Embora estejam sediados em Bullton, os Paladinos-Búfalos podem ser encontrados em todos o reino, patrulhando fronteiras, respondendo a pedidos de ajuda, ou mesmo integrando grupos de aventureiros.

A ordem é relutante em admitir membros que não tenham traços de búfalo: quase todos os testes de admissão são baseados em força física (que os Herdeiros do Búfalo possuem acima da média). Uma vez aceitos, os novos paladinos são treinados em montaria e combate sobre os búfalos-de-guerra criados em Bullton.

Os Monges de Gu-On

Sediados em um monastério próximo de Lancaster, estes monges praticam a coleta da seiva de uma árvore especial. Seca e tratada de forma correta, essa seiva produz um curioso material elástico.

Com esse material os monges fabricam bolas duras que saltam quando jogadas no chão. Conhecidas em todo o reino, as “bolas de gu-on” são apreciadas como brinquedos ou para disputar diversos tipos de jogos.

Mas poucos sabem que, secretamente, os monges utilizam essas bolas como armas. Com chutes e arremessos, eles conseguem atingir seus

adversários em pontos vitais e atordoá-los sem matar. Os maiores mestres nesta arte marcial conseguem derrubar portas e paredes com a bola.

Encontros

Lancaster é um país vasto. Suas comunidades são isoladas, separadas por muitos quilômetros de terras selvagens. A maior parte do território do reino ainda permanece inexplorada, repleta de florestas escuras e cavernas misteriosas.

Em vários pontos do reino, sobretudo na região oeste, existem ruínas desconhecidas. Algumas parecem vestígios de grandes cidades, enquanto outras, muito menores, não mostram nenhuma função aparente. Todas têm algo em comum: são repletas de entalhes e inscrições em baixo relevo, formando algum tipo de escrita antiga. São os mesmos sinais existentes na misteriosa Cidade Suspensa de Pndrick, no reino de Laughton. Ninguém faz idéia de quem teria construído tais estruturas. Mas é verdade que muitas delas, hoje, servem de covil para humanóides e outros monstros.

A leste, muitos tipos de monstros oriundos das Montanhas de Marfim invadem o reino. Ao sul existe grande concentração de animais selvagens e perigosos, exigindo cuidado e conhecimento das matas e estradas. Mais para leste os encontros corriqueiros ocorrem com tribos primitivas, desconfiadas e territoriais. E ao norte, animais brejeiros e até mortos-vivos podem ser problemas.

Encontros mais raros envolvem fadas, elementais e aberrações. Relatos sobre a aparição de monstros são logo investigados pelos Paladinos de Bullton, ou aventureiros enviados pelo Conselho Druida.

Aventureiros

Com seus modos despojados e harmoniosos, os monges prosperam no Velho Mundo.

Alguns vivem enclausurados em monastérios, mas a maioria prefere estar em contato com outras pessoas, partilhando sua sabedoria e técnica com todos aqueles dispostos a ouvir. As artes marciais são amplamente ensinadas, vistas

como uma forma de contato com a natureza, com a pureza primordial dos animais. Estilos de luta milenares, esquecidos por habitantes de outros reinos, são preservados e praticados aqui por muitos adeptos. Existe pelo menos um estilo para cada um dos Doze Animais míticos.

Lancaster também oferece muitos vilarejos bárbaros, que vivem em extrema harmonia com os povo das cidades — aqui não existe grande diferença entre o “primitivo” e o “civilizado”. Bárbaros podem ser encontrados vivendo tranqüilos em cidades, e algumas comunidades bárbaras são grandes e ricas como metrópoles. Em certas localidades, é difícil dizer se uma cidade é bárbara ou não.

Por tudo isso, em Lancaster há um grande número de bárbaros, clérigos, druidas, rangers e monges. Bardos são muito queridos como contadores de fábulas. Os paladinos mais conhecidos pertencem à Ordem de Bullton.

Conjuradores arcanos existem, mas são incomuns; o reino não oferece grandes instituições para seu ensino, exceto por alguns mestres isolados que aceitam aprendizes. Honesto e despojado, Lancaster também não atrai muitos ladrões — exceto como exploradores de masmorras e ladrões de tumbas, que invadem as ruínas locais e negociam suas relíquias em outros reinos.



Capítulo 3 - Brando

Uma prova de força para escolher líderes.

Uma prova de amor que criou um país. O País dos Campeões nasceu de uma separação, e também de uma união. Uma tradição foi quebrada, para o nascimento de outra mais forte. A mágica arcana, tão estranha e perigosa aos olhos conservadores, caminha de mãos dadas com a força do aço.

Em tempos remotos, a Tribo da Raposa e a Tribo do Lobo uniram-se pelo amor de seus líderes. O Clã da Matilha, nova alcunha do grupo, afastou-se dos demais povos e seguiu seu próprio caminho. Aquele casal pioneiro teve um filho chamado Brando, que também deu nome a um novo país. Um país onde machado e magia trotam juntos com lobos e raposas.

Esta terra de guerreiros e magos é independente e confiante, sua força militar de longe a mais poderosa dos reinos. A proximidade das ameaçadoras Montanhas de Marfim mantém todos atentos. Armada com o aço e o arcano, vigilante contra qualquer perigo, Brando é a nação mais orgulhosa no continente.

História

O Moreau vieram de doze animais míticos, que logo se organizaram em tribo para seguir a nova vida como humanos.

Isso remonta há mais de 1.000 anos, quando somente existia o reino de Lancaster, com suas tradições e conservado ritmos característicos.

As leis antigas regiam uma disputa de força entre as doze tribos, uma espécie de batalha ritualística. Um torneio que elegia o homem e a mulher mais forte em cada tribo, os Noivos Campeões. Após vencer, os dois se casariam e governariam até o torneio seguinte. A cada ano o comando mudava de tribo, mas um dia tudo mudaria.

Há cerca de 600 anos, o Clã da Raposa saiu vitorioso. Os noivos eram o guerreiro Faernal e a maga Sathia — conjuradores de magia eram incomuns no festival, mas não proibidos. Poucas vezes a arma e magia lutaram de forma tão gloriosa, ele brandindo o machado e ela conjuran-

do feras. Seu casamento seria uma das maiores festas do mundo antigo... quando, durante a cerimônia, um pequeno descuido de Faernal revelou suas orelhas de lobo. Apaixonado por Sathia, o guerreiro viveu em segredo no Clã da Raposa durante anos, para que juntos fossem os Noivos Campeões.

Os clãs do casal foram banidos para sempre do torneio. Ressentidos, lobos e raposas uiram-se para formar o Clã da Matilha e abandonaram suas antigas terras. Migraram para o sul e, após uma longa jornada, finalmente estabeleceram seu território na outra margem do rio Ipeck-Akuanya. Ali fundaram Brando, nome do primeiro filho de Faernal e Sathia.

Hoje em dia, com o lento desaparecimento dos clãs e a unificação humana, o antigo rancor foi deixado de lado (embora não esquecido). Para muitos, os Noivos Campeões são apenas uma lenda que explicaria o grande número de Herdeiros da Raposa e Herdeiros do Lobo nas cidades de Brando. Mas há quem relembré o passado para assegurar sua nobreza. Outras famílias também alegam descender dos Noivos Campeões originais, mas os Wolfgang garantiram o comando.

A lenda ainda é influente em todas as cidades do reino, evocando um sentimento de austeridade. O povo de Brando se considera o mais forte de Moreania, o mais guerreiro, mestres no uso das armas e magias em combate. Sua tradição militar é antiga e rigorosa. Sua arquitetura e costumes evidenciam a união entre espada e magia, lobo e raposa, homem e mulher — estes são temas recorrentes em suas estátuas, construções e festas típicas. Não há povo Moreau mais corajoso, orgulhoso, agressivo e romântico.

Clima e Terreno

Brando segue o mesmo padrão climático básico do resto de Moreania, mas apresenta uma conformação geográfica particular que provoca algumas alterações. Cercado de colinas entrecortadas e próximo das imensas Montanhas de Marfim, o reino na verdade lembra um vale imenso.

Esse terreno, aliado ao vento forte vindo dos mares do sul — e a ausência de correntes marítimas quentes em sua região litorânea — , reduz a temperatura e provoca muita chuva. Comparado a Lancaster, tem uma temperatura média 5 °C mais baixa (com quedas ainda mais bruscas e, em dias quentes, refrescantes). Seu índice pluviométrico anual fica entre 1600 e 2000mm, quase o dobro do Velho Mundo (que já é elevado). Isso leva a tempestades tropicais violentas, chuvas fortes e ventos laterais velozes. Tufões e até ressacas elevadas ameaçam as cidades mais ao sul.

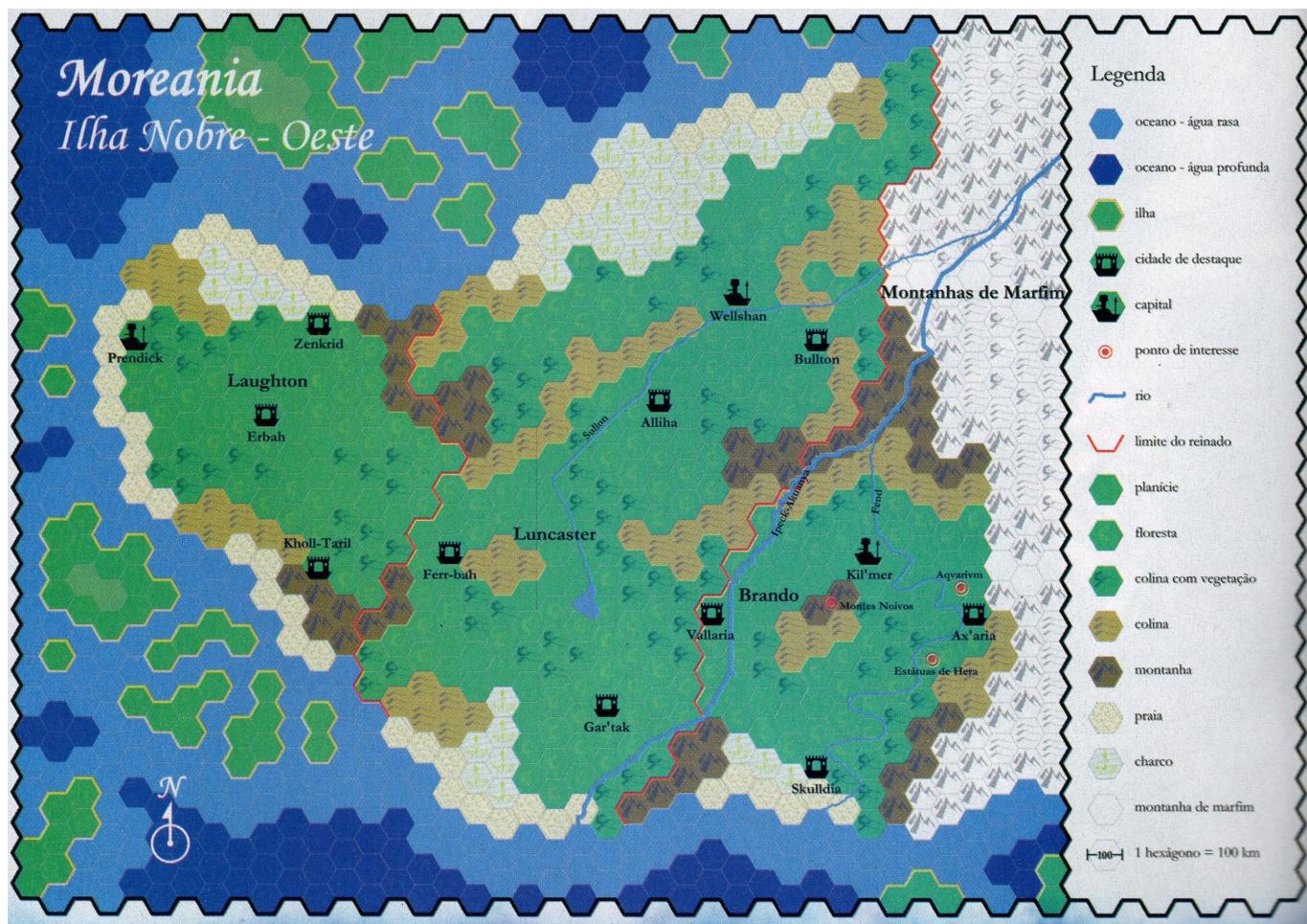
A presença quase integral do rio Ipeck-Akuanya e alguns afluentes (sendo o rio Fend um dos principais), as chuvas, a predominância de planícies e a forma de bacia natural contribuem para enchentes volumosas. Na época das cheias, vilarejos inteiros ficam submersos (e seus habitantes migram para áreas mais altas). Viajantes inexperientes que visitam o mesmo local podem não reconhecê-lo, devido à cons-

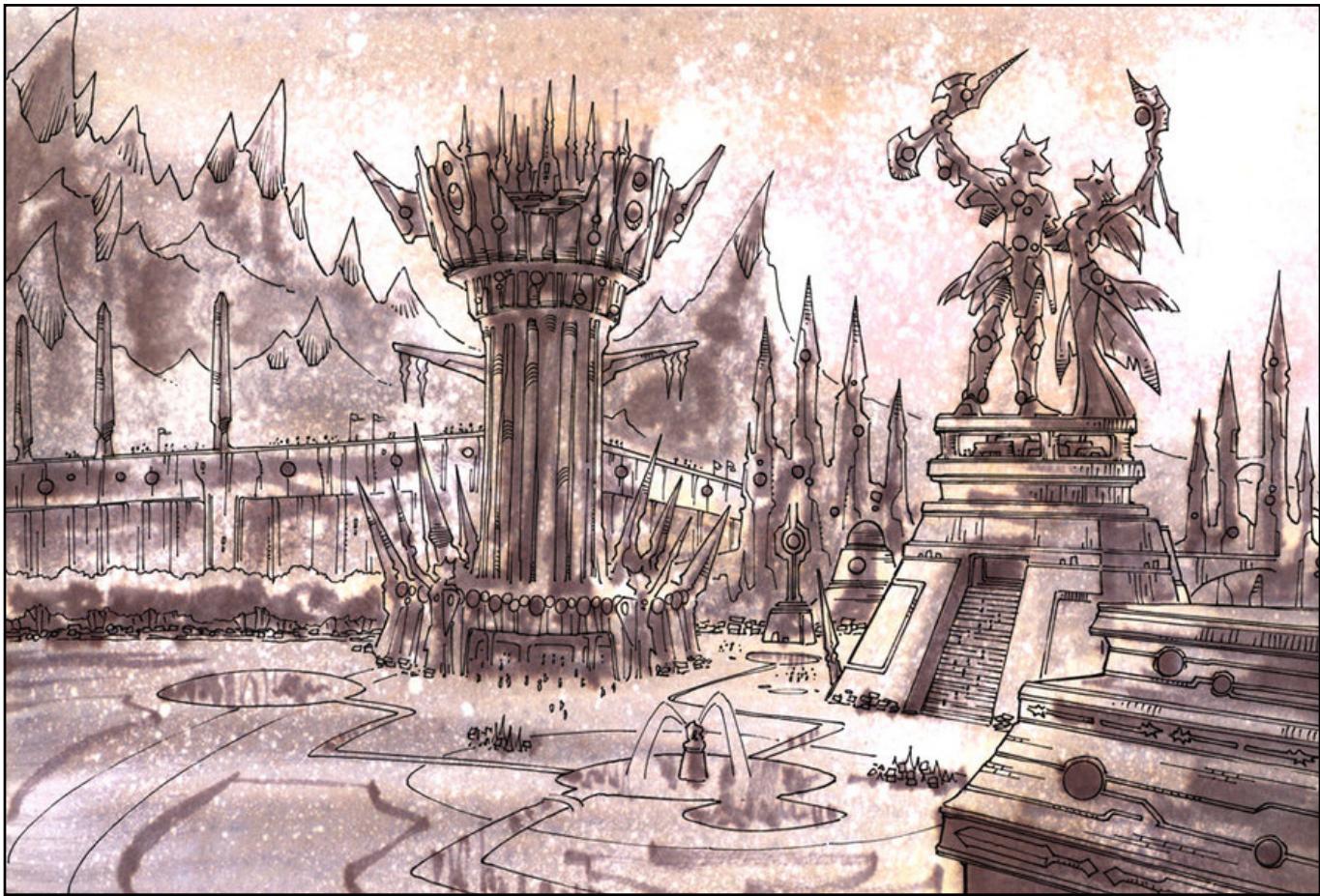
tante mudança no desenho dos lagos entre estiagens e cheias.

Fronteiras

As fronteiras de Brando se resumem a Lancaster ao oeste e norte, as Montanhas de Marfim a leste e o Oceano a sul. Os limites do reino são marcados por uma antiga lei de Lancaster (21 dias de cavalgada da primeira cidade de Moreania, Wellshan) e algumas barreiras naturais — o rio Ipeck-Akuanya a oeste e cadeias de montanhas a leste e norte.

Restando ainda algum ressentimento entre Brando e o Velho Mundo, não há muitos povoados próximos da fronteira, evitando contatos freqüentes que possam causar indiferenças. A grande exceção é a cidade de Vallaria, grande foco de conhecimento, estudo e magia. Esta metrópole procura, acima de tudo, disseminar a magia arcana e apagar seu estigma de “arte proibida”, por meio de boa diplomacia com Lancaster.





Brando é o reino mais próximo das Montanhas de Marfim, notoriamente habitadas por monstros. Mais uma razão para que seus habitantes se mantenham sempre prontos para a luta, protegendo os reinos contra qualquer invasão.

População

Embora seja menos populoso que Lancaster, com meio milhão de habitantes, Brando tem um maior número de grandes comunidades.

Suas quatro cidades principais podem ser todas consideradas metrópoles: Kilmer, a capital (80 mil habitantes); Skulldia, ao sul (50 mil); Ax'aria, a leste (40 mil) e Vallaria, a oeste (35 mil). Seus demais moradores vivem em cidades, assentadas em locais mais altos como colinas ou montanhas — sendo que comunidades menores como vilas, aldeias, povoados ou lugarejos são incomuns.

O povo de Brando é orgulhoso, confiante e algo arrogante. Consideram-se mais sofisticados que os vizinhos do Velho Mundo, e também mais fortes e sábios que os “loucos” de Lau-

ghton. Desde pequenos são ensinados sobre o valor da independência, liberdade, esforço e perseverança. A harmonia entre força física e inteligência aguçada é a meta que de todos os membros da Matilha.

Armas, armaduras, equipamentos e itens mágicos são mais acessíveis, melhores e abundantes. Brando respeita e protege a natureza como todo povo Moreau, mas aqui não há lugar para simplicidade e humildade — todos sonham com grandes castelos e flâmulas, todos querem viver grandes festas, bailes e torneios. Enquanto Lancaster é um lugar de cores neutras, de gente pacata, Brando é vibrante como uma marcha militar.

As vestes locais são glamourosas, em cores vivas, lembrando uniformes ou trajes de gala — mesmo os trajes plebeus tentam seguir essa estética. Torneios e jogos de todos os tipos também são parte do cotidiano, todos estão sempre prontos para algum tipo de disputa, aposta ou duelo. Para tanto, o reino dispõe de muitas arenas, ginásios e parques para sediar contendas.

Regentes

Brando na verdade tem dois regentes: o Rei Isgard Wolfgang [humano, mago 13, LB] e a Rainha Sadine Wolfgang [humana, guerreira 12, LB]. Ambos alegam descender dos Noivos Campeões originais, demonstrando publicamente suas semelhanças com Faernal e Sathia — exceto pelo fato de ser ele um lobo conjurador, e ela uma raposa guerreira.

Claro, outras famílias nobres sempre fizeram a mesma alegação. Para não deixar dúvidas, um grande torneio foi realizado entre casais da nobreza, sendo que a família Wolfgang vem conquistando a vitória nas últimas décadas.

O casal demonstra pulso firme, justiça e determinação, além de grande superioridade. Nos dias de hoje não há quem desafie Isgard e Sadine. O único filho do casal (com o conveniente nome de Brando II) é um jovem e destemido membro da Cavalaria Batedora, prestigiada ordem de magos guerreiros que cavalgam hipossauros.

Comenta-se à boca-miúda sobre um possível romance entre Brando II e Elenah — uma re gente do vizinho reino de Laughton, e também descendente da lendária maga Khariat. Esse boato afeta o prestígio dos Wolfgang, uma vez que os habitantes do Novo Mundo são tidos como inconseqüentes e insanos.

A História estaria se repetindo...?

Cidades de Destaque

Kil'mer (capital)

A maior e mais importante cidade de Brando é também conhecida como Cidade Arena, por sediar o maior palco de batalhas de toda Moreania — além de ginásios, academias, estádios e praças de esportes. Tudo aqui é grandioso, as torres são imponentes, as flâmulas são coloridas, os parques extensos e magníficos. Essa imponência demonstra a força e habilidade da nação.

Em sua arquitetura grandiosa, chama atenção a Vitória da Matilha, uma gigantesca estátua que representa Faernal e Sathia (embora apenas conceitualmente). O casal aparece aqui com

traços animais marcantes, o homem lupino em vestes guerreiras, a mulher raposa em trajes arcanos. Sob os colossos está o palácio real e sede do governo.

Cerca de 80km ao sul da capital erguem-se os Montes Noivos, que por sua grande altitude podem ser vistos da cidade facilmente. Ao norte, uma densa floresta esconde a base de montanhas mais distantes, e a oeste e leste percebe-se o grande vale de Brando (com as fronteiras de Lancaster e das Montanhas de Marfim). Nesta posição privilegiada, Kilmer é o ponto estratégico mais importante do reino.

Para facilitar a vigília existe a Torre de Argos, uma estrutura cilíndrica com mirantes apontando várias direções. Um efeito mágico garante que sentinelas na torre consigam enxergar a grandes distâncias. A torre também serve de quartel-general para a principal academia militar de Kilmer, treinando membros da Cavalaria Batedora e os patrulheiros místicos conhecidos como "A Visão".

A Guarda Gladiadora constitui a milícia policial da cidade. Seu comandante, subordinado ao Casal Real, conquista o cargo após vencer um grande circuito de torneios de lutas (em Moreania, não existem gladiadores escravos). Colocações mais baixas no circuito garantem cargos mais baixos na Guarda.

Skulldia

A parte sul de Brando sofre as piores cheias, ressacas e tempestades tropicais. No entanto, também abriga as únicas praias do reino. Aqui, os habitantes da cidade de Skulldia superam provações climáticas por amor ao mar.

Seu fundador Carvac Harpon, mais que qualquer pessoa, merecia a alcunha de "lobo-do-mar" — seja por seus traços lupinos, seja por sua experiência como capitão e navegador. Há mais de três séculos, ele trouxe sua tripulação para o extremo sul, 700km distante de Kilmer. Juntamente com seus marujos, foi responsável pela realização de um grandioso trabalho: a Cidade Galeão.

Harpon sonhava com um navio imenso, do ta-

manho de uma cidade, que poderia viajar por toda a costa da Ilha Nobre. Muitos riram de sua loucura, mas seu mestre construtor de barcos aceitou o desafio. O grande projeto consumiu muitos anos, e toda a fortuna acumulada pelo capitão Harpon em uma vida de aventuras. Conforme crescia o imenso esqueleto de madeira e metal, famílias vinham morar à sua volta, estabelecendo uma comunidade em balsas e barcos.

Skulldia, a Cidade Galeão, foi um dia concluída — mas nunca flutuou. Era simplesmente pesada demais! Encalhada ali como um grande naufrágio, existe até hoje como monumento ao sonho desfeito de Carvac Harpon, que desapareceu sem deixar pistas.

Embora não seja capaz de navegar, Skulldia de fato tornou-se um navio imenso como uma metrópole, habitado por mais de 50 mil pessoas — que vivem no casco principal ou em uma rede de balsas à volta. Esta vasta cidade pesqueira abastece Brando com frutos do mar e outros produtos, além de servir como ponto de partida para aventureiros que exploram os perigosos Mares do Sul.

Vallaria

Fica no extremo oeste de Brando, a quase 600km da capital. Esta posição a coloca em contato próximo com os povos de Lancaster — um contato perigoso, levando em conta a atividade principal em Vallaria: magia arcana. Vallaria é uma metrópole marcada pelo estudo e ensino das artes arcanas, essencialmente povoada por magos, feiticeiros, bardos e artífices especialistas em itens mágicos. Aqui estão alguns dos maiores laboratórios, bibliotecas, observatórios, astrolábios, academias de magia e ateliês alquímicos nos reinos. Mas, apesar de sua reputação como centro de ciências e conhecimento, a Cidade Arcana é famosa por produzir magos prodigiosos — aqui, dizem, há poder mágico suficiente para explodir a Ilha Nobre (ou boa parte dela).

Claro, a própria existência da cidade provoca tensão com a regência de Lancaster, reino onde a magia arcana é tida como perigosa e profana.

Mas Vallaria consegue manter a paz graças aos Lexicais, estudiosos e diplomatas que usam a magia das palavras (veja adiante). Ainda que precariamente, a Cidade Arcana vem mantendo relações cordiais com o Velho Mundo.

Mágica de combate não é a única prática em Vallaria. Em Brando, este é também um centro de literatura, música, dança, pintura, escultura e teatro, com célebres conservatórios e casas de espetáculo. Todos os anos, a cidade realiza sua Festa dos Céus, projetando nos céus um espetáculo de imagens, cenas e histórias que podem ser vistas a dezenas de quilômetros. É uma visão impressionante, inesquecível (especialmente para o povo supersticioso do reino vizinho...).

Ax'aria

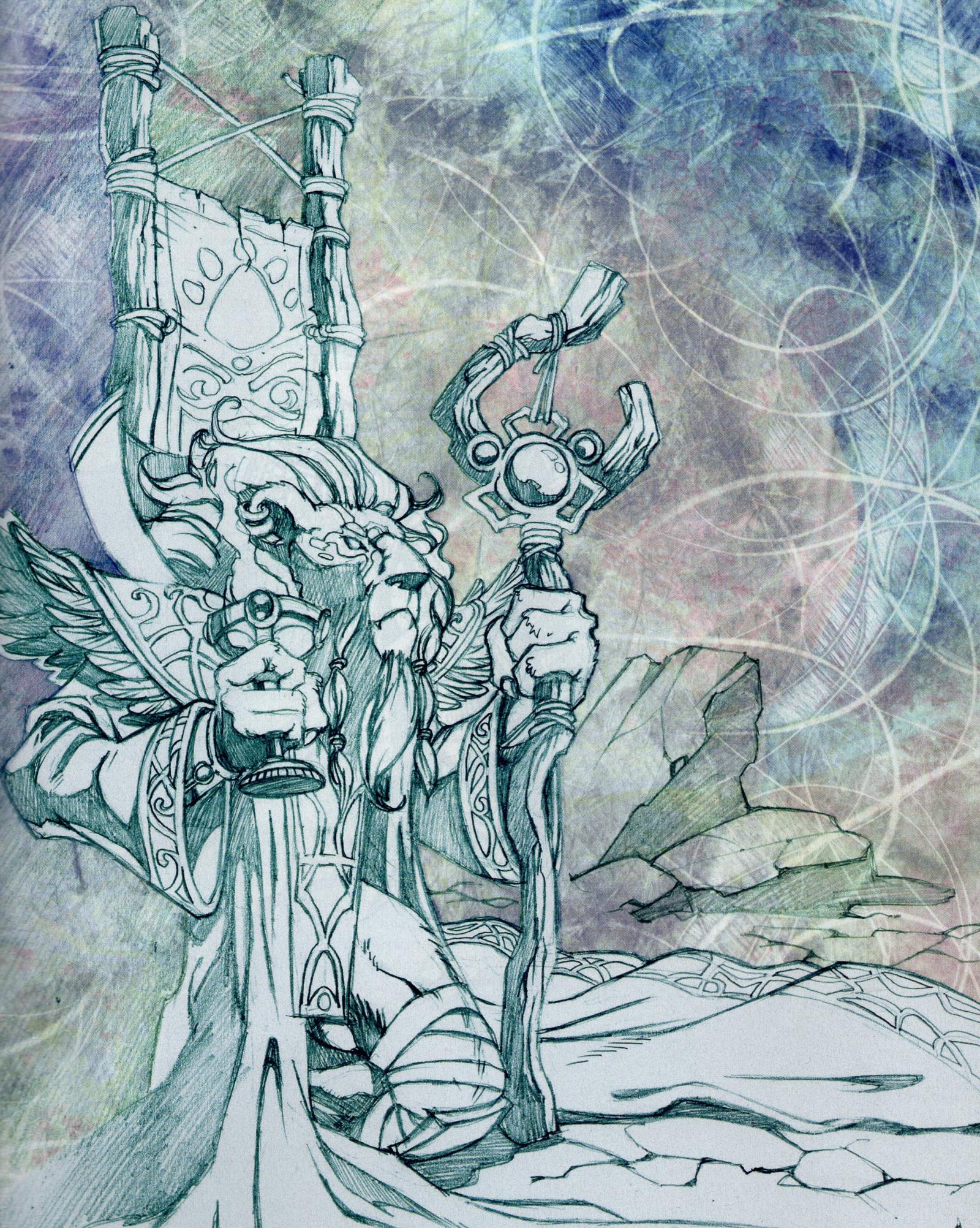
Brando considera-se protetor dos reinos contra atacantes das Montanhas de Marfim. Assim sendo, a metrópole de Axaria é a primeira linha de defesa.

A cidade nasceu a partir de um posto avançado estabelecido nos limites do reino, cerca de 400km a leste da capital, em terras bem próximas aos perigos das montanhas. Atacada incessantemente por goblins, ores e gigantes, a torre caiu diversas vezes — e diversas vezes foi reconstruída, cada vez maior e mais forte. Mesmo nos dias de hoje, a imensa fortaleza de Ax aria recebe constantes ataques de hordas humanóides, mas suas muralhas e guerreiros resistem.

Fundada por Rorx Darbaran, antigo chefe da guarda de Kilmer, que havia caído em desgraça após falhar em proteger um membro da Família Real. Guerreiro imbatível no uso do machado, ele veio a este forte em busca de redenção, desejando prestar um grande serviço a seu reino. Ele e seus homens — todos especialistas em armas de lâmina larga — varreram os monstros e conquistaram o espaço necessário para transformar a fortaleza em cidade. Darbaran recebeu o perdão Real e terminou seus dias como um guerreiro honrado, no comando da cidade.

Devido a esse fato, Ax aria ficou conhecida como um lugar de redenção para heróis caídos. A vida é dura nesta metrópole-fortaleza

Karod Hoaram, o Leão Vigia,
líder da sociedade de sábios "A Visão"



sob constantes ataques de monstros, batalhas de vida ou morte são travadas a intervalos de poucos dias.

Viver aqui durante algum tempo, protegendo Brando, permite expiar a vergonha por atos passados.

Aqvarivm

Esta pequena comunidade foi construída sobre os restos de um antigo castelo, pertencente a um rico grupo de heróis, hoje desaparecido. Os atuais moradores ergueram seus casebres no pátio principal, aproveitando a proteção parcial das muralhas em ruínas.

Exemplo de feudalismo comum em muitas outras comunidades de Brando, Aqvarivm é governada por Lorde Betta, um conjurador poderoso que — apesar da perigosa proximidade com as Montanhas de Marfim — é bem-sucedido em manter quaisquer monstros afastados. Em retribuição, Betta parece exigir apenas a lealdade de seus vassalos (cultos a outros deuses é terminantemente proibido).

Os habitantes locais são proibidos de portar armas, visto que Betta enfrenta pessoalmente quaisquer invasores, criminosos e monstros. Afastado de cidades maiores e rotas comerciais, Aqvarivm é um povoado auto-suficiente, vivendo de sua própria pesca e agricultura. Como em outras regiões de Brando, o rio próximo ganha corpo durante as cheias e inunda boa parte das terras próximas: por essa razão as casas são altas, erguidas sobre palafitas.

A aldeia anda agitada com a presença de um Herdeiro do Lobo, de origem desconhecida, que vem desafiando Betta seguidas vezes...

Geografia

Montes Noivos

Os Montes Noivos são dois picos isolados no centro de Brando, e também os pontos mais elevados na região. São protegidos por cadeias de colinas a sul, mas abrem-se ao norte mirando a capital Kilmer, distante algumas dezenas de quilômetros.

Têm esse nome porque são conhecidos como a

morada final de Faernal e Sathia. No topo de cada monte há um santuário com um mausoléu para cada fundador, transformando as montanhas em um túmulo grandioso. Galerias escavadas nas montanhas abrigam os tesouros dos Noivos Campeões, e uma ordem de guerreiros foi designada para proteger o casal.

Mas a lenda conta que as almas de Faernal e Sathia não estão satisfeitas — afinal, seus túmulos estão separados! Angustiados, eles retornaram como fantasmas e assassinaram seus guardas. Hoje, uma legião de mortos-vivos assombra as galerias nas montanhas, enquanto os noivos ainda tentam se reunir...

Rio Fend

Este braço do grande Ipeck-Akuanya tem água barrenta, porém limpa e potável. Apenas sua velocidade e sinuosidade fazem a lama revirar tanto. O trajeto irregular passa por Kilmer, segue até Axaria e Skulldia e finalmente desemboca no oceano.

Para viajantes, o Fend é uma boa opção de transporte. Conta com variados portos e serviços de canoagem. Mas seu percurso passa perigosamente perto das Montanhas de Marfim, e apenas o sentido norte-sul é navegável: a correnteza forte impede que uma embarcação “suba” o rio. Essa condição só muda quando, em tempos de alagamento, o volume de água aumenta e suas corredeiras acalmam.

Campo das Estátuas de Hera

Este descampado fica bem a leste do reino, um pouco a sul de Axaria. As Estátuas de Hera são estruturas imensas, entre 5 e 10m de altura, recobertas de matéria vegetal. Sua quantidade e aparência exata são indefinidas; parece haver pelo menos uma dúzia delas, e uma sensação poderosa de perigo impede a aproximação da maioria das criaturas.

As “estátuas” são, na verdade, antigos golens dos Darash — o povo industrial que aterrorizou a Ilha Nobre em tempos remotos. Como chegaram aqui, tão longe do Reino das Torres, ainda é um mistério. Ainda mais preocupante são relatos de que, há pouco tempo, havia mais

**Os Escamas de Aço fazem
(e usam) as melhores
armaduras do reino**



destas estátuas no campo (sugerindo que um ou mais golens podem ter sido reativados, e agora rondam pelos reinos...).

Guildas e Organizações

Cavalaria Batedora

Originários de Kilmer a Cavalaria Batedora é uma ordem de guerreiros aventureiros que caçam hipossauros e dominam a arte da espada e magia. Dentre seus membros mais ilustres, Brando II, sucessor da família Wolfgang, é o mais destemido.

A função destes guerreiros é chegar o mais rápido possível em locais onde ocorram problemas. Eles usam a Torre de Argos na capital para visualizar terras distantes e partir para a ação. Além disso, grupos fazem reconhecimento de terrenos à frente de outros exércitos e exploram áreas desconhecidas.

Essa coragem cria laços de respeito com outros grupos, como a Visão (parceiros na vigia de Brando) e a Ordem de Bullton — os paladinos de Lancaster. São muitos os casos de empreitadas em que os grupos agiram juntos.

Para se tornar um membro da Cavalaria Batedora, é necessário ser perito nas artes de combate e também conjurações arcana. Esses guerreiros usam a mescla tão comum em Brando, de espada e mágica como união perfeita para o combate.

A Visão

A estranha Torre Argos em Kilmer tem propriedades mágicas fantásticas. Seus construtores foram auxiliados por um grupo místico conhecido como a Visão: homens e mulheres que alegam enxergar além dos limites conhecidos.

Entre outras coisas, estes místicos seriam capazes de ver o passado e futuro, o longínquo ou microscópico, o escondido ou invisível, o etéreo ou o ofuscante. Todos possuem o “Olho da Alma”, como chamam seu cajado mágico característico — que também lhes serve de arma mágica, manuseado com treinamento próprio. Chamados por alguns de monges, eles simplesmente se dizem guerreiros que usam a magia de Argos para proteger seu reino.

O grupo é atualmente comandado por Karod Hoaram, o “Leão Vigia”, sediado na capital. Correm rumores que Hoaram, de tempos em tempos, convoca grupos de aventureiros para caçar determinado tipo de monstro — uma aberração com dezenas de olhos, que atua como guardião de portas infernais ou lodadores aziagos. Os olhos do monstro seriam usados para forjar os cajados especiais da ordem, e também para abastecer os poderes da própria Torre de Argos.

Lexicais

Os Lexicais, sediados em Vallaria (mas também atuantes em outros pontos do reino), acreditam no poder da palavra. Esta ordem de sábios preza pelo estudo, conhecimento e magia; ao longo dos anos, desenvolveram domínio sobre tudo que é escrito, ouvido ou falado.

Mestres da etmologia (origem das palavras) e lingüística, além de conhecedores dos símbolos e rituais arcana, os Lexicais descobriram que para tudo existe uma designação — um nome verdadeiro que é a própria essência das criaturas e objetos. Os Lexicais compreendem a força dos juramentos, dos votos, promessas e maldições. Eles dominam qualquer coisa ou criatura cujo nome verdadeiro conhecem.

Não há em Moreania melhores diplomatas do que os Lexicais. Suas palavras podem acalmar monstros ou separar casais apaixonados. Por isso são muito admirados e também temidos.

Escamas de Aço

Lobos e raposas existem em quantidade no reino, mas estão longe de ser os únicos lutadores habilidosos em Brando. Aqui também prospera a ordem de cavaleiros conhecidos como Escamas de Aço, formados por artífices e guerreiros Moreau com traços reptilianos — especialmente crocodilos e serpentes.

Sempre trajando proteção corporal pesada, os Escamas de Aço orgulham-se de forjar e vestir as melhores armaduras nos reinos. Embora esteja sediada na capital, membros da ordem percorrem todos os lugares em busca de novos e melhores metais para suas couraças, além de

segredos arcanos para fortificá-las e garantir propriedades especiais.

As melhores armaduras e escudos mágicos fabricados pelos Escamas ficam reservados para seu uso pessoal. No entanto, eles são razoáveis ao aceitar ofertas em dinheiro por suas peças.

Exército de Acha

São os guerreiros mais leais e vorazes. Formados por antigos proscritos e excluídos sociais, a vontade de dar a volta por cima os fez a milícia mais devastadora de Brando e dos outros dois reinos. Sediados na cidade fortaleza de Ax'aria, esses combatentes usam o machado como única arma de combate e nele confiam suas vidas.

Cada guerreiro tem seu próprio machado, feito especialmente para ele com o apoio de ferreiros e magos que servem ao exército. São machados de guerra, machadinhas, cutelos, machados duplos e outros tipos que, impregnados com magia, podem cortar melhor, ser arremessados a enormes distâncias, produzir fogo, gelo ou ácido e até decepar inimigos com um só golpe.

Essa especialização tão focada faz o guerreiro manejá seu machado de modo incomum e a cada combate melhorar sua arte e conquistar mais magias para banhar tais lâminas. O machado para o membro do Exército da Acha é como a montaria de um paladino ou o familiar de um feiticeiro, são inseparáveis. Caso perca sua arma ou ocorra sua destruição em combate, o guerreiro terá que procurá-la ou reconstruída a partir dos seus pedaços. Não é possível uma substituição, caso o faça, terá que recomeçar seu treinamento com a arma nova, mesmo que essa seja praticamente igual à antiga.

Encontros

Os encontros mais freqüentes em Brando são na parte leste do reino, pela proximidade com as Montanhas de Marfim.

Orcs, goblinóides e outros monstros são abundantes na área. Mas o resto do reino também oferece perigo: animais, bestas e feras são comuns, alguns monstros se escondem em anti-

gas ruínas ocultas, e até construtos milenares podem ser avistados mais raramente.

Para estrangeiros, as próprias comunidades de Brando podem ser um desafio. Embora não sejam conservadores como o povo de Lancaster, os habitantes locais podem ser severos e arrogantes. Para o povo do País dos Campeões, de nada valem aqueles que se acovardam, ou são intolerantes com magia.

E esta gente é bastante propensa a resolver seus problemas com violência.

Aventureiros

Os aventureiros mais comuns em Brando são guerreiros, magos e feiticeiros — seja em suas formas puras, seja combinando classes. E muito raro encontrar aqui qualquer aventureiro sem pelo menos um nível em uma destas três classes básicas.

Clérigos e paladinos existem em menor número, venerando velhos e novos deuses, e também tolerando a mágica arcana. Ladinos se escondem nas grandes cidades e aproveitam o descuido de seus moradores, mas obviamente são malvistos — pois não recorrem nem ao combate honrado, nem à mágica. Druidas, bárbaros e monges são raros, não se ajustando bem à sociedade “ sofisticada” local.

Os traços moreau da população são menos acentuados do que no Velho Mundo, a maior incidência das características animais provém do lobo e da raposa, mas os outros animais míticos também estão presentes.



Capítulo 4 - Laughton

Com menos de um século de idade, Laughton é o mais jovem dos Reinos de Moreania. Por isso a história de sua origem é bem conhecida, alardeada em cantigas de bardos experientes — alguns ainda vivos desde a fundação do reino.

Eram Seis Heróis, que percorreram os confins da Ilha Nobre em busca de desafios. No decorrer de sua jornada, chegaram a uma região ainda inexplorada. Encontraram ali maravilhas até então desconhecidas: artefatos assombrosos, magia intensa, construções espantosas. De seus verdadeiros realizadores, nem sinal.

A novidade alarmou os mais cautelosos, que até hoje temem um possível retorno desses misteriosos construtores. Mas os Moreau são, acima de tudo, um povo humano — atraído pela novidade, movido pela curiosidade. Cidades cresceram à volta dos estranhos monumentos e estruturas. Um novo mundo nascia. Uma terra de exploradores ousados, audaciosos, que

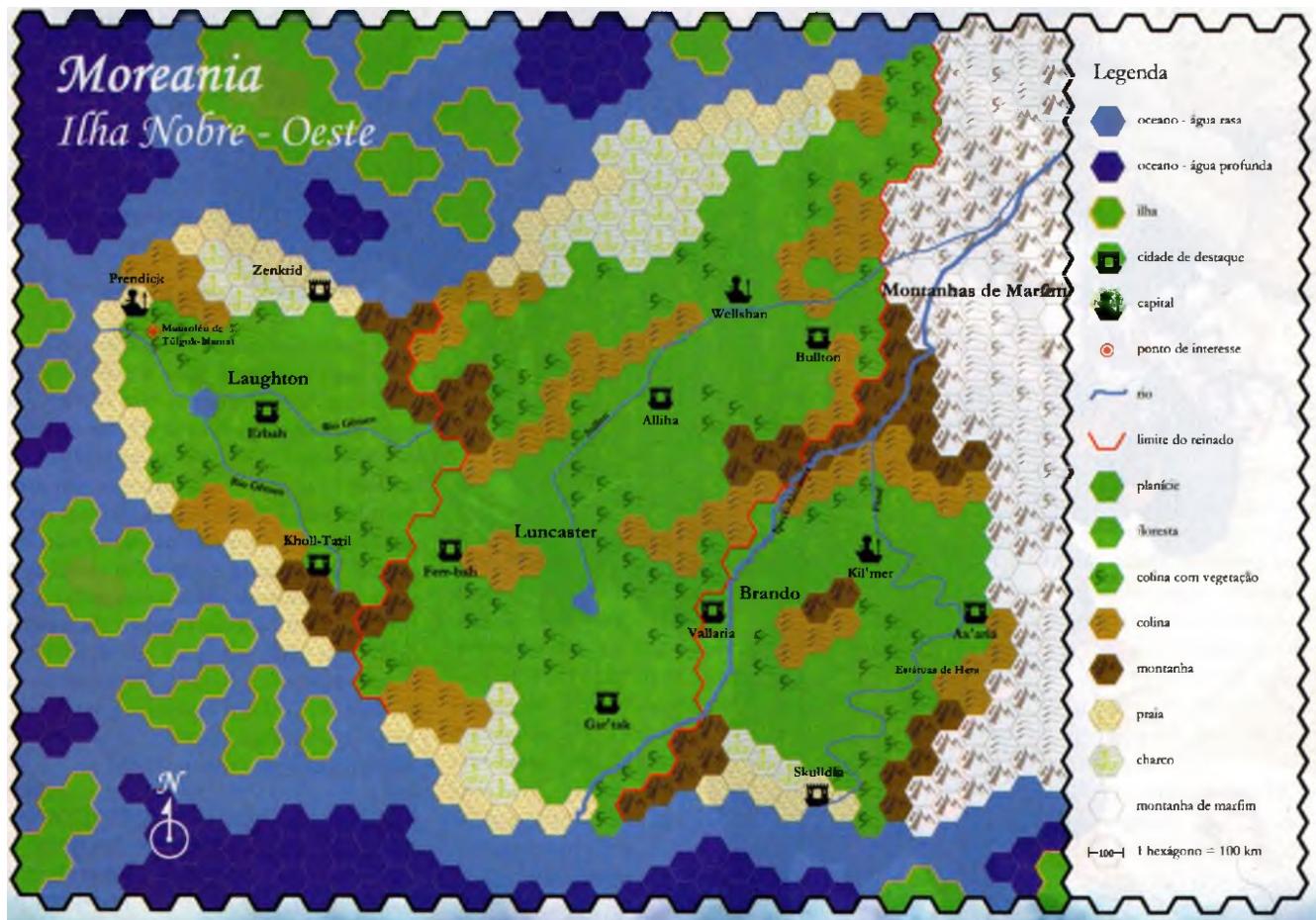
desbravam o desconhecido sem temor. Nem temor, nem qualquer prudência!

História

Dos três reinos de Moreania, Laughton é aquele que menos se apega ao passado, aquele que menos recorda as tradições do continente. Os deuses ainda são amados, os druidas respeitados. Os humanos vieram dos sagrados Doze Animais, isso jamais mudará. No entanto, estes habitantes não vivem apenas para adorar deuses e animais míticos — porque são humanos, e humanos estão destinados a viver o presente e rumar para o futuro.

Nativos de Laughton não se intimidam diante do desconhecido, não se deixam deter por antigas histórias ou temores de druidas. Essa atitude audaciosa, progressista, com certeza provém de seus fundadores originais.

Há pouco mais de cem anos, havia um grupo de aventureiros similar a tantos outros em Moreania. Era formado por seis integrantes: o paladino Sandoram, a bárbara Zara, o clérigo



Dorovan, a maga Khariat, o ladino Zasnem e a barda Thori. Curiosamente, nenhum destes heróis possuía qualquer traço animal — tinham aparência humana completa. Essa coincidência (ou destino, para alguns) apenas prova que Laughton olha para o futuro.

O Sexteto partiu rumo às Montanhas de Marfim, em busca de tesouros proibidos situados no Reino das Torres. Essa jornada de dois anos foi marcada por explorações de masmorras, combates contra criaturas estranhas, e conquista de tesouros mágicos. Os Seis Heróis teriam enfrentado o Senhor dos Zumbis, derrotado antigas máquinas Darash, e escapado de uma prisão subterrânea nas Profundezas. Apenas estes fatos bastariam para marcar seus nomes entre as lendas — mas seu maior feito ainda estava por vir.

Em seu regresso, o Sexteto teria sido apanhado por um vórtice mágico (ou, segundo alguns, apenas trilhado um caminho errado). O fenômeno acabou levando-os ao extremo oeste da ilha, bem perto da costa, em terras ainda desconhecidas. Ali, fizeram a segunda maior descoberta na história recente da Ilha Nobre.

Estavam diante de uma cidade misteriosa, mágica. Era formada por seis gigantescos discos de pedra e metal — cada um deles, imenso como uma cidade, pairando nas alturas. Sua exploração consumiu semanas. Havia ruas, edifícios e parques. Havia redes de corredores e câmaras secretas, havia portais mágicos levando de um disco a outro. Até mesmo inscrições em idiomas estranhos, e esqueletos de seres desconhecidos. Mas nenhum habitante vivo.

Diante de tamanho tesouro, os Seis Heróis tomaram posse da cidade, que foi nomeada Prendik. Segundo a história oficial, a palavra significa “magnífica” em um antigo idioma arcano conhecido pela maga Kariath. (Mas alguns alegam que esse seria apenas o nome de seu rato de estimação...).

Tenha sido uma atitude sensata ou não, a Cidade Suspensa foi proclamada capital da futura nação de Laughton.

Aventureiros e seus familiares vieram prestar

homenagem aos Seis Heróis, que então viviam em um palácio flutuante acima da cidade. Durante as décadas seguintes os pavimentos aéreos seriam rapidamente ocupados pelos corajosos, audazes e sonhadores, assim como as terras à sua volta.

Abrigando mais de 300 mil almas, fervilhante de povos e culturas, Prendik é hoje a maior metrópole em toda Moreania. Seus moradores dizem: “Se existe, então você pode achar aqui”. Novas cidades surgiram à sua volta, fazendo Laughton crescer em economia e poder. Suas famílias reais e instituições patrocinam grupos de aventureiros, oferecendo suporte para suas missões.

Por muito tempo, Lancaster e Brando nem mesmo consideravam Laughton uma nação verdadeira, apenas um bando pretensioso e irritante. Hoje, no entanto, seu poder e atitude são impossíveis de ignorar. Seus habitantes enviam expedições constantes ao proibido Reino das Torres, atitude condenada pelos reinos mais velhos. O Novo Mundo é tido como um país de loucos imprudentes, que buscam problemas e brincam com o perigo. Mas o pior ainda estava por vir.

Os exploradores de Laughton encontraram Arton. A primeira maior descoberta na história recente da Ilha Nobre.

Clima e Terreno

Laughton segue a descrição mais fiel de um clima e terreno tropicais. A temperatura e umidade relativa do ar são elevadas, com pouca variação ao longo do ano — as quatro estações são marcadas apenas pela chuva mais ou menos intensa.

Laughton é pequeno, formado por planícies, um grande pântano, poucas colinas ou montanhas, e adensamentos vegetais esparsos. Embora boa parte da costa seja acidentada, as elevações são mais parcas e baixas — tudo banhado por dias ensolarados, criando uma terra muito fértil. Condições perfeitas para o plantio e pecuária, apesar da pequena extensão de terreno. O Novo Mundo também oferece muitas praias, possibilitando pesca em grande escala.

**A Cidade Suspensa:
é preciso ser meio louco
para querer viver ali
(e muitos são)**



Estes fatores estão tornando Laughton um produtor de alimentos exóticos, capaz de abastecer todos os reinos com iguarias tropicais (que muitos em Lancaster e Brando consideram “frivolidades”). Seus habitantes ainda estão aprendendo como cultivar certas frutas, como capturar certos peixes. Mesmo para os não-aventureiros, as descobertas, novidades e oportunidades estão em todo lugar. Com apenas um século de idade, boa parte de suas terras não foi mapeada ainda.

Fronteiras

Laughton é limitado apenas por Lancaster a leste, e pelo Oceano nas demais direções. O Novo Mundo, embora tenha a menor extensão territorial nos Reinos, é aquele com mais praias. Algumas montanhas no extremo nordeste e suldeste marcam a divisão aduaneira e também a junção dos Rios Gêmeos.

Devido a essa disposição, o Novo Mundo tem pouco contato com os habitantes do Velho Mundo — quase não existem comunidades próximas das fronteiras com Lancaster.

Fora de suas terras, a aldeia mais próxima é Ferr-bah, habitada por bárbaros embrutecidos e pouco pacientes, que são mantidos a uma distância segura.

Os povos insulares, habitantes das infinitas ilhotas que circundam a Ilha Nobre, promovem muito mais permuta com Laughton. O mesmo vem acontecendo com os forasteiros de Arton, que visitam o reino com freqüência crescente para trocar mercadorias. Cada vez mais artonianos chegam para ficar (muitos deles fugindo de algo que chamam “Tormenta”). Por sua vez, também vem ocorrendo êxodo dos Moreau para a Terra Desconhecida.

População

Laughton é o menos populoso dos Reinos, com menos de 600 mil habitantes, sendo que quase toda essa gente se amontoa em suas quatro maiores cidades.

A capital Prendik, sozinha, abriga quase metade da população total do reino. Zenkrid, Erbah e Kholl-Taril são gêmeas em tamanho, cada uma com 100 mil almas. Aldeias ou vilas me-



nores são raridade por aqui — todos querem fazer parte da agitação, viver em metrópoles coloridas.

Viver no Novo Mundo é despertar todas as manhãs com espírito aventureiro, livre de obrigações mundanas, sonhando com um destino de riqueza e glória. As ruas das cidades são plenas de novidade: a abertura de um mercado, taverna ou estalagem, a inauguração de uma estátua, a visita de personalidades interessantes, a ativação de um invento, o anúncio público de uma nova expedição, o retorno de aventureiros com histórias fantásticas. A cada raiar de sol, forasteiros ou imigrantes enchem mais ainda as metrópoles.

Claro, nem todas as surpresas são boas. Ânimos exaltados, choques culturais, itens mágicos desconhecidos, jogos de azar, criaturas escapando de suas jaulas... confusão e combate chegam a ser comuns nas cidades do reino. E todos correm para ver!

O povo de Laughton é extravagante ao extremo. Vestem cores vibrantes, falam e agem com audácia — um violento contraste com a mode-

ração cultivada em Lancaster. Fazem tudo de forma exagerada, épica. Cantam e bradam em vez de falar, dançam e saltam em vez de andar. Entram pela janela, ignoram muros baixos. E raramente percebem quando seus modos incomodam alguém (ou não se importam com isso).

Esta gente é considerada descuidada, imprudente, e existe alguma justificativa na acusação — desconfiança, cautela e precaução são virtudes cultivadas em outros reinos.

Aqui vive-se o momento. Ruma-se para o futuro, mas ninguém se preocupa muito com ele. Confiança vem rápido, amizades nascem todos os dias, e apaixona-se por estranhos à primeira vista. Casamentos, claro, não duram muito. Dê uma oportunidade a um laughtoniano e ele agarrará sem pensar.

Laughton não tem tabus. Eles aceitam, abraçam tudo que encontram. Membros das estranhas raças de Arton são bem-vindos. Mistérios mágicos são desvendados e prontamente colocados em uso — sejam aparelhos Darash, grimórios encontrados em ruínas locais, ou mesmo artefatos trazidos da Terra Desconhecida.

Por seu vasto litoral, Laughton tem uma grande população de pescadores, marinheiros e também piratas. Sua intimidade com os mares promove contato com povos diferentes, das ilhas menores e terras ainda mais distantes. Sua miscigenação e sincretismo racial são intensos, enriquecendo culturalmente o reino.

O Novo Mundo vive em ebulação. Para alguns é a energia da curiosidade e criatividade, para outros é apenas um caos de sonhos tolos — mas engana-se quem julga os laughtonianos ingênuos. Muitos deles são astutos, malandros e mentirosos incorrigíveis, mesmo quando bem-intencionados.

“Não compre gato por lebre, nem confie em qualquer um dos dois” dizem aqueles do Velho Mundo, em alusão a Laughton.

Regentes

Laughton tem leis liberais — quase um incentivo ao crime ou corrupção. Taxas, impostos, eleições e coisas assim são mudadas a todo momento. Qualquer regulamento exercido há mais de uma semana é considerado uma “tradição secular”.

O reino é governado pelo Conselho dos Seis, gerido pelos descendentes dos antigos heróis e fundadores da nação. Eles são: Albikor, bisneto de Sandoram; Talulla, bisneta de Zasnem; Ele-nah, tataraneta de Khariat; Breno, neto de Thori; Gronto, tataraneto de Zara; e Elureus, bisneto de Dorovan. Todos estão sediados na capital.

O Conselho é renovado por descendentes diretos do Sexteto, e sua interferência em assuntos oficiais é mínima. Seus membros conversam com chefes e mestres de guildas para deliberar sobre medidas necessárias. Raramente são vistos em público, mesmo em festas ou proclamações reais.

(Na verdade, rumores dizem que todos os seis membros do Conselho formam seu próprio grupo de aventureiros. De tempos em tempos, eles secretamente abandonam o Palácio Real para caçar tesouros, deixando seus empregados em pânico total...)

Na realidade, Laughton é governada com des-

leixo. Sua milícia é displicente e corrupta, não tem o respeito do povo. Diante de alguma crise grave, o procedimento normal do Conselho é contratar grupos de aventureiros para resolver o problema. Famílias nobres fazem o mesmo, sem confiar na justiça local para proteger seu patrimônio.

Os demais que resolvam seus problemas com as próprias mãos. Vale a lei do mais esperto, não adianta chorar, e sim ganhar experiência (para preparar uma vingança).

Cidades de Destaque

Prendik (capital)

Na costa oeste da Ilha Nobre, a Cidade Suspensa é a maior e também mais diversificada cidade de Moreania. Descoberta e conquistada pelos Seis Heróis, tem sido o ponto de partida para a colonização de Laughton.

A cidade é constituída de seis discos gigantescos, que pairam um acima do outro, em constante e lenta dança giratória. A origem dessa grandiosa estrutura é desconhecida — quem teria sido capaz de levitar peças tão descomunais e ainda interligá-las por meio de portais mágicos? Algumas inscrições e antigas ossadas sugerem um povo humanóide. Exceto por esse fato, o mistério é completo. De qualquer forma, a cidade foi explorada e considerada inofensiva — e suas centenas de edificações, adaptadas às necessidades dos Moreau.

Demonstrando pouca ou nenhuma modéstia, os Seis Heróis deram seus próprios nomes aos seis pavimentos. Tomaram a plataforma mais alta como sua habitação pessoal, estabelecendo ali o Palácio Dorovan — atual morada de seus descendentes e sede do governo. Logo abaixo, no Piso Thori, situam-se as residências das famílias mais antigas em Prendik, que vivem em mansões e possuem comércios finos e grandiosos. Tudo resguardado pela milícia real, que também mantém seu quartel general aqui.

No Piso Zasnem estão sediadas bases de guildas e corporações de ofício de Prendik. Estas casas “controlam” o caos da cidade, tentando seguir com seus negócios em uma cidade de leis escassas. Em muitos sentidos, são estes

mestres artesãos, chefes comerciais e líderes de ofício que realmente governam. Aqui também estão as Casas de Aventura — tavernas e estalagens patrocinadas pela nobreza, onde o objetivo é entreter e contratar aventureiros de elite.

O Piso Khariath abriga um setor industrial, com oficinas, usinas de fundição de ferro, laboratórios de alquimia, lojas de itens mágicos, carpintarias e todo tipo de estabelecimento para manufatura de bens — bem como as moradas de seus artífices e artesãos. Aqui também fica o Museu de Peças Misteriosas (que, em vez de antiguidades, exibe artefatos estranhos originários de várias partes do mundo). A administração do museu contrata aventureiros regularmente para caçar novos artefatos.

No Piso Zara, o mais arborizado, temos imensas praças e jardins, além de estabelecimentos voltados para o lazer. São tavernas, estalagens, teatros, saunas, casas de ópera, banhos públicos, arenas de esportes e outros. Mesmo descrentes e desleixados em relação à sua fé, os laughtonianos conservam aqui um templo em honra aos Irmãos Selvagens.

O maior e mais baixo disco é o Piso Sandoram, o mais densamente urbanizado, abrigando a maior parte das residências — e o famoso Mercado de Prendik no centro. E o pavimento mais movimentado, ruas tomadas de caos e correria. Infelizmente, é também aquele com maior criminalidade: becos, vielas e clubes secretos escondem ladinhas e saqueadores. Um intrincado mercado negro é abastecido por furtos e pirataria. Para um visitante desavisado, alguns pontos deste piso podem ser tão perigosos quanto qualquer masmorra...

A cidade não termina aqui. Prendik continua no chão logo abaixo, suas construções se alastrando abaixo dos discos, margeando a costa. Docas, trapiches, faróis e galpões são as estruturas mais comuns. Este é o principal ponto de desembarque para estrangeiros da Terra Desconhecida, os chamados “artonianos” — a grande novidade da metrópole.

Apesar de sua densa população, Prendik ainda tem setores inexplorados. Seus discos escon-

dem redes de túneis e câmaras secretas, talvez escondendo tesouros e perigos.

Zenkrid

Também conhecida como Cidade Pirata, Zenkrid situa-se a cerca de 700km leste de Prendik. É uma comunidade totalmente erguida por fora-da-lei, além da autoridade de regentes. Zenkrid vive de assaltos a navios, caravanas comerciais e carruagens de nobres — sua própria existência piora ainda mais a reputação de Laughton perante seus vizinhos.

Sua origem é curiosa. Em tempos passados, o pirata Morris Littell Harpon desapareceu sem deixar pistas. Seu aprendiz, Morris Littell, tornou-se então o maior pirata dos reinos, conhecido por pilhar mais de cem navios sem derramar uma só gota de sangue. Após acumular um tesouro incrível, Morris Littell partiu em busca de seu mestre, deixando um mapa com a localização de seu esconderijo.

O lendário Mapa de Morris Littell passou pelas mãos de numerosos caçadores de tesouros, que caíram vítimas das armadilhas deixadas pelo caminho. O tesouro, enfim, foi encontrado pelos piratas conhecidos como os Nove Crânios. Eles assentaram no local, e usaram a riqueza de Morris Littell para erguer sua própria cidade.

Zenkrid cresceu, como um porto seguro para piratas e outros fora-da-lei. Corsários são contratados para proteger a Cidade Pirata de olhares cobiçosos. E assim, na curiosidade e desconfiança, a cidade tomou proporções de metrópole, gerida por piratas experientes.

Aqui, os fortes e espertos prosperam com atos ilícitos e artimanhas inescrupulosas.

Um pantano próximo abriga dissidentes dos Nove Crânios, que formaram uma comunidade própria. Os infames Espíritos do Charco praticam magia ritualística, fazendo pactos com totens poderosos, esquecidos no tempo.

Erbah

Situada no centro de Laughton, 600km sudeste da capital, Erbah é possivelmente a cidade mais estranha de Moreania. Tal como Prendik,

também foi erguida sobre uma estrutura antiga e misteriosa. E conhecida como Cidade Engrenagem.

Como diz seu nome, a cidade fica sobre uma gigantesca roda dentada, com cerca de 1km de diâmetro, encravada horizontalmente na encosta de uma montanha. A peça abriga numerosas engrenagens menores, de tipo e tamanho variados, formando um conjunto intrincado: não resta dúvida, tudo faz parte de alguma grande máquina — enguiçada e enferrujada há séculos. Pelo menos, assim se espera...

Entre suas rodas, dentes e eixos, os Moreau ergueram suas habitações. Erbah é uma profusão de telhados coloridos, paredes enferrujadas e árvores-de-sangue (uma conhecida vegetação local, com folhas de cor avermelhada).

Por sua natureza, Erbah vem atraindo estudiosos e curiosos, dispostos a desvendar os segredos de seu funcionamento. Estão sediados aqui os Maquinistas, uma guilda de artífices especializados no estudo e construção de máquinas. Dominando as técnicas de construção e controle de golens darash, eles são admirados por alguns, temidos pela maioria.

O aspecto mais perturbador da cidade, com certeza, fica em seu centro exato. Um estranho pedestal abriga uma cavidade pequena, vazia, em formato de engrenagem. Parece um espaço destinado a encaixar uma peça com cerca de 5cm de diâmetro. Alguns acreditam ser apenas uma marca ou símbolo; para outros, é o ponto de ajuste para uma peça perdida, uma chave para o funcionamento da máquina inteira.

Membros deste segundo grupo pensam seriamente em mudar-se da cidade, antes que algum grupo de aventureiros acabe encontrando a coisa e decida encaixar no lugar...

Kholl-Taril

Embora chamados por alguns de loucos e hereges, os habitantes de Kholl-Taril são na verdade um exemplo para o reino. A Cidade Apogeu fica ao sul, cerca de 1.000km da capital.

Kholl-Taril teve início como um mosteiro remoto, já existente séculos antes da descoberta de

Prendik e a fundação de Laughton. Formada por clérigos, monges e outros homens santos, a Ordem de Kholl-Taril ensina que tolerância, versatilidade e mente aberta são as maiores virtudes dos humanos — as únicas criaturas na existência que podem tornar-se todas as coisas, até mesmo deuses.

Colonos construíram seus lares próximos ao mosteiro, buscando a proteção dos monges nesta terra ainda estranha. A Ordem aceitou o papel de proteger seus novos vizinhos, e também ensiná-los em seus modos. Assim, a cidade busca o equilíbrio entre todas as virtudes humanas — a sabedoria e vigor de Lancaster, a força e inteligência de Brando, a agilidade e carisma de Laughton. Ao mesmo tempo, Kholl-Taril luta contra a estagnação do Velho Mundo, a arrogância do País dos Campeões, e a leviandade do Novo Mundo. Assim, Kholl-Taril procura reunir o melhor dos três reinos.

Alguns acreditam que esse fato torna a Cidade Apogeu um lugar perfeito, sem pontos fracos, onde as artes, técnicas e ciências podem ser dominadas. Outros, mais incrédulos, dizem que isso é impossível. Apelidam Kholl-Taril como “Cidade dos Patos” (cavalos correm, águias voam, peixes nadam; patos fazem todas essas coisas, mas não fazem nenhuma delas tão bem).

De qualquer forma, por sua variedade e tolerância, Kholl-Taril cresceu rápido. Tem boa reputação como lugar de harmonia perfeita, entre corpo, mente e alma; natureza, ciência e magia. Aqui também estão sediados os Excelsiors, misteriosos agentes da Ordem de Kholl-Taril que viajam pelos reinos em missões pessoais, incompreensíveis aos outros Moreau.

Geografia

Os Rios Gêmeos

Laughton é a única nação de Moreania que não se serve do Ipeck-akuanya ou seus afluentes. Sua água fluvial vem dos Rios Gêmeos, que afloram das montanhas a norte e sul, e desembocam no mar, perto de Prendik.

As poucas comunidades menores do reino, quando não ficam à beira-mar, situam-se às margens destes rios. Infelizmente, as águas são

habitadas por uma considerável população de animais e monstros ferozes — sem mencionar que criaturas terrestres também vêm beber em suas margens, ocasionando confrontos com aldeões. Por esse motivo, cada vila mantém pelo menos um grupo de aventureiros capazes de lidar com monstros.

Lugares Antigos

É certo, um povo avançado habitou Moreania muito antes que seus animais se tornassem

humanos. Estas pessoas ergueram a fantástica Prendik, e também um sem-número de construções menores — algumas do tamanho de cidadelas e templos, outras menores, simples estátuas ou monólitos.

Eles existem em todos os reinos, mas parecem muito mais freqüentes aqui em Laughton — que parece ter sido o lugar mais povoado por estas pessoas antigas. Sua arquitetura com certeza não combina com as ruínas Darash existentes no outro extremo da ilha. Além disso, até



onde se sabe, o Povo das Torres jamais alcançou este lugar: foram dizimados muito antes disso.

Assim, a verdadeira natureza e origem do Povo Antigo resiste como um dos maiores mistérios dos reinos. Mas uma coisa é certa, expedições de aventureiros revelam cada vez mais destes lugares estranhos. Muitos abrigam tesouros mágicos, mas também servem de covil para monstros diversos.

Mausoléu de Tulgük-Namat

Dentre os lugares antigos, um dos mais conhecidos é o Mausoléu de Tulgük-Namat.

Esta grande edificação fica cerca de 100km ao sul de Prendik, em um ponto difícil de ser encontrado em meio à mata. Tulgük-Namat é um edifício piramidal, de rocha acinzentada, com uma imensa estátua à sua frente. Embora esteja quase destruída, a estátua parece pertencer a uma criatura humanóide em trajes militares.

Quando descoberta por aventureiros, a estátua era venerada como divindade por um pequeno bando de goblinóides, chamada por eles “Tulgük-Namat”. Não há qualquer tradução conhecida para estas palavras.

Uma entrada leva para uma grande câmara no sub-solo, que abriga centenas de túmulos lacrados com magia. Alguns poucos destes sepulcros, quando abertos, revelaram múmias humanóides — são até agora os exemplares do povo antigo em melhor estado de conservação, atualmente sendo estudados no Museu de Peças Misteriosas em Pendrik.

O mausoléu parece esconder outros corredores e câmaras, que ainda não foram exploradas.

Guildas e Organizações

Os Nove Crâniros

Após uma trilha de aventuras e armadilhas seguindo o Mapa de Morris Littell, nove piratas chegaram a seu esconderijo e encontraram seu tesouro. Desconfiados uns dos outros, mas também incapazes de abrir mão da riqueza, formaram um grupo hoje conhecido como Nove Crâniros e governam a cidade de Zenkrid.

Estes nove piratas e seus grupos têm força equi-

valente, e estão sempre competindo. São conhecidos como: Bandeiras Negras, os mais violentos e sanguinários; Selvagens do Mar, todos com traços Moreau marcantes; Domadores das Ondas, dotados de poderes sobrenaturais ligados às águas; Velas Mágicas, navegadores com conhecimento arcano; Quellonautas, membros da raça quellon e adoradores de Tamagrah; Bucaneiros de Erbah, usuários de tecnologia; Discípulos de Morris Littell, espadachins que não matam, tentando igualar a façanha do capitão Littell; os Piratas das Torres, saqueadores que usam antigas embarcações darash; e os Novos Artonianos — antigamente chamados de Viajantes Incansáveis, são famosos por cruzar o Grande Golfo e agir também em Arton, reunindo membros de ambos os mundos em sua tripulação.

Qualquer aspirante à pirataria pode tentar uma posição em um dos grupos; como desejam manter seus contingentes equiparados, os Nove Crâniros estão abertos a novatos. Já aqueles que planejam formar seu próprio grupo pirata, devem ter grande dificuldade — porque os Crâniros sempre unem-se contra qualquer concorrência.

Espíritos do Charco

Dissidentes dos piratas Velas Mágicas, os Espíritos do Charco descobriram uma nova (ou talvez antiga) forma de magia. Seus métodos são temidos e odiados por quase todos que os conhecem.

Ocultos nos grandes pântanos de Laughton, os Espíritos são muitas vezes confundidos com zumbis, aparições ou selvagens de ilhas distantes (embora alguns deles sejam realmente assim). Este grupo sinistro aprendeu a fazer contato com entidades poderosas e receber poderes delas. Em troca cedem suas próprias almas, ofertadas de bom grado, e também sofrem transformações monstruosas.

Por enquanto os Espíritos são um grupo recluso, e sua estranha magia, ainda inacessível para qualquer outra pessoa.

Maquinistas

Grupo formado por cientistas, alquimistas, artífices ou simplesmente curiosos, os Maquinistas consideram-se especialistas no estudo e aplicação de qualquer nova tecnologia — entenda-se como “nova” qualquer coisa que os Moreau ainda não dominam. Isso inclui artefatos da-rash (especialmente seus golens), peças mágicas do povo antigo, e também itens trazidos de Arton.

Além de compreender estes objetos, os Maquinistas tentam reproduzi-los, fabricando versões melhores (mais raramente) ou piores (MUITO mais freqüentemente). Seus experimentos trouxeram aos reinos um grande número de aparelhos úteis — mas também um número bem maior de acidentes e problemas. Desnecessário dizer, este grupo é considerado uma ameaça pelo Conselho Druida de Lancaster.

Excelciors

Considerados a elite da Ordem de Kholl-Taril, estes poucos homens e mulheres são considerados o ápice da raça humana. São mais fortes, ágeis, vigorosos, inteligentes, sábios e carismáticos que a maioria — e utilizam essas habilidades em benefício dos reinos.

Sua própria existência é considerada um plano dos deuses, uma precaução contra eventos terríveis que devem ocorrer no futuro. Somente os mais aptos, os mais poderosos humanos seriam capazes de desafiar essa ameaça. Assim, os Excelciors percorrem o mundo conhecido participando de missões para aperfeiçoar suas capacidades, rumo ao poder épico.

Nem todos, claro, concordam com essa teoria. Para muitos, os Excelciors não passam de uma fraude. São charlatães que aproveitam-se de sua beleza física, lábia e carisma para enganar o povo, dizendo-se “escolhidos dos deuses” para conquistar o respeito dos supersticiosos. Qualquer que seja a versão correta, estes Moreau são muito imponentes; sua presença marcante não é esquecida por onde passam.

Encontros

Em Laughton, qualquer lugar é passível de encontros problemáticos. Suas numerosas áreas inexploradas escondem ruínas e monstros até hoje desconhecidos: neste reino, um grupo de aventureiros tem grandes chances de enfrentar criaturas jamais vistas por olhos Moreau — especialmente bestas mágicas, fadas e aberrações.

As metrópoles locais também não se encontram livres de perigo, repletas de ladrões, assassinos e duelistas impetuosos de sangue quente. Os mares são infestados de piratas, que espreitam as novas rotas para Arton. O extremo leste do reino, habitado por ursos bárbaros, é também outro ponto que exige cautela. Temos ainda ocasionais invasões de povos insulares, que almejam fixar moradia na Ilha Nobre.

Neste reino de autoridade relapsa, e distante demais da ajuda de outras nações (como os Paladinos de Bullton, ou a Cavalaria Batedora de Brando), todos devem estar preparados para cuidar de si mesmos.

Aventureiros

Os aventureiros mais comuns em Laughton são guerreiros, ladinhas e bardos, seguidos em menor número por feiticeiros e magos. Um bom número de rangers atua nos mares. Ainda mais numerosos e atuantes são os famigerados swashbucklers — estes fanfarrões coloridos praticamente representam o reino. São também os Moreau que mais freqüentemente viajam para Arton (levando consigo uma imagem meio que deturpada dos demais reinos).

Laughtonianos são os mais “humanos” entre os reinos, apresentando poucos traços animais em relação a seus vizinhos. Mesmo assim, a incidência de Herdeiros do Gato e Herdeiros do Coelho é consideravelmente superior.

Este reino tem poucos clérigos, druidas, paladinos, monges e bárbaros.



DENIO
VAZIOS

Capítulo 5 - As Montanhas de Marfim

Divisórias entre a parte civilizada de Moreania e o obscuro Reino das Torres, as ofuscantes Montanhas de Marfim abrigam monstros, bárbaros e a fúria adormecida de um deus.

Quando o furioso Indomável enviou Morte Branca para acabar com uma civilização de máquinas, rumo e vapor, a região leste de Moreania foi devastada. Na parte oeste, restou o refúgio dos moreau, animais despertos que tomaram a forma de seus antigos algozes. Porém, ao centro, havia o covil da terrível fera que representava a fúria do deus Destruidor. Um local de picos, desfiladeiros e rocha tão branca que fazia cegar viajantes ao refletir o fulgir dos raios solares. Por este motivo, os povos mais civilizados se afastaram da região. Aproveitando-se do fato, ogres, ores, goblins, kobolds e outros humanóides monstruosos infestaram as montanhas, usando-as como proteção contra os moreau e nova morada. As Montanhas de Marfim hoje servem como palco de conflitos inces-

santes entre monstros, onde a lei da força fala mais alto do que a honra e a lealdade. Aventureiros que se arriscam a transpô-las, seja escalando ou usando túneis secretos, geralmente se tomam uma mancha vermelha na superfície alva de suas rochas.

História

As Montanhas de Marfim sempre existiram em Moreania e desde tempos imemoriais carregam a fama de ambiente hostil, de difícil transposição. Essa barreira natural foi o principal impedimento para o avanço dos Darash, o antigo povo do continente. Nem mesmo as máquinas devastadoras construídas por eles foram fortes nem ágeis o bastante para ultrapassarem as rochas e vulcões do local. Graças a essa adversidade, Moreania manteve preservada sua parte ocidental até que os Darash fossem extintos por Morte Branca.

A história conta que, após o surgimento dos moreau, a Dama Altiva se sentiu triste por ver seus filhos perderem a inocência mas ao mesmo tempo se sentiu satisfeita com os rumos tomados pelo povo-animal. Afinal, as tradições fo-

Montanhas de Marfim - Água e Luz

As Montanhas de Marfim apresentam dois perigos característicos de sua geografia. Um deles é o ofuscamento provocado pelos raios de sol que refletem em sua superfície branca. O outro é o contato de água doce com o solo. O motivo desses dois acontecimentos se dá pelo mesmo vilão, o mineral abundadente em suas rochas. Uma espécie de sódio, que deixa tudo branco como se fosse neve e reage em contato com a água, em explosões de calor.

Ofuscamento: aventureiros desprotegidos (com os olhos expostos) podem se surpreender com clarões repentinos. Geralmente ocorrem ao nascer ou pôr do sol, quando os raios ficam mais próximos do horizonte. Aleatoriamente, pode ocorrer um clarão que chega até a cegar permanentemente os menos tolerantes. A qualquer momento, um aventureiro pode ser entitulado a uma JP-CON. Caso falhe, ficará cego por 1d6 rodadas (todas as penalidades devem ser aplicadas), caso passe, conseguirá se proteger a tempo. Um personagem com sensibilidade à luz que falhe em seu teste ficará cego permanentemente.

Água Explosiva: qualquer água doce que caia no chão das Montanhas de Marfim causará uma reação imediata. Uma explosão acompanhada de uma onda de calor surgirão repentinamente no local molhado, vaporizando toda a água instantaneamente. De acordo com a quantidade de água derramada, essa reação pode se tornar muito perigosa. Para cada cinco litros de água despejada, uma explosão de 1,5m de raio ocorrerá, causando 1d6 pontos de dano. A cada 5 litros de água adicionais esses valores dobram. Ou seja, 50 litros d'água, jogados de uma só vez, causariam uma explosão de 15m de raio que infligiria 10d6 pontos de dano por fogo. Sucesso em uma JP-DES reduz o dano pela metade. Acima de 50 litros, nem o raio de explosão e nem o dano causado aumentam e um empoçamento começa a surgir. A água ficará salobra e estável, não reagindo mais do mesmo modo. Conjuradores falam que a verdadeira bola de fogo nas Montanhas de Marfim é feita através da magia criar água ou usando uma garrafa de água infinita. Qualquer magia com o descriptor água ou gelo que cause dano, terá seu efeito maximizado e 50% de dano adicionais ocorrerão pela explosão do mineral. Entretanto, só ocorrerá isso na magia que for feita em local externo e sobre a rocha branca, o dano adicional ainda será de fogo e não gelo.

ram mantidas e o respeito à natureza e animais comuns se consolidaram. Na visão da deusa da natureza, o alto preço pago foi válido, pois Moreania conseguiu ser salva e preservada. Porém, para o Rei-Monstro, a transformação de seus ferozes animais em seres civilizados não era o seu ideal. A característica selvagem, o instinto e o ímpeto dos predadores havia se perdido. Como compensação, resolveu fazer das Montanhas de Marfim o principal ponto de suas vontades. Nem sua irmã, com toda sua bondade e palavras doces, o faria ceder qualquer espaço daquela terra branca.

Não demorou para que a influência do deus fosse sentida. Aos poucos os animais que faziam das montanhas sua morada passaram a adquirir as características mais extremas de suas raças. Se tornaram maiores, mais fortes e mais selvagens: animais atrozes, a epítome da selvageria e bestialidade.

O tempo passou e as montanhas centrais permaneceram intocadas. Os povos dos reinos ocidentais não tinham porque se arriscar naquele território selvagem. Além disso, já tinham problemas demais tentando lidar com os monstros que atrapalhavam a prosperidade das cidades já estabelecidas. Numa tentativa de resolver o problema, uma grande marcha, conhecida como o "Expurgo dos Monstros" foi organizada pelos reinos de Lancaster e o recém fundado Brando (Laughton ainda não existia). Esse movimento contava com um batalhão enorme de guerreiros que caminhavam a passos militares pelas planícies, florestas e praias do oeste da Ilha Nobre, combatendo inúmeros ores, kobolds, ogres e outras criaturas. Em menor número e incapazes de se reunirem sob uma única bandeira, os monstros não tinham opção alguma a não ser fugir para as Montanhas de Marfim.

O Expurgo fora bem sucedido, deixando as terras mais seguras. A marcha freou ao se deparar com as montanhas centrais. Para os moreaus a campanha terminava ali, mas para a massa de monstros forçada ao êxodo, os problemas haviam apenas começado. De todas as criaturas que se embrenharam nas montanhas brancas, foram poucas as espécies que conseguiram manter seus números.

Os kobolds, aliando-se a um tipo de verme nativo das montanhas, os dragões de marfim, conseguiram proteção e firmaram um povoado perto de crateras vulcânicas. Chamaram a cidade de Obassa.

Os orcs preferiram as cavernas e túneis subterrâneos e, a muito custo, firmaram-se nessas galerias usando insetos gigantes como força de carga e montaria. Esse reino orc subterrâneo ficou conhecido como Morgaat.

Os goblins, um pouco mais astutos que os ogres, convenceram os brutamontes a se aliarem em uma única força. Montaram uma cidadela em volta de um lago salgado e passaram a usa-los como força de segurança contra ameaças externas. A aldeia ganhou o nome de Flarnewater e alcançou a prosperidade baseando-se nos saques a viajantes incautos e investidas relâmpago contra as cidades de Brando. Mas a alegria não durou muito. Após uma massiva revolta, os ogres dizimaram a maior parte do goblins. Pouquíssimos escaparam e se esconderam no interior das montanhas. Hoje, Flarnewater é controlada unicamente por ogres, mas o que havia de ordem no local se extinguiu. Os novos "lordes" do local vivem em constante litígio interno, não conseguem entrar em acordo e a todo momento um novo líder se auto-proclama chefe após matar o antigo mandante.

Criaturas como trolls, gnolls, hobgoblins, bugbears, trogloditas e outros também usam as Montanhas de Marfim como morada, embora vivam em número bem menor e não possuam nenhum tipo de cidade, vilarejo ou povoado, preferindo viver como nômades lutando pela sobrevivência.

Outro grupo bem constituído e embasado nas montanhas são os Korrd, moreaus originalmente nativos de Brando que, depois do Expurgo, acharam melhor acompanhar os inimigos e estabelecer-se próximo de seus covis para contê-los mais facilmente se a necessidade assim exigisse. Organizados em clãs, os homens em geral são bárbaros, enquanto grande parte da população feminina é composta por druidizas. O clã da coruja é a presença mais forte, seguida do clã do morcego. São conhecidos como

os mais corajosos e sábios guerreiros, capazes de guardar seus iguais em uma vigília quase perpétua. Seu posto principal é a cidade-torre de Lopernicus.

Hoje em dia, as Montanhas de Marfim ainda são vistas como sinal de mau agouro e perigo. Brigas entre monstros, bestas, humanóides monstruosos e os Korrd são constantes.

Somada a essa ebulação de conflitos, os perigos ancestrais do Reino das Profundezas, uma galeria subterrânea de extensão incalculável, e a soturna atmosfera do Ninho da Morte, suposta morada de Morte Branca, fazem dessas montanhas, decidi damente, um local a ser evitado por qualquer aventureiro que preze sua vida. Se é que existe algum deste tipo...

Clima e Terreno

O clima das Montanhas de Marfim é árido, de calor forte e ar seco. As matas que surgem entre os vales são de árvores baixas, retorcidas e espinhosas. A vegetação predominante é composta de arbustos e bromélias: plantas rombudas com folhas grossas, serreadas e pesadas. A chuva é um evento raro na região e, quando ocorre, causa um efeito muito peculiar. Embora sejam brancas, não há neve nas Montanhas de Marfim e sim minerais abundantes com essa coloração. O elemento mais presente é o sódio, estável na maior parte do tempo. Quando entra em contato com a água ele sofre uma reação exotérmica poderosa. As pedras emitem ondas de calor incinerante e até explosões podem ocorrer. Não raro, tais ocorrências pegam grupos de aventureiros totalmente desprevenidos.

O grande rio Ipeck-Akuanya desce das montanhas, mas neste trecho sua água tem um estranho gosto salgado. E o único lugar onde isso acontece em toda a região. A concentração de minerais na água permite que a água não reaja com o solo, porém, bebê-la não causa o mesmo alívio que a água doce. É preciso que ela seja devidamente tratada para funcionar como fonte de hidratação.

Como via geral, o terreno é bastante acidentado, com picos, despontamentos e precipícios surgindo a toda hora. Os túneis são sinuosos e

repletos de espinheiros e as galerias subterrâneas são escuras, claustrofóbicas e concentram ventos ensurdecedores. "A única rota segura", diz um ditado moreau sobre as Montanhas de Marfim, "é a dos pássaros".

Fronteiras

As Montanhas de Marfim se encontram no centro de Moreania. A fronteira oeste é marcada por Lancaster mais a norte e Brando mais a sul. A fronteira leste é delimitada pelo Reino das Torres. A extremo norte e sul, a divisa se faz com o oceano que cerca todo o continente.

As fronteiras com os reinos civilizados são bastante movimentadas, brigas e invasões de ambos os lados ocorrem a todo o momento. Já mais a leste, histórias de estranhos desaparecimentos e a presença de criaturas únicas e horríveis servem para manter os habitantes das Montanhas de Marfim afastados.

População

A população principal das Montanhas de Marfim são os Korrd, povo moreau de descendentes dos animais míticos coruja e morcego, principalmente. Dos humanóides monstruosos, os kobolds são mais numerosos, seguidos dos ores e ogres. Com o massacre ocorrido em Flammewater, os goblins escassearam e hoje em dia são mais raros que gnolls, trolls, hobgoblins, bugbears e trogloditas. A vida na região não é fácil. As condições precárias de subsistência, como a falta de água, vegetação imprópria para alimentação e terreno impossível de ser cultivado, fazem dos povos sediados nas montanhas um exemplo de superação. Invenções simples mas funcionais como as destilarias de água e a alimentação à base de insetos garantem algum tipo de esperança de sobrevivência.

Os Korrd são rudes, pímitivos e obstinados. Porém, são muito corajosos e sábios no que diz respeito aos segredos da natureza e da sobrevivência. Os kobolds trabalham como servos das criaturas mais poderosas da região, os dragões de marfim, erguendo monumentos a seus mestres e executando outros serviços. Os ores levam uma vida de guerreiros e exploradores.



Após dominarem os insetos gigantes da região, formaram patrulhas para investigar as profundezas dos túneis subterrâneos, de onde tiram água potável e tesouros variados. Outra milícia é formada por cavaleiros montados em louva-a-deuses gigantes. Capazes de voar, eles varrem o céu das montanhas e investem em grupos mais fracos, de onde tiram riquezas e alimento. Na pior situação estão os ogres. Com a confusão interna na sua principal cidade, levam uma vida de completa selvageria. Não levará muito tempo até que um outro povo das montanhas os subjuguem tomando Flamewater para si.

Deste modo, todos os povos, criaturas e seres estranhos das Montanhas de Marfim, seguem a lei da sobrevivência. Não se importam com trajes, posses ou expressões artísticas. Para eles, mais vale uma boa espada, uma mochila cheia de alimentos e um cantil de água fresca do que gemas preciosas, obras de arte ou títulos.

Regentes

Como as Montanhas de Marfim não formam um reino unido, cada grupo forte tem sua ordem de regência.

Os Korrd são os mais próximos da organização social de Lancaster, Brando e Laughton, possuindo um rei e uma rainha. O regente é Rowlben Brightheye, o mais sábio e forte bárbaro. Ele é conhecido por nunca dormir. Ao invés da cabeça de um homem, Rowlben possui uma cabeça de coruja. A rainha, Celliden, diferente do que se possa pensar, não é esposa de Rowlben e sim sua irmã mais nova e foi coroada conforme manda a tradição dos Korrd. Celliden é uma druidisa de conhecimentos naturais profundos, renomada por suas explorações aos túneis subterrâneos das montanhas. E casada com um moreau do antigo clã morcego e com seus poderes de transformação sempre assume a forma desse mamífero alado.

Na cidade de Obassa, o grande regente é Carrchandalas Hierontefartinus, ou Sopro do Vácuo como é mais conhecido. Um dragão de marfim ancião que comanda seus filhos e as hordas de kobolds que o servem. O chefe guerreiro de Morgaat, é o orc Huiragon One-Tooth, mestre na montaria de louva-a-deus e artesão de armaduras de exosqueleto. Além de exímio lutador, consegue controlar insetos de forma sobrenatural.

Alguns dizem que esse poder é atribuído a um item mágico que achou em viagens às profundezas. Para outros, sua ferocidade é tamanha que o torna capaz de ganhar o respeito até desses seres vorazes.

Em Flamewater, o comandante atual é Drugo que adquiriu o posto recentemente, porém, é possível que em questão de dias outro ogre mais forte e menos estúpido tome o seu lugar.

Cidades de Destaque

Obassa

Obassa é a cidade em mais elevada altitude de Moreania. Ela tem o formato de cinturão, com aglomerações em volta de crateras vulcânicas. Ao centro desse cinturão e elevando-se ainda mais alto, fica o Ninho da Morte, a maior cratera das montanhas e que serve de local sagrado

para os dragões de marfim. São cinco aglomerados, cada um comandado por um dragão, todos filhos do grande Sopro de Vácuo, único a visitar a cratera central. O calor é extremo em qualquer ponto da cidade, o que não incomoda os dragões mas dificulta a vida dos kobolds. Não há nenhum tipo de produção para subsistência. Alimento e conforto são conseguidos por meio de assaltos, roubos e invasões a povoados próximos.

Arenas de combate estão presentes em todas as partes de Obassa. Os lordes dragões adoram ver lutas mortais entre os mais variados guerreiros e criaturas. Para isso, mandam os kobolds raptarem guerreiros e monstros para garantir seu divertimento. O único modo de um forasteiro permanecer vivo na cidade, é lutando nas arenas. Existem boatos de que gladiadores muito competentes conseguiram ganhar o apreço de dragões e viraram, por meio de rituais mágicos, meio-dragões de marfim, se tornando generais de Obassa e braço direito dos filhos do grande Sopro de Vácuo. Ainda existe uma história mais terrível, dizem que os meio-dragões são peças essenciais para o plano do dragão ancião. Ele precisa dos melhores guerreiros para capturar importantes figuras em Moreania que seriam sacrificadas em um ritual que traria de volta Morte Branca, o pai de toda sua raça.

Morgaat

A cidadela subterrânea de Morgaat é secreta. Apenas os ores sabem de suas entradas. Membros de outras raças que tentem descobri-las são prontamente caçados e mortos. As dimensões exatas de suas galerias são desconhecidas. Mesmo assim, existem grandes indícios de que alguns túneis se conectam ao Reino das Profundezas. Como vivem de duas maneiras distintas, os ores de Morgaat são divididos em dois grupos principais. Os de superfície, montadores dos insetos alados, são na maioria guerreiros e rangers que avançam sobre presas incautas depois de sobrevoar as montanhas.

O grupo subterrâneo, raramente sai a céu aberto e é formado na maioria por ladrões e alguns rangers. Esses, exploram as profundezas e bus-

cam minérios e itens esquecidos, bem como salões e túneis inexplorados. Por essa característica, a própria cidade de Morgaat é também diferente, dependendo do local que se olha. As cavernas mais superficiais são mais alegres, com luz de fogueiras e cantigas guerreiras entoadas por ébrias vozes de ores satisfeitos. E até permitido que outras raças morem em seus salões, mas é preciso que um pacto de lealdade entre as duas partes seja realizado. A grande exigência é que o pretendente se torne um “orc em espírito”. Isso pode ser conseguido de formas variadas, todas exigindo grandes provas de coragem que envolvem um altíssimo grau de periculosidade. Não foram poucos os que morreram ou se perderam entre a vastidão branca das montanhas tentando completar o teste orc. Aqueles que conseguiram realizá-lo, porém, forjaram uma aliança para toda vida com os habitantes de Morgaat. Nas cavernas da superfície, todos gostam de contar seus feitos e divertem-se planejando um grande ataque aos outros povos da montanha, imaginando-se um dia senhores de tudo.

Já, nas galerias mais profundas, totalmente escuras, o que não é problema para os orcs, seus habitantes são mais reclusos, individualistas e desconfiados. Não gostam de estranhos e não aceitam como seus irmãos da superfície a presença de outras raças. Possuem a mesma ambição, de se tornarem senhores das Montanhas de Marfim, mas acreditam em outros meios para conquistar esse objetivo. Não acham que a guerra é a escolha certa, mesmo por que os dragões de marfim seriam um grande empecilho. Acham que se explorarem mais fundo e acharem mais itens poderosos, um dia terão um arsenal mágico surpreendente, que faria frente até ao grande Sopro de Vácuo. O principal problema é que esses ores sombrios estão se aproximando demais do Reino das Profundezas, onde seres adormecidos, indizíveis e cíclópicos repousam, aguardando o momento de serem despertados e fazerem tremer as Montanhas de Marfim.

Flamewater

Por mais incrível que possa parecer a cidade

mais bem montada e tecnológica das Montanhas de Marfim é Flamewater, atualmente regida por ogres. Mais avançada do que a torre de Lopernicus, sede dos moreau, Flamewater é construída em volta de um lago salgado chamado de Tening. Em suas margens foram montadas espécies de bombas que pela capilaridade sugam a água e a destilam, separando o excesso de minerais que a deixam salobra. A água mais limpa é novamente jogada no lago que foi previamente represado, assim ele se torna dia a dia mais limpo e doce até atingir um perigoso auge. Como é sabido, o solo das Montanhas de Marfim são concentrados em sódio, reativos ao contato com a água, que apenas carregada de minerais permanece estável. Ao retirar esses minerais do lago, chega um dado momento que a reação é inevitável e uma verdadeira efervescência toma conta da bacia alagada, fazendo despontar chamas em locais diversos. E uma visão surpreendente ver fogo surgir da água, mas é nesse momento que se obtém a mais limpa e refrescante água de toda a montanha. Logicamente, após a retirada de muita água, a represa é aberta e mais água salobra eleva o nível do lago novamente, recomeçando o processo.

Toda essa tecnologia foi criada pelos goblins, antes da rebelião. Durante esse tempo a cidade serviu como ponto de parada para viajantes, que enchiam seus cantis pagando preços exorbitantes. Depois da rebelião dos brutamontes contra os goblins, Flamewater perdeu muito de sua receptividade. Os ogres tentam copiar os goblins mas sem sucesso. Não conseguem fazer o processo de destilação direito e já destruíram algumas bombas por permitirem que o lago queimasse por muito tempo. Sem a engenhosidade e diplomacia dos goblins, os ogres estão ficando cada vez mais isolados e ainda brigam entre si. Já avistaram variadas vezes ores sobrevoando a sua cidade e também sentem que os Korrd os observam a todo o momento. Certamente uma grande batalha está para acontecer, basta alguém tomar a iniciativa. Enquanto isso, os pouquíssimos goblins que sobraram, escondidos, aguardam pelos acontecimentos e almejam tomar de volta o controle da cidade que criaram.

Lopernicus

Lopernicus não é chamada de cidade torre à toa. Construída no interior oco de um alto pico, é formada por enormes salões esculpidos na pedra. De janelas abertas do tamanho de entradas de grandes cavernas, crescem árvores horizontais, criações das druidizas do grupo dos Korrd. Nessas árvores, são construídas cabanas. Algumas possuem a forma de corujas e se apoiam em cima dos troncos, outras parecem morcegos e se penduram nos mesmos.

Lopernicus então parece uma enorme torre com puleiros em toda a sua volta. As moradias são as cabanas e a parte comercial e social da cidade se concentra no interior rochoso do pico. Todos os homens de bem são acolhidos com simplicidade e cortesia e são poucos os que não se maravilham com o caráter único de Lopernicus. O que é escasso em ostentação é abundante em conforto. Com uma sabedoria natural além da média, os bárbaros e druidas conseguem verdadeiras façanhas, como o plantio de heras e trepadeiras frutíferas e a retirada de água limpa e doce de poços profundos. Mesmo assim, o alimento e a água obtidos não são suficientes para toda a população dos Korrd, provocando racionamentos ocasionais. E sabido que alguns membros importantes da cidade têm declarado abertamente seu interesse na tecnologia das destilarias de água criada pelos goblins de Flamewater. Se alguma medida nesse sentido será realizada ou não, ainda não se sabe.

No cume do pico fica o Retiro da Prontidão, um local sagrado de concentração e treinamento de um grupo do qual o regente Rowlben Brigtheye faz parte. Os Olhos Brilhantes, como são conhecidos, conseguem permanecer tempo indeterminado sem dormir e percebem movimentação, barulhos e até espionagem mágica facilmente. São guardas e vigilantes ideais, incansáveis. O rei de Lopernicus recebe as glórias pela proeza de estar sem dormir por mais de 7 anos. Mas, todos sabem que essa marca só pode ser conquistada graças à disciplina e treinamento árduo. E dito que usando a força interior pode-se trocar o descanso do corpo pela ação. E por isso que bárbaros facilmente aderem aos

Olhos Brilhantes: a sua capacidade de fúria que lhes dá mais poder, pode ser trocada pela capacidade de recompor o corpo sem a necessidade de descanso.

Geografia

Ninho da Morte

O Ninho da Morte, ponto mais alto da Ilha Nobre, é um imenso vulcão ativo com uma cratera medindo quilômetros de diâmetro. Esse inferno de lava seria supostamente o covil do lendário dragão Morte Branca, um ponto sagrado entre adoradores do Indomável. Muitos de seus druidas fazem peregrinações ao vulcão sagrado. E uma jornada perigosa, de onde nem todos retornam com vida. Além disso, a cidade de Obassa é uma linha de defesa contra intrusos: os dragões de marfim não permitem que ninguém a atravesse.

Se é ou não o ninho da encarnação da fúria do Indomável, poucos sabem ao certo. O que é incontestável é a origem dos dragões de marfim, que, quando não procriam com suas parceiras, surgem espontaneamente das ardentes lavas do vulcão. Há quem diga que o Ninho da Morte é o único local no mundo conhecido onde um mortal pode realmente estar próximo de um deus: o Rei-Monstro, neste caso.

Reino das Profundezas

Esse vasto reino subterrâneo é conhecido por poucos, mas se alastra sob as montanhas. Sua imensidão cavernosa é ainda maior do que dizem as lendas: algumas de suas câmaras poderiam comportar cidades inteiras. Alguns viajantes acreditam que cruzar as montanhas através deste reino é mais seguro, mas eles estão errados. Monstros desconhecidos rastejam na escuridão, rosnando e odiando, esperando para atacar intrusos. Há relatos sobre povos antigos e malignos, não humanos, que fizeram do Reino das Profundezas seu território, mas quase nada é conhecido sobre eles.

Alguns manuscritos e pergaminhos antigos, encontrados pelos ores de Morgaat evidenciam uma horripilante possibilidade: Profundezas, na verdade é um local de criação divina, onde



hibernam os Paragons, seres perfeitos. Ideais de sua espécie. A primeira forma de cada monstruosidade, que serviu de origem e “molde” para o resto de cada raça criada pelo Indomável. Essas criaturas são únicas e possuem uma força descomunal, como se fossem centenas de criaturas em uma só. Apesar de aterrador, nenhum desses seres foi encontrado até hoje. Embora vez ou outra surjam relatos fantasiosos, como o de um ladino que jurou ter visto um troll de 30 metros de altura.

Vale de Espinhos

Existem muitos vales nas Montanhas de Marfim, mas nenhum é como o Vale dos Espinhos. Repleto de arbustos e árvores retorcidas, sua vegetação é única. Para completar, por todos os cantos, enrolados em troncos, alastrando-se no chão e até formando corredores, há a presença constante de espinheiros. São como cipós duros, cheios de espinhos afiados que estranhamente pulsam, como se tivessem vida própria.

Na verdade, esses espinheiros fazem parte de uma única criatura que se alastrou por todo o vale, ela é imensa, com quilômetros de extensão. Como todo ser vivo, ela precisa de água, difícil de se encontrar na região já que chuvas são raríssimas. Assim, ela ataca viajantes enrolando os tentáculos espinhosos por seus corpos, sugando toda a água e sangue que possuem. O núcleo desse ser descomunal fica no centro do vale, onde o espinheiro é mais denso. Aqueles que, de algum modo conseguirem chegar ao local, verão uma enorme cabeça forrada por espinheiros entrelaçados, folhagem grossa e raízes gigantes. A imagem parece uma face contorcida e raivosa e da sua boca expelem-se os espinheiros.

Guildas e Organizações

Olhos Brilhantes

Os Olhos Brilhantes são um grupo de vigilantes que usam o Retiro da Prontidão como base e tem na imagem de Rowlben Brigtheye, rei dos Korrd, sua figura de maior autoridade. A missão desse grupo diz respeito a uma promessa feita há muito tempo: vigiar de perto as criaturas que foram expulsas do oeste da Ilha Nobre após o Expurgo dos Monstros. Para isso aprenderam a usar uma habilidade fascinante: usar a fúria interior natural dos bárbaros para poupar seu corpo físico sem a necessidade de descanso. Ao invés de gerarem uma explosão de força e depois cair em fatiga como qualquer bárbaro, passaram a absorver esse poder internamente, trocando o cansaço pela disposição, entre outras façanhas. Deste modo, os Olhos Brilhantes usam a sua fúria para permanecerem acordados, alimentar o corpo e mente, prender o fôlego por mais tempo, suportar venenos, frio e calor extremo.

Goblins Luminares

Os Goblins Luminares não passavam de goblins comuns até serem expulsos pelo Expurgo para começar vida nova nas Montanhas de Marfim. Por algum motivo misterioso, passaram a receber lampejos de idéias geniais. Era como se já soubessem coisas que iam muito além das antigas capacidades que tinham e apenas não

se lembavam. Deste modo, conseguiram negociar com ogres e construir Flamewater com toda a sua tecnologia. Se não fosse a rebelião dos ogres, certamente teriam inventado e produzido muito mais coisas. Hoje vivem reclusos, à espera dos acontecimentos mas ainda recebem "visões" incríveis de engenhocas e máquinas que ainda poderão vir a construir quando conseguirem recuperar Flamewater. O ponto de partida para que possam se tornar senhores de toda a região.

Predadores Alados

Os Predadores Alados formam um grupo independente e de elite, desgarrado dos orcs montadores de louva-a-deuses gigantes de Morgat. Esses guerreiros se consideram imbatíveis. São os melhores na arte de caçar e destruir. Por isso, acharam que mereciam mais que seus irmãos e dissidências surgiram. Como estavam em menor número, não conseguiram se impor e fugiram com algumas montarias para longe. Hoje, vivem de assaltos e à procura de uma nova sede para começarem um outro povoado orc. O local que mais lhes agrada é Flamewater, mas ainda estudam estratégias para acabar com os ogres de lá de forma eficiente.

Encontros

Não há duvidas de que a região das Montanhas de Marfim é a mais perigosa para aventureiros em toda Ilha Nobre. Os monstros fugidos do Expurgo, as feras alteradas pelo Indomável, insetos e lagartos gigantes, árvores vivas, mortos-vivos e até dragões de marfim são comuns e decididamente perigosos. Fora isso, as montanhas são refúgio ideal para vilões poderosos que buscam paz para suas maquinações vis. Uma simples choupana, ou uma decadente torre podem ser, na verdade, o lar de um mago inescrupuloso ou um demônio de outro plano que usa a Ilha Nobre como palco para suas atrocidades. Com exceção da cidade-torre de Lopernicus, nenhum local é seguro nas Montanhas de Marfim.

Aventureiros

Com todo o tipo de obstáculo e criaturas as

montanhas são passíveis de abrigar qualquer aventureiro em busca de desafios. Grandes desafios. Entretanto, por ser um obstáculo natural de difícil transposição e ainda possuir cadeias subterrâneas infundáveis, rangers, druidas, bárbaros e ladinos são mais comuns. Seguindo essas classes encontramos guerreiros e feiticeiros: alguns ávidos pelos constantes combates e outros curiosos pelas propriedades explosivas da rocha e a presença de dragões. Clérigos também podem ser encontrados, geralmente adoradores do Indomável. Paladinos, magos e monges são bem mais escassos.

Dragão de Marfim

Os dragões de marfim são criaturas belas, sagazes e vis. São intimamente conectados ao paraelemento da lava, a mistura entre a terra e o fogo. Isso porque nascem em crateras vulcânicas de ovos que ficam imersos na rocha derretida. Esses ovos, cinzentos e feios por fora, quando racham para o surgimento de um novo dragão, apresentam uma mineralização interior que forma cristais das mais variadas cores.

Um dragão de marfim recebem esse nome por dois motivos. O primeiro é por causa de suas escamas, inteiramente brancas e opacas, diferentes dos dragões brancos, seres do frio e de escama brilhante. O outro motivo é a sua principal morada, as Montanhas de Marfim, ao centro da Ilha Nobre de Moreania.

A história conta que os dragões de marfim foram criados pelo deus Indomável, com a função especial de proteger o retiro de Morte Branca, a representação de sua fúria em forma de criatura. Sendo assim, assemelhou a estrutura física e cor das escamas do avatar bestial com as recentes crias. Dizem ainda que os dragões de marfim nascem espontâneamente do interior dos vulcões, situados nas montanhas centrais. Esses, são os mais fortes dentre a sua espécie, os filhos de procriações comuns são chamados de ilegítimos e possuem uma força menor se comparado a um semelhante de mesma idade.

Muitos desses dragões veneram o deus das feras e por isso suas atitudes são brutais. Adoram o combate, seja participando de uma luta ou apenas observando outros lutarem até a

morte. Via de regra, os vermes de marfim são chefes de pequenos exércitos, constituídos por seres fracos, como kobolds por exemplo. Esses lacaios são praticamente escravos que roubam, matam e raptam outros humanóides a mando de seus mestres. Se tratam os subalternos de forma horrível, tais criaturas não possuem qualquer escrúpulo para escravizar de fato outros seres, além de fazê-los trabalhar em minas escaldantes (pois sempre estão perto de vulcões), a diversão principal é observar lutas em arenas. Essas arenas são as mais bem construídas e cheias de perigos para os lutadores, os dragões de marfim competem entre si para ver qual deles possui a arena mais magnífica, que pode ser repleta de armadilhas, encantada com



feitiços ou até se erguer acima de um mar de lava. Quem deseja achar muitos desses dragões juntos, é só ir a uma luta importante, geralmente uma final onde os dois últimos e melhores gladiadores estejam combatendo pela vida.

Apesar de cruéis e gananciosos, os dragões de marfim são extremamente leais entre a sua raça. Respeitam um ao outro e obedecem a hierarquia de idade. Raros são os casos de brigas e lutas entre os vermes, eles sabem que são poucos e por isso precisam se auto-preservar. Uma grande fraqueza de um dragão de marfim é sua palavra, ou um juramento. Caso ele prometa algo, uma espécie de honra o compele a manter seu trato. Porém, para conseguir conversar com uma dessas monstruosidades e ainda convencê-los a compactuar com sua palavra, é tarefa mais difícil que vencê-los em combate.

Características de Combate

Como todos os dragões, os vermes de marfim atacam com suas garras, mordida, cauda, asas e também executam manobras especiais como aterrissar, esmagando os oponentes ou tentar agarrá-los e soltá-los de enormes alturas. E, a marca registrada dessas criaturas, possuem um poderosíssimo ataque de sopro, veja abaixo a descrição.

Ataque de Sopro de Dragão: os dragões de marfim possuem uma das mais poderosas baforadas dentre todos os dragões. Um cone de fogo é solto, porém, é acompanhado de uma substância inflamável e pegajosa que gruda nas vítimas e continua queimando por $1d6+2$ rodadas. Para cada rodada, um dano adicional de $2d6$ de fogo deve ser aplicado. Somente com uma ação de rodada completa alguém consegue remover totalmente o material viscoso em combustão. Porém, a maneira mais segura é rolando no chão, limpando com terra, areia ou outra substância seca. Caso alguma vítima mergulhe em água doce ou a despeje sobre o corpo para lavar-se, imediatamente provocará uma reação no material viscoso, ocasionando explosões que machucam e liberam ainda mais calor. Isso ocorre pois no elemento grudento há muito sódio puro, esse material concentrado é altamente reativo com água doce. Tal situação

é similar ao problema existente nas Montanhas de Marfim. Assim, ao provocar essa reação, a pobre vítima sofrerá o efeito devastador da sua má escolha, tomará o dano de outra baforada, porém, sem possibilidade de resistir. Ou seja, um dragão Grande Ancião com baforada de $10d6$ por fogo, provocará indiretamente os mesmos $10d6$ caso algum inimigo seu tente limpar seu sopro grudento com água doce. Água salgada, como a do mar, funciona para limpar o bafo dos dragões de marfim e desta maneira só será necessária uma ação parcial para se ver livre do elemento em chamas grudado ao corpo.

A seguir segue um resumo das habilidades de um conhecido dragão de marfim, Carchandalas Hierontefartinus, ou Sopro do Vácuo como é mais conhecido.

Carchandalas Hierontefartinus

(Sopro do Vácuo)

Dragão Grande Ancião de Mármore

Tamanho: Grande

CA 25 PV 590 JP 5

1 mordida+53 (5d6+9) ; 2 garras +53 (4d6+9)

Baforada (descrição acima), Imunidades

Magia: Carchandalas pode lançar magias como um mago de 2º nível.

Carchandalas é o mais antigo e poderoso dragão de marfim residente nas montanhas brancas ao centro da Ilha Nobre em Moreania. Sua alcunha de Sopro do Vácuo se dá pois o verme gosta de atacar com seu poderoso bafo em conjunto com sua magia de Desintegrar. Ele consegue tal feito pois possui um bastão metalmágico maior de acelerar magia, o que permite que faça a sua ação mágica e solte seu sopro ao mesmo tempo. A vítima que não é desintegrada pela magia, geralmente sucumbe à força da baforada, não sobrando nada no local onde estava. Por isso, dizem que todos os tolos que enfrentaram o Grande Ancião, foram mandados para o vácuo com seu sopro horrível.



Capítulo 6 - Reino das Torres

Longe dos Reinos de Moreania, há uma terra devastada, de muralhas caídas e cidades em ruínas, que um dia abrigaram um povo terrível, imundo. Os Darash foram dizimados antes de causar destruição maior. Mas estarão eles realmente extintos...?

Muito além das Montanhas de Marfim, o extremo leste da Ilha Nobre certa vez abrigou florestas luxuriantes e planícies infindáveis, onde os filhos da Dama Altiva pastavam e caçavam.

Poderia ser assim para sempre. Mas, um dia, a terra selvagem viu a chegada de humanos. Sugando toda a vida da região com suas máquinas, os Darash avançaram sobre as montanhas centrais cobiçando as terras virgens no extremo oposto da ilha-continente. Mas essa ousadia despertou a furia de Morte Branca. O Dragão de Marfim ergueu-se de seu vulcão e exterminou os Darash.

Hoje as antigas e gigantescas cidades estão reduzidas a escombros. Um lugar maldito, que deveria ser evitado por todos. Mas também é um lugar que esconde tesouros fantásticos desde ouro e jóias a estranhos artefatos Darash, como seus poderosos golens. Assim aventureiros Moreau realizam expedições regulares ao Reino em Ruínas.

Mas existe uma verdade sobre os povos humanos: é impossível acabar totalmente des-

História

A parte leste da Ilha Nobre foi, em tempos antigos, verdejante e selvagem como a região oeste. Hoje, quase toda a sua extensão é formada por ruínas gigantescas, de uma civilização felizmente extinta.

Eram os Darash. Um povo cruel, egoísta, sem respeito pelos deuses ou suas criações. Sédentos por riqueza e poder, sugavam as riquezas da terra com suas máquinas, erguiam cidades titânicas de pedra e metal. Por odiarem os deuses, lançavam suas torres aos céus como que em desafio, tentando perfurar seus ventres com pontas afiadas.

Suas nações gigantescas, caóticas e superpopu-

losas cobiçavam os recursos de seus vizinhos. Travavam jogos políticos, forjavam máquinas de guerra, dizimavam seus semelhantes. Cada novo conflito libertava exércitos de criaturas animadas por vapor e fumo. Cada nova guerra exauria ainda mais a água, comida e outros presentes dos deuses — ao mesmo tempo em que conspurcava suas terras com peste e imundície.

O mundo seria melhor se estes povos movidos por ganância fossem mutuamente extermínados. Mas os Darash não apenas sobreviveram, como também não tiraram lição alguma de sua desgraça. Após esgotar os recursos de suas próprias nações nativas, procuraram e encontraram a Ilha Nobre. Sua colonização foi, em verdade, uma infecção. Eles queimaram as árvores, ergueram torres, escureceram os céus. Estradas, muralhas e metrópoles sufocavam as paisagens. Em poucos séculos, toda a terra, ar e água eram pura pestilência.

Os Darash sabiam existir áreas selvagens ainda puras mais a oeste, além das Montanhas de Marfim. Os picos rigorosos frearam o avanço das estradas e torres por algum tempo — mas, com o esgotamento total das matas locais, as máquinas iniciaram seu avanço inexorável contra a cordilheira. Ao longe, os animais farejaram a vinda da morte e tiveram medo. A Dama Altiva chorou por eles.

O Indomável ouviu seu choro. Percebeu a invasão de seu território. E sua paciência era nenhuma.

Um dragão-deus-monstro abriu asas sobre o Ninho da Morte, o maior vulcão de Moreania, que explodiu em um holocausto de chamas. Morte Branca cobria os céus com suas asas, urrava com muitas mandíbulas — era fúria divina encarnada. Quando sua sombra caiu sobre as metrópoles Darash, o povo das torres percebeu seu erro. Tarde demais.

Não há como descrever o ataque de Morte Branca. Suas bocarras expeliam chamas brancas de brilho cegante, que reduziam cidades a escória quente. O bater de suas asas lançava destroços a dezenas de quilômetros. Durante os dias se-

guintes, o dragão arrasou as maiores metrópoles e indústrias, sua simples visão fulminando cada ser vivente.

Os Darash lutaram. Eram um povo experiente em extermínio, acreditavam ser capazes de matar uma única criatura, por mais forte que fosse. Lançaram contra o monstro seus exércitos de soldados mecânicos, suas frotas de máquinas ambulantes, rastejantes e voadoras. Golens do tamanho de castelos lutaram com massivos punhos de ferro. Canhões colossais despejaram chamas, projéteis e venenos, suficientes para arrasar nações inteiras. As mais temíveis armas foram empregadas, bombas de doença e pestilência que poderiam dizimar os próprios humanos.

Nada disso funcionou contra a bestafera do Apocalipse. Os bombardeios causavam mais dano às próprias cidades, que ao monstro. Em seis dias, com sua fúria saciada, o dragão-deus retornou a seu vulcão.

Nem todos os Darash foram dizimados durante o ataque. Muitos sobreviveram para enfrentar um horror maior — os venenos e pragas

libertadas por suas próprias armas. O Reino das Torres não podia mais sustentar vida, água e solo haviam sido conspurcados para sempre. Mesmo os poucos animais sobreviventes, atacados por moléstias e toxinas, eram agora monstros deformados e devoradores de homens. Nenhum humano podia sobreviver naquele ambiente.

Em meio a quilômetros e quilômetros de ruínas, pequenas comunidades existem aqui e ali. Os atuais Darash existem como monstros grotescos — mortos-vivos, aberrações ou meio-golens. Eles odeiam toda a vida, odeiam aquilo que são. Muitos não têm mente, nem lembrança de seu antigo império. Outros sonham em restaurar a glória perdida. E outros, ainda, tramam vingança contra os deuses e seus herdeiros: o povo Moreau.

Apesar do perigo, o Reino das Torres é também um magneto para aventureiros. Seus artefatos — servos mecânicos, veículos voadores, máquinas de todos os tipos... — prometem aos Reinos uma nova era de progresso, caso sejam usadas com sabedoria. Seus cofres guardam



ouro e jóias acumuladas durante séculos de ganância. Para heróis habilidosos, capazes de cruzar as Montanhas de Marfim e alcançar estas terras malditas, as recompensas podem ser vastas. Mas será prudente contrariar a vontade dos deuses? Será prudente irritar o Indomável outra vez...?

Clima e Terreno

A maior parte do Reino das Torres é formada por ruínas. Quilômetros e quilômetros de estradas arruinadas, muralhas em escombros, tubulações cavernosas e cidades vazias. Chega a ser difícil crer que um povo consiga ocupar, substituir, toda a paisagem natural de uma região.

Os lugares onde os Darash não construíam nada, foram usados como depósitos de seus detritos mortais. Há montanhas de lixo e materiais estranhos, que nunca apodrecem, nunca retornam ao ciclo natural que alimenta as coisas vivas. Grandes lagos e pântanos oleosos, venenosos, formados por dejetos de suas indústrias. Vales enevoados com fumaça pegajosa que queima nas narinas. Praias onde pulsam ondas repulsivas de limo gorduroso. Não raro, monstros antinaturais emergem destes sítios de pestilência e atacam qualquer coisa à vista.

Em alguns pontos, a natureza ainda luta para retomar sua terra. Florestas e selvas tentam renascer em meio aos destroços. Infelizmente, nenhuma vida natural consegue crescer aqui sem deformidades, sem mácula. As matas são formadas por árvores negras, retorcidas, e folhagens que lembram papel queimado e cheiram a carvão. E seus animais, que um dia poderiam ser chamados assim, hoje são monstros antinaturais feitos de olhos, tentáculos e gosma.

Mesmo com o fim das antigas indústrias, os céus são ainda escurecidos pela fumaça negra que parece emanar dos depósitos de detritos; grande parte do Reino das Torres ainda queima, e vai queimar para sempre. O sol eternamente encoberto torna a região fria. Ventos fortes podem causar tempestades de poeira, cinzas ou mesmo brasas incandescentes. As chuvas, raras, são também oleosas e fétidas.

Fronteiras

É correto dizer que o Reino das Torres ocupa totalmente a região leste da Ilha Nobre. Os poucos lugares que suas construções não alcançam, sua imundície trata de preencher.

As Montanhas de Marfim formam uma baragem natural entre as ruínas e os Reinos de Moreania, mantendo-os milhares de quilômetros afastados — uma distância mais que saudável. Nas proximidades das montanhas, tremendas forças erosivas destruíram as maiores construções, reduzindo tudo a esqueletos de metal enferrujado.

O restante do reino é limitado pelo próprio oceano, e algumas ilhas vizinhas. As praias locais dificilmente podem ser chamadas assim: suas águas são densas, pegajosas feito cola, quase vivas em sua determinação de agarrar e arrastar qualquer coisa.

Há quem diga (embora seja uma teoria horrível demais para se acreditar) que a podridão dos Darash transformou suas águas costeiras em uma criatura, uma gosma gigantesca, ou até uma colônia de gosmas.

Desnecessário dizer, esse fato torna muito mais difícil e perigoso alcançar o Reino das Torres por mar.

População

Não há ser vivente capaz de existir muito tempo no Reino das Torres. Não há comida ou água potável. O ar fumacento queima nos olhos e pulmões. Cidades inteiras abrigam moléstias dormentes, prontas para despertar, contaminar e matar qualquer criatura viva. Mesmo assim, a região é assolada por numerosos seres não-viventes ou não-naturais.

Mortos-vivos são os mais comuns. Os Darash odiavam seus deuses, recusavam-se a fazer qualquer preparação para o pós vida. Talvez por essa razão, quando morreram de forma violenta com o ataque de Morte Branca, tiveram sua entrada para o outro mundo proibida — ou pior, recusaram a entrada por vontade própria. Um incrível número deles ergueu-se novamente como zumbis, esqueletos, ghouls e outros seres profanos.

Sou vida. E a vida muda. Sempre.

Minha memória é antiga, mas tênue, quase um sonho. Quem eu era? O que era?

Uma mulher humana, com uma missão. Líderes vinham a mim, queriam curar, queriam matar, então queriam curar de novo. Queriam viver para sempre, queriam o fim das pestes, mas também queriam pestes para dizimar seus inimigos. Queriam matar as feras, mas também queriam suas próprias feras.

Que povo louco nós fomos. Ainda bem que mudamos. Ainda bem que tudo muda, toda a vida muda.

Eu era uma mãe? Lembro-me de dar à luz muitos filhos. Não eram humanos, não eram Darash. Eram melhores, eram perfeitos. Acusaram-me de louca, blasfema. Tentaram matar meus filhos.

Antes que pudessem matá-los, eu os libertei.

O que aconteceu depois? Dormi um sono com sonhos de imagens molhadas e pulsantes, sonhos de loucura rastejante e viscosa. Sonhei com um verme branco, um deus-monstro raivoso, que varreu toda a vida deste lado do mundo. Tudo era morte e ruína. Mas, onde o humano comum não podia mais viver, minhas crias podiam. Eu também podia. Porque mudamos. Toda a vida muda.

Por quanto tempo dormi? Será que estou mesmo acordada? Ou ainda durmo em meu casulo, minha crisálida, mudando para algo ainda melhor? Esperando para despertar como uma forma de vida suprema, perfeita? Serei a mãe de uma nova humanidade Darash? Serei a criadora da raça eleita?

Este novo mundo, estas belas e perfumadas paisagens, apenas esperam para ser povoadas. Minhas crianças brincam onde outros morrem. Minha simples vontade faz brotar filhotes vigorosos, macios, completos. Tenho orgulho deles.

Existe um morto-vivo em chamas. Existe um homem-máquina. Eles não mudam, não podem mudar. Não são vida. São blasfêmia.

Existe um deus-monstro poderoso, selvagem, viril. Ele demonstrou sua força. Demonstrou sua supremacia.

Eu fui Darash. Os Darash odiavam deuses.

Toda a vida muda.

— **Doutora Ameena Anom'lie**

Existem mortos-vivos em quase todas as cidades Darash, escondidos em estruturas ou vagando em grandes bandos pelas ruas. Algunas metrópoles abrigam populações inteiras, autênticas hordas destas criaturas malditas. Quase todos rastejam sem mente, sem destino, preocupados apenas em destroçar sua próxima vítima. Outros agarram-se a resquícios de sua antiga existência, torturados por memórias quase perdidas. E alguns, inacreditavelmente, conservam a mesma mente aguçada que tinham em vida — e agora governam seus “semelhantes”, controlando verdadeiros exércitos. O flamejante Marechal Hecatom é, com certeza, o mais poderoso morto-vivo conhecido na Ilha Nobre.

Outro tipo de criatura que não requer nutrição, nem pode ser afetada por doenças, são os golens. Embora nunca tenham sido praticantes de magia verdadeira, os Darash tinham acesso a materiais e técnicas que permitiam a construção de poderosas estátuas animadas, servos mecânicos que realizavam trabalhos braçais e lutavam em guerras. Espantosos em variedade,

podiam ser pequenos como ratos ou imensos como castelos. Deslocavam-se com pernas, rodas, esteiras ou asas. Eram movidos a vapor, carvão, óleo, veneno — ou gemas estranhas, lúminescentes, cujo toque cáustico causa doença a seres vivos.

Tremendamente resistentes, muitos golens Darash ainda estão operacionais. Alguns apenas esperam para ser ativados e obedecer às ordens de seus novos mestres. Outros, danificados ou insanos, atacam tudo que se move. Aventureiros Moreau sonham em incluir um golem Darash na equipe, como companheiro, servo, ou meio de transporte.

Muito mais sinistros são os meio-golens, ou yidishan: em suas constantes tentativas de trapaçar a morte e as doenças trazidas por sua própria indústria, os Darash testaram inúmeras formas de unir homem e máquina, usando partes de golens para substituir membros e órgãos naturais. O procedimento transforma uma criatura humanóide em um meio-construto, imune a doenças, envelhecimento, fome ou sede — mas também irremediavelmente louco e ma-

ligno. Nessa condição artificial entre a vida e não-vida, grandes bandos yidishan sobreviveram à extinção Darash e reúnem-se em tribos depravadas.

Exceto por ocasionais aberrações inteligentes, não há outros habitantes conhecidos no Reino das Torres. Mas existe ainda muito a ser descoberto neste lugar.

Regentes

Ninguém governa este reino em ruínas. O mais próximo que podemos chamar de comunidades ou sociedades, são formadas por zumbis sem mente ou insanos meio-golens yidishan. Um ocasional fantasma, múmia ou lich controla seu próprio castelo ou cidadela. No entanto, três figuras poderosas exercem influência significativa sobre o reino em ruínas.

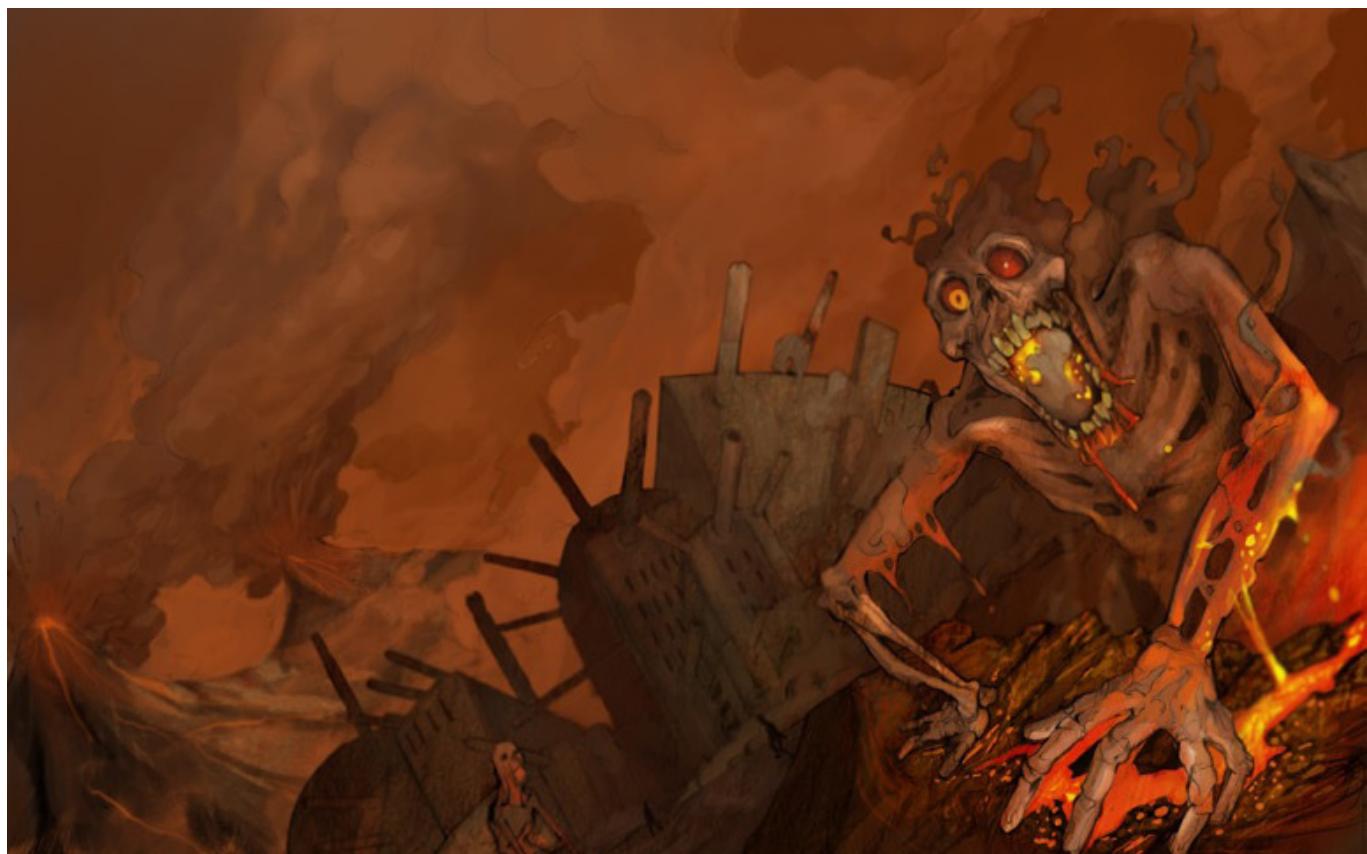
Ameena Anom'lie, a Doutora Louca, governa a cidadela Zuggt. Décadas de experimentos perigosos distorceram corpo e mente desta pesquisadora depravada, transformando-a em algo mais (ou menos) que humano. Verdadeira fonte de infecção, seu simples toque transforma qualquer criatura natural em um monstro aber-

rante. Hoje, Ameena cerca-se de aberrações monstruosas como soldados e servos.

O Marechal Hecatom, antigo comandante de tropas Darash, liderou um ataque frontal contra Morte Branca — quando seu aparato voador recebeu uma baforada de chamas dracônicas. O guerreiro teve morte instantânea, mas sua vontade era férrea: ele retornou como um vulto flamejante, um esqueleto envolto em chamas sobrenaturais. Sediado na cidade-fortaleza Argondar, hoje ele comanda a maior legião de mortos-vivos no continente.

Bunkman Berenwocket controla a cidade-máquina de Steelcog, cujas chaminés imensas ainda expelem imundície negra. A sobrevivência desta cidade ao ataque de Morte Branca é ainda um mistério; suspeita-se que a cidade inteira seja um golem gigantesco. Em seu interior, o artífice Berenwocket governa uma grande população de meio-golens — possivelmente o mais próximo que resta da sociedade Darash original.

Os três “Lordes das Torres” são todos criaturas muito antigas e poderosas, possivelmente os seres mais perigosos em toda a Ilha Nobre.



Guerra.

Eu existo para a guerra, os Darash existem para a guerra. Eu gostava da vida, porque podia lutar por ela. Precisava lutar para mantê-la. Matar para mantê-la. Caso contrário, não poderia continuar vivendo.

Hoje, ainda posso ir à guerra. Ainda posso lutar e matar. Mesmo sem uma vida. Por que precisaria de uma vida, então?

Libertei-me da vida, porque perdi uma guerra. Era uma guerra diferente; milhares contra um. Todo o progresso Darash, todo o avanço de nossas armas e forças armadas, não valeram nada contra nosso oponente. Ele era um deus. E deuses, como sabe qualquer criança, trapaceiam. Eles não podem ser mortos. Mas matam. Mataram todos nós.

Que dia formidável, foi aquele! Nossos autômatos escureciam os céus, nossos canhões alcançavam os confins do mundo. Nada podia vencer nossa frota, nossa armada. Mas o inimigo era um deus. Deuses trapaceiam. Usam mágica. Odiada, desgraçada, amaldiçoada bruxaria.

Meus exércitos tombaram, dizimados pela chama infernal. Os golpes de garras abriam abismos, o farfalhar de asas derrubava muralhas. Cavalguei meu autômato pessoalmente contra o verme branco. Ele olhou para mim.

E veio a baforada queimante. Expulsou minha carne dos ossos, que por sua vez viraram cinzas. Mas minha vontade, minha determinação, era Darash. Não somos detidos por nada. Para meus ossos, tomei o metal negro retorcido das máquinas arruinadas. Para minha carne, tomei a escória quente. Agora existo como um espetro flamejante, um esqueleto imerso em lava.

Ainda posso odiar. Ainda posso queimar com o desejo de vingança. Ainda posso lutar, matar, fazer guerra. Isso é tudo que importa.

— **Marechal Herr'ec Hecatom**

Loucos ou sedentos por poder, eles travam constantes disputas de território entre si, o que é uma felicidade para os Reinos; unidos, estes vilões jamais poderiam ser derrotados.

Cidades de Destaque

Zuggt

Esta cidade e suas torres parecem tomadas por muitos tipos de fungo. Camadas de material esponjoso crescem e rastejam sobre suas estruturas a olhos vistos. Teias gotejantes pendem entre suas torres e chaminés. Um olhar atento revela detalhes ainda mais perturbadores — tubulações pulsando como vermes imensos, ferrugem viva devorando metais, árvores monstruosas que “frutificam” grandes olhos bulbosos.

Enquanto toda a vida parece inexistir nas ruínas Darash, Zuggt é uma doentia exceção. Aqui, vermes e aberrações rastejam pelas estradas, crescem em jardins macabros, brotam de cada fenda ou bueiro. Fungos agressivos espreitam em cada esquina. Enxames e limos varrem as ruas, impregnando tudo com veneno e doença. As torres, povoadas de horrores invertebrados, não oferecem segurança muito melhor.

As estruturas centrais da cidade servem como laboratório e morada para sua líder: a Doutora Louca — ou Ameena Anom'lie, como era conhecida séculos atrás. Pouco é conhecido sobre seu passado, mas Ameena possivelmen-

te era considerada depravada mesmo entre os Darash. Ela criou e cultivou armas de pestilência responsáveis pelo extermínio de raças e espécies inteiras. Seus experimentos também mostraram serem capazes de mudar criaturas vivas, transformar seres naturais em monstros.

Após o ataque de Morte Branca, a Doutora Louca desapareceu. Ela deveria ter morrido juntamente com sua raça maldita. Mas, sem explicação conhecida, Ameena não apenas ressuscitou — ela transformou-se em outra coisa. Uma aberração revoltante, capaz de sobreviver nesta terra contaminada.

Ameena esteve inativa durante longos séculos desde o Apocalipse. Especula-se que ela ficou adormecida em um “casulo”, passando por uma lenta mutação. Sua forma atual é desconhecida, mas dificilmente deve lembrar uma mulher humana.

Nas profundezas de sua cidade, a Doutora Louca cultiva e comanda legiões de monstros aberrantes, escolhendo os mais poderosos como seus servos e guardas pessoais. Não há como saber quais seriam seus objetivos, mas Ameena parece obviamente muito interessada em repossuir o Reino das Torres com suas criaturas.

Argondar

A primeira vista, Argondar parece uma cidade com muitas torres e chaminés inclinadas ou

caídas em ângulos variados, emprestando-lhe o aspecto de um imenso ou riço-do-mar. Um olhar mais próximo descortina uma aterradora verdade: o que parecem chaminés caídas, são na verdade canhões. Incontáveis barragens de canhões.

Argondar foi erguida em um penhasco à beira-mar, no extremo leste da Ilha Nobre. A necessidade de tão formidável cidade-fortaleza naquele ponto é desconhecida: suspeita-se que, em algum momento de sua história, os colonos Darash declararam independência de sua pátria-natal — tomando posse da nova terra e declarando guerra contra seus antigos mestres. Os canhões de Argondar possivelmente afundaram muitos navios de guerra Darash, e talvez até mesmo refugiados famintos das antigas terras esgotadas.

Centenas de canhões não foram capazes de deter a chegada de Morte Branca, que já havia arrasado grande parte do reino quando alcançou Argondar. Igualmente inúteis foram as frotas de máquinas voadoras lançadas contra o deus-monstro — estranhas montarias metálicas que despejavam inferno sobre suas vítimas. Os engenhos voadores caíam como moscas, fulminados pelas baforadas candentes do dragão. Incluindo o veículo operado por Herr'ec Hecatom, marechal e líder militar Darash.

Milhares de soldados morreram naquele ataque. Ao longo dos séculos, milhares retornaram como mortos-vivos de muitos tipos, marchando pelas ruínas da fortaleza. Mas nenhum deles tão perigoso quanto o próprio Hecatom; hoje ele existe como um grande esqueleto negro, lava incandescente servindo-lhe de carne, emanando chamas infernais cujo toque derrete até mesmo o aço.

O Marechal Hecatom controla vastas tropas de esqueletos e zumbis, muitos deles ainda pilotando suas máquinas — agora movidas por forças sobrenaturais. Um zumbi flamejante sem mente, movido por antigos deveres? Ou uma inteligência militar brilhante, com séculos de experiência, tramando a reconquista de seu reino? Nenhum aventureiro viveu para descobrir.

Steelcog

Em meio a incontáveis ruínas Darash, arrasadas pelo fogo dracônico ou devoradas pelo tempo, pelo menos uma cidade ainda está em atividade. O som de suas máquinas é audível a quilômetros, centenas de chaminés expelem escuridão imunda, rios de espuma oleosa escorrem dc suas tubulações como cachoeiras viscosas.

Como poderiam máquinas tão complexas sobreviver a séculos, até milênios de estagnação? Chegando mais perto, conhecemos pelo menos parte da resposta; hordas de seres mecânicos percorrem a cidade, reparando e reconstruindo estruturas, zelando pela manutenção de fábricas — que constroem mais e mais golens.

Chegando ainda mais perto, descobrimos uma verdade ainda mais chocante. Nem todos os habitantes da cidade-máquina são construtos — pelo menos, não inteiramente. Muitos parecem humanos, ou foram humanos algum dia. Partes de seus corpos são feitas de barro, pedra, metal ou mesmo pedaços de cadáveres. São antigos Darash, remodelados através de ciência maldita, transformados em meio-golens. Populações destes seres, os últimos Darash ainda vivos (embora não possamos realmente chamá-los assim), parecem ocupados em manter a cidade funcionando.

O responsável pela sobrevivência de Steelcog, bem como seus habitantes, é o antigo cientista conhecido como Bunkman Berenwocket. Como outros membros de seu povo, ele pesquisou meios para prolongar a vida humana, meios para assegurar a sobrevivência Darash mesmo em meio ao ambiente insalubre gerado por suas próprias atividades.

O próprio Berenwocket não existe mais como um ser humano. Gradualmente substituindo membros e órgãos por partes mecânicas, hoje ele é mais construto que criatura viva, irreversivelmente mesclado à própria infra-estrutura da cidade. Venceu a velhice, as doenças, a necessidade de água e comida — mas sacrificou muito de sua sanidade. Após séculos de experimentos, ele vem construindo autômatos cada vez mais poderosos e gigantescos.

Eu persisto.

Vejo a morte e a entropia, inevitáveis, inexoráveis. Calamidade! Vejo a renovação, poderosa e necessária. Mas persisto. Meu corpo mutilado, amparado por minha ciência, é apenas uma sombra do que fui. Mas minha mente é maior, infinitamente maior, que qualquer outra mente nesta ilha maldita.

Minha memória é vasta, rica. A grande jornada de meu povo até esta ilha selvagem, esperando para ser domada, civilizada. Um novo alicerce para nosso avanço. Porque somos humanos, e humanos existem para avançar. Nunca detidos. Por nada.

Nossas cidades eram maravilhas, nossos servos autômatos eram criações perfeitas. Os criamos à nossa imagem e semelhança, homens e mulheres reluzentes para saciar nossas vontades. Também forjamos veículos e ferramentas capazes de obedecer nossas ordens. Porque somos humanos, aqueles que criam, aqueles que constroem. Somos a perfeição.

Mas o holocausto caiu sobre nós. A besta-fera sauróide de muitas cabeças e chamas candentes. O verme branco de raiva bestial primitiva e cérebro minúsculo. Dizimou o que levamos séculos, milênios, para forjar. Reduziu-nos a cinza e ferrugem e pó. Calamidade!

Era um deus. Um deus monstro. Um monstro, como todos os deuses são. Calamidade! Deus algum nunca nos destruirá. Ainda somos Darash, ainda somos senhores da carne e metal. Em meu esconderijo, minha fortaleza autômata, sobrevivi ao Apocalipse. Abraçado pelo metal, venci a velhice e doenças. Sou eterno. Os Darash são eternos.

Meus yidishan são minha obra-prima. Eles são os novos Darash, os novos humanos. Melhores, mais fortes, mais inteligentes.

A Doutora Louca e o Marechal Morto colocam-se em meu caminho. Pensam ainda ser Darash. Não percebem, que traíram nossas fundações; nossa real natureza. Calamidade!

Precisam ser destruídos. Então, serei livre para tramar vingança contra o deus monstro e suas crias macias.

— **Bunkman Berenwocket**

Os planos de Berenwocket são obscuros, sua mente não pode mais ser compreendida por humanos. Mas é certo que ele vive em conflito com dois grandes rivais: a Doutora Louca e o General Hecatom. Aberrações, mortos-vivos e construtos parecem ocupados demais lutando pelo controle das terras devastadas, para tramar qualquer coisa contra os Reinos de Morenia. Pelo menos, por enquanto...

Geografia

Cidades Darash

Mesmo em ruínas, as estruturas Darash são colossais, quase como moradias de gigantes. Salões com dez metros de altura, torres metálicas alcançando as nuvens, muralhas capazes de barrar rios, florestas de tubulações emaranhadas, estradas onde cem homens poderiam marchar lado a lado. Há estátuas do tamanho de castelos, castelos do tamanho de cidades, cidades do tamanho de montanhas. Um viajante pode caminhar entre as ruínas durante dias, até semanas ou meses, sem jamais perder de vista uma estrutura feita pela mão do homem.

Estudiosos Moreau não conseguem entender onde os Darash conseguiram tanta matéria-prima — simplesmente não havia rocha e metal suficientes na região. E evidente que o Povo

das Torres dominava técnicas de construção que nem imaginamos. Mas, se o preço para erger tais colossos arquitetônicos é a devastação total do mundo ao redor, é melhor que essas técnicas sejam esquecidas para sempre.

As ruínas mudam de aparência conforme a região. Em alguns pontos encontramos muralhas mais altas e espessas, tão impressionantes que caberiam vilarejos Moreau inteiros sobre elas. Em outros, há infindáveis labirintos de tubulações por onde passariam baleias. Algumas cidades parecem quase inteiramente tomadas por máquinas arruinadas, devoradas pela ferrugem; outras demonstram ter sido antigas habitações, com torres capazes de abrigar milhares de pessoas.

O senso estético Darash diz muito sobre esse povo. Sua arquitetura era opulenta, ambiciosa, formada por construções muito maiores que suas necessidades. Suas torres tentavam alcançar os céus — ou tomálos, diriam alguns. Suas inscrições parecem contar histórias de progresso e guerras. Suas estátuas, invariavelmente imensas, retratam humanos que empunham armas ou ferramentas. E comum também encontrar estátuas dedicadas a inimigos vencidos, humilhados, acorrentados ou torturados: a raça

maligna tinha prazer em observar o sofrimento de suas vítimas.

Cidades Darash formam a maior parte da “geografia” no Reino das Torres. Independente de sua função no passado, hoje elas não passam de masmorras imensas, com quilômetros de extensão, abrigando todos os tipos de monstros e tesouros em suas câmaras e corredores.

Colinas de Detritos

Onde os Darash não construíram cidades, eles jogavam fora seus dejetos. Ninguém sabe como eles preparavam sua comida, fabricavam suas poções, forjavam seus metais... mas é certo que os processos industriais de sua sociedade resultavam em grandes quantidades de lixo venenoso. Séculos de detritos foram acumulados em terrenos onde a vida nunca mais voltará a florescer, onde qualquer ser vivente morre após poucas horas de exposição.

Os campos de detritos existem na forma de colinas fétidas, estendendo-se por quilômetros,

formadas por materiais que nenhum estúdio Moreau sabe classificar. Muitas vezes esses materiais são combustíveis, queimam com facilidade — resultando em incêndios violentos, que escurecem ainda mais os céus. Em outros casos, a combustão ocorre muito lentamente, sem chamas, mas ainda emanando calor e fumaça pestilenta.

Colinas de detritos são instáveis, em muitos sentidos. Sem nenhuma firmeza, podem desmoronar e soterrar vítimas distraídas. Podem desabar sob os pés de viajantes, fazendo-os cair em câmaras e túneis habitados por horrores rastejantes. Podem ainda queimar, ou até mesmo explodir, sem qualquer aviso).

Uma variedade de criaturas vasculha os detritos em busca de comida. Outras, mais perigosas, usa o lixo como camuflagem para emboscar suas presas. Em algumas ganham vida profana, transformando-se em monstros gigantescos.

Pântanos Venenosos

Ainda existe água líquida no Reino das Torres.



No entanto, todos os rios e lagos foram conspurcados além da imaginação, transformados em pura podridão cremosa. Mesmo o conteúdo de qualquer fossa ou esgoto Moreau cheira melhor que os pântanos Darash.

Sujeira lançada nos rios e lagos ao longo dos séculos transformaram toda a água em veneno gorduroso, sua superfície borbulhando ou emanando gases tóxicos. Beber dessa água é morte quase certa. Tocá-la, pode resultar em uma variedade de moléstias — uma coceira inofensiva, uma queimadura ácida, ou contágio por antigas pragas Darash. Por sua consistência estranha, é muito difícil nadar nestas águas, mesmo para uma criatura bem protegida contra seus efeitos.

A maior parte dos grandes rios neste lado do continente foi barrada por muralhas revestidas com máquinas; estudiosos dos Reinos acreditam que tais máquinas serviam, de alguma forma, para roubar a força das águas correntes — transformando essa força em alimento para as máquinas e fábricas. Quando o ciclo natural das águas foi interrompido pelas represas e outros obstáculos, os grandes rios cessaram de correr. Os poucos riachos e cachoeiras ainda existentes criam, com sua agitação, grandes massas de espuma malcheirosa que às vezes engolfam cidades inteiras. Levadas pelo vento, as “tempestades de espuma” são uma ameaça aos viajantes, capazes de sufocar e envenenar.

Peixe algum vive no Reino das Torres. Suas águas são habitadas por horrores com tentáculos, vindos de profundezas cósmicas inimagináveis, antigos como o tempo — ou apenas gerados pela sujeira anti-natural em poucos instantes, abominações nascidas da pura pestilência. Monstros asquerosos de todos os tamanhos emergem de tempos em tempos, levando terror e matança às terras emersas.

Encontros

O viajante que percorre o Reino das Torres deve estar pronto para enfrentar uma variada infestação de monstros. Em comum, quase todos têm sua incompatibilidade completa com a vida natural, seja humana ou animal.

Mortos-vivos são praticamente uma infestação

local. Toda a raça Darash morreu de forma violenta nas chamas de Morte Branca, ou pereceu em agonia lenta por fome, sede ou doença. Em qualquer dos casos, o povo maligno que odiava seus deuses não teve sua passagem para o além-túmulo permitida (ou desejada); e possível que existam milhões de mortos-vivos Darash em meio às ruínas.

Além de esqueletos, zumbis, carniçais e outros monstros mais “fracos”, também encontramos espectros, múmias, vampiros, fantasmas... de todos os tipos conhecidos, e muitos desconhecidos. Existe até mesmo o ocasional lich, cuja verdadeira origem é um mistério, uma vez que os Darash não praticavam qualquer forma de magia.

Golens são outra ameaça constante. Antigos servos dos Darash, seus golens foram feitos para durar e muitos deles ainda são operacionais. São extremamente cobiçados por aventureiros, devido aos altíssimos preços que atingem em alguns pontos dos Reinos.

Infelizmente, a reação de um golem reativado e sempre imprevisível. Meio-golens, por outro lado, são quase sempre assassinos insanos — resultado do processo que transformou seres humanos em construtos.

Quase todos os demais habitantes da região são monstros aberrantes, anti-naturais, criados por outros monstros (como a Doutora Louca) ou formados a partir da imundície. Limos e gosmas são comuns, formando grandes colônias ou atingindo quilômetros de extensão. Plantas monstruosas crescem nas escassas florestas. Horrores com tentáculos e mandíbulas gotejantes de muco aguardam nas ruínas, esperando pela chegada do próximo grupo de aventureiros.

Tudo o que é feroz, horrível, perigoso e brutal pode ser encontrado no Reino das Torres. Monstros variam de animais a aberrações e se escondem nas ruínas e destroços. O mais difícil de achar nessa região são moreaus ou outra raça inteligente e de tendências neutra ou bondosa. A parte leste da Ilha Nobre é evitada e somente aventureiros loucos ou destemidos se arriscam por esses lados.

Capítulo 7 - Tamagrah

Moreania é um arquipélago formado por diversas ilhas. Umas de proporções continentais, como a Ilha Nobre, e outras tão pequenas que mal comportariam um castelo. Dentre essas inúmeras ilhas, uma se destaca, não pelo seu tamanho, mas sim pela sua peculiar característica de nunca estar no mesmo local. Essa ilha chama-se Tamagrah, conhecida também como terra derivante, Zaratan ou ilha viva.

O segredo por trás da capacidade de Tamagrah se movimentar não vem de explicações físicas ou geológicas. A verdade é que a ilha representa parte de uma imensa criatura aquática. Um ser extremamente poderoso e por muitos tido como uma divindade ou entidade protetora.

Essa gigantesca criatura existe desde os primeiros registros históricos. A crença comum roga que esse monstro fica a maior parte do tempo submerso e apenas uma porção de suas costas, ou casco, aflora do mar. Essa parte de seu corpo já é suficientemente grande para ser confundida com uma ilha, pois é recoberta de camadas de terra, pedra e vegetação.

Há quem diga que a criatura, de tempos em tempos, mergulha nas profundezas do oceano e desse modo toda a ilha e seus habitantes são destruídos no movimento. Porém, essa teoria não é muito aceita, já que Tamagrah permanece intacta por muitos séculos.

Tamagrah: A Criatura

A colossal criatura que leva uma ilha nas costas é única, poderosa e vive de acordo com suas próprias vontades. Ela se assemelha a um peixe achatado, escamoso e com a boca de um bagre. Possui três pares de nadadeiras e uma cauda poderosa, ainda se protege com uma carapaça dura e cheia de espinhos, semelhante a de tartarugas marinhas. Tamagrah é uma criatura imensa, mede aproximadamente 12km de diâmetro, entretanto, a parte que fica emersa representa 8 quilômetros de diâmetro. Essa é a extensão total da ilha, suficientemente grande para abrigar variadas formas de vida.

Alguns dizem que a criatura possui milhares de anos, outros ainda falam que sua existência é anterior ao próprio sentido de tempo. Há boatos sobre Tamagrah ser a genitora de outras criaturas, sua procriação ocorre nos raros momentos que submerge para o oceano, desse modo pode dar à luz uma cria e essa irá se aventurar em outros pontos do multiverso ou do planeta, usando passagens planares secretas. As crias podem apresentar formas diferentes, são semelhantes a colossais tartarugas marinhas ou a peixes com aspecto demoníaco e de igual tamanho aterrador.

Tamagrah passa a maior parte de sua vida em um estado de torpor semelhante a uma hibernação. Nesta fase, seu gigantesco corpo bóia pelo oceano, o que faz a ilha mudar de local de acordo com a derivação das correntes. Quando desperta, a criatura ainda se move vagarosamente, como se estivesse em uma letargia ou sonolência. Porém, quando acelera seus movimentos, pode cruzar grande distâncias facilmente, mas deste modo, fatalmente, causa acidentes catastróficos. Um simples mexer de suas nadadeiras pode gerar maremotos, seus sons graves e guturais abalam estruturas submersas, causando desmoronamentos e, obviamente, a ilha em suas costas sofre com tremores, espirros de água e vendavais.

Mesmo em atividade, Tamagrah pouco se importa com outros seres. A besta colossal vive segundo suas vontades e razões misteriosas. O monstro é tão poderoso que conquistou, mesmo sem empreender esforços, seguidores que o veneram como um deus. Deste modo, a criatura realmente assumiu um patamar divino e consegue conceder aos seus adoradores, poderes e magias especiais.

O ser não se comunica com nenhuma outra criatura inteligente, com exceção de seus seguidores que apelam por proteção. O monstro tem a consciência de que são seus asseclas que lhes proporcionam o status divino, assim em raros momentos, aparece em sonhos para alguns de seus cultuadores mais fervorosos.

TAMAGRAH

ÀS ILHAS VIDA

Por MAW



Se você acha que uma baleia já é gigantesca, espere para conhecer o que come ela.

Tamagrah: A Ilha

A ilha de Tamagrah não tem localização certa dentre o arquipélago de Moreania. Ela deriva de acordo com as correntes marítimas e ocasionalmente pode até se afastar por longos períodos de tempo. Muitos habitantes de Moreania não sabem que a ilha viva na verdade é uma imensa criatura e atribuem seu deslocamento constante a mágica ou intervenção divina.

Tamagrah tem o formato praticamente circular e possui 8km de diâmetro. Toda a ilha é pontuada por picos íngremes e pontiagudos (protuberâncias da carapaça do monstro) que emergem da densa vegetação. A seguir, serão descritos os pontos principais da ilha, eles estão enumerados de acordo com o mapa apresentado.

1. Praia da Vigia

Esta é a praia mais calma de Tamagrah, suas ondas são pequenas e com grande intervalos. Originalmente, era o local preferencial para atracar barcos e adentrar na ilha, mas com a formação da tribo Holok, que se firmou próxima a praia, o local não é mais visitado. Quem tentar chegar a ilha por esse lado será atacado pelos holoks que tentarão pilhar e escravizar todos os tripulantes.

O nome, "Praia da Vigia" se dá pela constante tocaia feita pelos holoks e por estar localizada acima dos gigantescos olhos de Tamagrah. Caso a divindade esteja acordada e não goste (por algum motivo incompreensível) dos barcos que se aproximam, irá sugá-los para as suas entranhas. A sensação de estar sendo observado quando Tamagrah está acordada é constante.

2. Tribo do Holok

A tribo Holok é explicada mais abaixo na parte "Habitantes da Ilha".

Novo Material: Carapaça

A carapaça é um material extraído dos picos na ilha de Tamagrah. Ele é feito da dura couraça que protege o monstro descomunal e é muito difícil de ser trabalhado. Apenas a tribo Aruhana consegue elaborar armas e armaduras a partir da carapaça, motivo pelo qual vários comerciantes se aventuram até a ilha viva para fechar negócio.

A carapaça só produz armas e armaduras obra-prima, ela funciona exatamente como ma arma de aço pois possui uma dureza e resistência parecida. Qualquer tipo de arma ou armadura pode ser reproduzida, o custo para tal é duplicado do valor normal de mercado. Como é um material natural, druidas podem usar qualquer objeto confeccionado a partir da carapaça.

3. Pico Meridiano

Esse pico é o maior espinho que protubera da carapaça de Tamagrah. É uma elevação difícil de se escalar, em seu topo, existe uma espécie de templo dedicado à formação de monges quellons. O local é guardado por homens-tartaruga guerreiros que passam a vida para protegê-lo. O templo é envolto em mistérios, ninguém nunca conseguiu adentrá-lo sem ter sido convidado pelo chamado de Tamagrah, e os que se tomam monges não confidenciam a ninguém os segredos do lugar.

4. Rio Quelonagua

Esse é o único rio de Tamagrah que aflora do Pico Meridiano e segue dois cursos desaguando nas praias laterais. Sua água tem um aspecto turvo e um sabor diferente, não é proveniente de fontes minerais como a maioria dos rios. Quem já navegou muito e teve que comer tartarugas marinhas irá reconhecer o sabor. Ela se assemelha à água encontrada dentro das tartarugas em bolsas especiais que esses animais carregam para sua sobrevivência. Pode-se dizer que o rio Quelonqua é feito a partir dos sucos internos do deus dos mares.

5. Pedreira de Cracas

Por toda a ilha de Tamagrah são encontradas cracas gigantescas, umas já secas e outras habitadas por seres marinhos. Porém, é na pedreira de cracas que se pode ver a maior parte dessa formação. Uma colônia de cracas gigantes se espalhou neste local e depois se calcificou, deixando uma aspecto peculiar. Esse ponto é o lar da maioria dos quellons residentes na ilha, facilmente se encontra um desses homens-tartaruga andando pelo relevo acidentado.

6. Campos de Plantio

Aproveitando um espaço sem árvores, a tribo

Aruhana criou um campo de plantio. Puxando irrigação do rio Quelonaqua, cultivam hotalicas e legumes, raros de se achar na ilha. O local é protegido, porém constantemente atacado pela tribo Holok, que geralmente leva a melhor e rouba parte da plantação.

7. Tribo do Aruhana

A tribo Aruhana é explicada mais abaixo na parte "Habitantes da Ilha".

8. Praia Reversa

Esta praia geralmente está tranqüila, porém, quando Tamagrah acorda e usa suas nadadeiras (mesmo levemente), produz um efeito estranho no local. As ondas que geralmente vêm do oceano e batem na areia da praia, se revertem e saem da praia para morrerem no oceano. Quando pegos nesse turbilhão, barcos sofrem naufrágios e escoriações, tornando a aproximação da ilha quase impossível.



9. Praias Laterais

São praias laterais que servem como atracadouro. Porém, também se tornam perigosas quando Tamagrah está ativa.

10. Picos de Carapaça

Os picos são espinhos saídos das costas do deus dos mares. Eles são muitos e em variados formatos e tamanhos. Alguns moradores da ilha os exploram para construir armas, ferramentas e utensílios com o material de que são feitos.

11. Vegetação

As árvores e flora de Tamagrah são tipicamente litorâneas. É uma mata quente e úmida, fechada e com vários insetos e animais característicos.

Os Habitantes da Ilha

Além dos seres selvagens, como animais e criaturas comuns ao terreno e clima, a ilha abriga humanos moreau, eles são muitos e se organizam em tribos. Existem três grupos principais no local, a tribo Holok, a tribo Aruhana e os monges quellons.

Tribo do Aruhana

Esse grupo de moreaus se fixou na ilha há muito tempo, sua localização é próxima a praia Reversa. São dedicados ao trabalho e usam o que a natureza lhes propicia para manufaturar roupas e ferramentas que facilitam o dia-a-dia. Apesar de terem uma inclinação para a tecnologia, ainda são primitivos se comparados a povos como os habitantes de Brando ou Lancaster. Respeitam profundamente a fauna e flora local e passaram a cultivar alimentos para não esgotar o suprimento natural.

Os aruhanos, como são chamados, montaram uma espécie de vila onde todos desempenham funções determinadas por um patriarca. Na maioria do tempo, vivem em harmonia e paz. São os únicos habitantes de toda a ilha que se comunicam com estrangeiros e até comercializam alguns produtos em troca de suas ferramentas e armas feitas com o casco de Tamagrah.

Todos cultuam o deus dos mares e são inclinados ao bem. Santuários dedicados a Tamagrah e à Dama Altiva são encontrados dentro da vila.

Os aruhanos têm a certeza de que a colossal criatura que os sustentam é a demonstração da vida harmônica que todos os seres podem desfrutar. O grande monstro lhes dá abrigo, proteção, alimento e concede conhecimento sem pedir nada em troca. Na verdade, muitos acham que Tamagrah é criação da Senhora Selvagem e simboliza uma neutralidade voltada ao bem.

A maioria dos membros da tribo Aruhana é de homens simples, mas entre esses existem muitos rangers, druidas e clérigos. Alguns poucos bárbaros e guerreiros dão proteção à comunidade, porém a tática primária desse povo é a fuga e uso de esconderijos. Apesar da maioria estar voltada ao bem e ao cumprimento de suas tarefas, existem aqueles que não querem trabalhar, gostam de levar vantagem ou simplesmente nasceram com a maldade no coração. Se os membros da tribo não conseguem reverter a mentalidade desses indivíduos, eles são penalizados com o exílio. Os exilados muitas vezes

se juntam à tribo Holok ou se distanciam, atingindo uma neutralidade que os permite virar um monge quellon, poucos, entretanto, fogem da ilha na chegada de estrangeiros e começam vida nova em outros cantos de Moreania.

Relações: os aruhanos são pacíficos, prezam pela paz e respeito à natureza. Possuem ótima relação com navios mercantes e conseguem aprender novas tecnologias com esse comércio. Porém, são vítimas constantes da tribo Holok, esses depredam sua morada e roubam seus suprimentos. Muitas vezes, os Holoks raptam membros da tribo rival para fazer escravos ou até mesmo canibalizar. O ímpeto de destruição dos holoks contradiz a filosofia da tribo pacata, por isso são inimigos mortais. Os monges quellons não são sociáveis, portanto não existe relação com os aruhanos.

Tribo Holok

Os holoks (como são chamados), derivaram, quase sempre, da tribo Aruhana. São moreaus que não se encaixavam na harmonia e método de vida que lhes era imposto.

Não aceitam trabalhar igualmente pois se achavam melhores e assim merecedores de regalias. Muitos desertores ou exilados da outra tribo também possuíam um coração negro, voltado ao mal e à destruição. Aliados a outros estrangeiros, montaram um grupo, a tribo Holok, que vive pelo do suor dos outros e somente trabalha para aperfeiçoar suas técnicas combativas e perversidade. O principal lema dos holoks é: "Para que trabalhar arduamente se podemos tirar nosso sustento dos outros?".

Essa tribo se estabeleceu próxima a praia da Viga, fizeram um acampamento em uma clareira natural. Com sua força, dominaram essa parte da ilha e, quando podem, atacam viajantes que escolhem a praia mais calma de Tamagrah para atracar. A relação entre os membros do grupo não é harmônica como o da tribo rival, o que impera é a lei do mais forte. Brigas e comportamento bestial são o cotidiano, as únicas coisas que os holoks respeitam são a ilha e a natureza. Esses selvagens crêem que Tamagrah é um símbolo de poder e destruição, seu tamanho desco-



munal serve para alertar o mundo sobre a verdade de que a única lei a seguir é a lei da selva. Com essa inclinação ao mal e destruição, os holoks veneram a ilha em conjunto aos dogmas do Indomável. Santuários e totens dedicados às duas divindades são comuns no acampamento. Todos acreditam em uma profecia, a de que Tamagrah um dia acordará em fúria e subjugará os outros povos. Assumirá ao lado do deus das bestas o papel de governar o mundo todo e, nesse momento, os holoks serão reis tiranos que escravizarão os mais fracos para lhes servirem. Qualquer holok que tenda a seguir outro caminho, mostrando compaixão ou misericórdia, será sumariamente destruído pela tribo inteira. Ainda assim, alguns conseguem fugir e seguir uma vida neutra (entrando para a ordem dos monges quellons) ou oferecem serviços em barcos estrangeiros e zarpam para longe de Tamagrah.

Como são a força e o poder de luta que regem a sobrevivência entre os holoks, a maioria dos

membros da tribo são bárbaros ou guerreiros. Existem alguns poucos rangers e clérigos, esses fazem missões de reconhecimento e cultuam os deuses pedindo a bênção para derrotar os fracos.

Relações: os holoks vivem da caça e sentem prazer em conquistar o seu sustento pela força. Porém, o conceito de caçada para eles pode ser desde o abatimento de um animal selvagem a uma pilhagem de navios ou da tribo rival. Os afazeres cotidianos não interessam a esses guerreiros destrutivos, por isso escravizam outros humanos para lhes servirem. Essa atitude, claramente deixa os holoks em condição hostil com qualquer povo que encontram. A fama de selvageria dessa tribo já é grande, o que faz visitantes escolherem o caminho mais difícil para chegar à ilha.

Em poucas palavras, os únicos aliados dos holoks, são eles mesmos, o resto dos habitantes de Moreania são meras presas esperando seu ataque.



Monges Quellons

Embora sejam chamados de monges, os quellons não são necessariamente dessa classe. O nome é relevante, pois todos passam parte das suas vidas em uma espécie de templo no alto do pico Meridiano. Esse tempo que ficam em reclusão serve para aprenderem ensinamentos que os elevam a um estado perfeito de neutralidade e, desta maneira, são agraciados por Tamagrah. O templo é muito bem protegido, ninguém pode entrar no santuário sem que tenha sido chamado, intrusos são expulsos por guardas poderosos que podem chegar até a matar penetras que insistam na curiosidade.

E dito que o convite para se tornar um quellon não vem de outro monge ou criatura. A pessoa deve receber um chamado da própria ilha. Geralmente, Tamagrah os contacta através de sonhos ou visões. Aos abençoados é permitida a entrada no templo, lá ele recebe os ensinamentos secretos e depois de anos sai mudado, transformado em outra criatura. Essa metamorfose, altera a forma humana para a de um humanóide com traços de tartaruga; nesta aparência, o monge demonstra que completou seus estudos e treinamentos e foi agraciado com o toque do deus dos mares. Detalhes da raça quellon estão descritos no apêndice "Raças" deste ebook. Depois da transformação, os monges peregrinam por toda a ilha para sentir a imensidão de Tamagrah. Após essas andanças, muitos se fixam nas Pedreiras de Cracas ou partem para conhecer o mundo exterior.

Tal como o deus que veneram, os quellons são totalmente neutros, vivem auto-centrados e parecem aéreos aos olhos de terceiros. Entretanto, esse grupo está em constante concentração e buscam o conhecimento profundo. Todos crêem que um dia atingirão um grau de neutralidade e meditação tão profundo, que se unirão em pensamento com Tamagrah, desta maneira descobrirão segredos e respostas que somente deuses antigos podem compreender. Cada monge vive de acordo com as regras que achar mais adequadas, não existe um dogma ou restrições impostas pela ordem. O templo no alto do Pico Meridiano só serve para iniciar

a pessoa no caminho da neutralidade, por isso, todos os quellons são geralmente tratados com indiferença, já que não procuram se relacionar com outros seres.

Por seguirem a plena neutralidade, a maioria dos monges quellons (apesar do nome) é druida. Alguns se inclinam para a adoração a Tamagrah e se tornam clérigos e outros ainda viram monges, porém não são leais e disciplinados como a maioria dos guerreiros de outras ordens. Um quellon pode ser um monge de fato, mas não será leal, entretanto, a sua conduta consigo mesmo e a concentração constante os tornam aptos a desenvolver uma disciplina única e exclusiva para cada indivíduo. Mesmo que sejam muito auto-centrados e suas ações possam parecer caóticas em certos momentos, a dedicação para atingir um estado superior demonstra uma certa conduta ordeira. Então, como exceção à classe, os quellons podem produzir monges, porém serão neutros e deverão seguir um caminho próprio que não poderá ser desvirtuado sob hipótese alguma.

Relações: os quellons vivem em busca de conhecimento, passam a vida concentrados constantemente e prestam pouca atenção para outros seres vivos. Somente se dirigem a alguma outra criatura quando acham que tal conduta os levará mais próximos da elevação. Por ter esse caráter extremamente aéreo, não se relacionam com quase ninguém e, portanto, não fazem amigos ou inimigos. Contudo, os quellons sabem se defender e o farão caso estejam ameaçados. Há registros de monges dessa ordem que se aventuram com grupos, pois acreditam que alguma missão ou aventura que precisam cumprir os levará espiritualmente para mais perto de Tamagrah. Como não são burros, se unem a outros seres para terem maiores chances de completar uma tarefa, mas, mesmo assim, não se comunicam muito com seus parceiros, ficam isolados do resto do grupo e às vezes agem incompreensivelmente.

Pequenos e infinitos mundos
à volta dos Reinos

ILHAS DE MOREANÍA

Corealis: a ameaça
sahuagin está de volta

Capítulo 8 - Ilhas de Moreania

AIlha Nobre. Berço da civilização Moreau. Lar dos três Reinos de Moreania a oeste, as hostis Montanhas de Marfim ao centro, e o devastado Reino das Torres a leste. Esta vasta ilha abriga uma variedade de terrenos e povos comparável a um verdadeiro continente. Mas a ilha não contém todas as terras e povos Moreau. Ela é apenas a porção central, maior, de um vasto arquipélago — são literalmente milhares de ilhas menores. Algumas tão pequenas que mal abrigam poucos ninhos de gaivota, outras do tamanho de pequenos países. Micro-mundos com suas próprias comunidades e criaturas.

Os Seis Arquipélagos

As Colônias. Próximas à costa noroeste da Ilha Nobre, são aquelas mais densamente povoadas. Têm esse nome porque quase todas são colônias de Lancaster; algumas querem independência enquanto outras partilham seus bens o reino-capital sem maiores conflitos. Ainda existem, no entanto, muitas ilhas selvagens no arquipélago.

Ilhas Drake. Um denso e vasto agrupamento vizinho à costa norte. Próximas às Montanhas de Marfim, apresentam o mesmo tipo de terreno rochoso, inóspito e instável — novas ilhas vulcânicas nascem todos os anos, enquanto outras são engolidas pelo oceano. São igualmente infestadas de dragões, gigantes e outros monstros — normalmente em versões menores ou marinhas. Todos estes fatos somados a uma extrema concentração de recifes tornam quase impossível a navegação.

Ilhas Bemard. Trazem o nome de um antigo aventureiro Moreau, líder dos aventureiros que descobriram e exploraram grande parte das ilhas na costa nordeste — antes de seu misterioso desaparecimento. Quase todas são habitadas por aberrações marinhas, que rastejam para fora das águas contaminadas a volta do Reino das Torres. Outras são aberrações marinhas gigantescas, vivas ou mortas. Ou mortas-vivas.

Ilhas Dominique. No extremo sudoeste da Ilha Nobre, também foram nomeadas em hon-

ra a sua desbravadora, uma Herdeira do Búfalo (coisa que muitos acham surpreendente). Poucas destas belas ilhas tropicais foram colonizadas pelos Reinos; muitas apresentam grande concentração de ruínas, onde os selvagens Ghob-kin se escondem.

Ilhas Atrozes. Entranhado ao litoral sul da ilha-continente, este arquipélago vulcânico poderia oferecer uma ligação mais segura entre a costa sul de Brando e o Reino das Torres. No entanto, como seu nome indica, as ilhas são habitadas por bestas ferozes e primitivas. Seriam, também, a controversa terra natal dos semi-humanos de Moreania.

Ilhas Darash. Este pequeno agrupamento oferece pistas valiosas sobre o Povo das Torres — porque é quase totalmente formado por ruínas e máquinas imensas. Devido a esse fato, é bem possível que os Darash tenham alcançado a Ilha Nobre pela costa sudoeste, mas tarde espalhando-se por toda a região. Artefatos importantes podem estar escondidos aqui, mas poucas expedições a estas ilhas foram bem-sucedidas.

Como qualquer explorador experiente dirá, esta é uma classificação grosseira. Julgar uma ilha apenas pelo agrupamento ao qual pertence é um erro; cada Ilha de Moreania é única, reserva suas próprias surpresas, perigos e peculiaridades. Uma fortaleza sahuagin pode estar sediada no coração das Colônias, enquanto uma população de fadas enxameia uma das Ilhas Drake.

Além disso, um sem-número de ilhas menores, mais distantes e separadas não pertence a nenhum dos grandes grupos. Nem todas as ilhas foram descobertas, e menos ainda mapeadas. Algumas são separadas entre si por poucas centenas de metros — podem ser literalmente alcançadas a nado —, enquanto outras requerem semanas de navegação.

Algumas Ilhas de Moreania notáveis são descritas a seguir. Não são as maiores, nem as mais conhecidas, importantes ou estranhas; apenas exemplos da variedade estonteante que estes pequenos mundos podem demonstrar.

Coralis

A Ilha da Estrela

Localização: Colônias.

Morfologia: Corealis é uma ilha de 120km de comprimento por 90km de largura, situada no coração das Colônias. Apresenta clima tropical, como as demais ilhas à volta, mas a forte ressaca e ventos constantes tornam a temperatura ligeiramente mais baixa.

Embora não seja uma das maiores ilhas nas Colônias, Corealis é com certeza uma das mais agitadas. Além de intensa atividade comercial, a ilha ficou famosa por seu artesanato e arquitetura em coral (na verdade, o único material de construção abundante na ilha); na verdade, algumas de suas estruturas são restos de antigas habitações sahuagin, adaptados às necessidades humanas. A ilha oferece um grande número de cavernas e túneis naturais; uma imensa caverna costeira é usada como porto, capaz de abrigar os maiores navios das piores intempéries.

Um número incrível de cavernas e túneis permanece desconhecido — pelo menos, aos olhos da capital. Piratas e outros criminosos fazem ali seus esconderijos, enquanto monstros antigos rastejam na escuridão. E não podemos esquecer dos sahuagin, tramando sua vingança em algum lugar nas profundezas...

História: Corealis abrigava um vasto império submerso, uma intrincada rede de cavernas, habitadas por seres inteligentes e cruéis conhecidos como sahuagin. Estas criaturas não vinham à superfície com freqüência, viviam reclusas na escuridão profunda. Mas em certo momento foram atraídos pelo crescente comércio marítimo, que despertou sua cobiça pelas riquezas dos humanos. O ambicioso Tetraodon, rei dos sahuagin, passou a comandar ataques contra as embarcações para pilhar suas cargas.

A guerra não seguia bem para a frota de Lancaster — os homens-peixe estavam em seu elemento, e existiam em grande número. A vitória sobre os monstros veio graças a três antigos aventureiros: o guerreiro Alock Veinhaul, o mago Movrian Trewar, e a ladina Greiph. Após

uma série espetacular de missões, os heróis conquistaram os meios para realizar um ritual mágico poderoso, capaz de erguer o recife inteiro — a lendária Estrela-das-Marés. Enquanto ela estivesse em seu lugar, no topo da ilha, Corealis permaneceria emersa e nunca mais serviria como habitação para os demônios do mar.

Postos de vigília seriam estabelecidos para proteger a Estrela, no início habitados apenas por soldados. Mas Corealis havia se tornado um território vasto; apesar do solo rochoso e repleto de grutas, ainda assim podia abrigar uma grande população. Com os passar das décadas, acampamentos mudariam para povoados, que mudariam para vilas, e finalmente pequenas cidades. Sua posição estratégica entre as ilhas também incentivava o crescimento — antes um obstáculo, agora Corealis era um ponto de parada obrigatório, um valioso entreposto comercial.

Protegida pela Estrela-das-Marés, Corealis é hoje em dia uma jóia dos mares. Abrigando comunidades jovens e vibrantes, fervilhando com comércio e oportunidades.

Personalidades e Pontos de Interesse: a maior cidade de Corealis tem esse mesmo nome, e situa-se na costa. Este porto gigantesco foi construído próximo a uma vasta caverna natural que abriga os navios, enquanto a maior parte da própria cidade é feita de coral. Além de Corealis e algumas comunidades menores, o local mais importante na ilha é com certeza a Torre da Estrela, situada no topo de um pico bem próximo da cidade Corealis. A torre abriga o artefato que mantém o recife inteiro emerso.

O regente de Corealis é um druida escolhido pelo Conselho do Velho Mundo. Embora tenha considerável autonomia dos Reinos, o druida-chefe faz viagens periódicas ao continente para reportar os acontecimentos e discutir sobre a política local. O atual regente é Jundo Shambane, recém-nomeado após a morte trágica do antigo druida, assassinado durante um ataque sahuagin.

Encontros e Aventuras: no passado, Corealis foi um recife submerso que abrigava monstros

— e algumas de suas regiões ainda são muito perigosas. Grandes redes de túneis e câmaras levam a profundezas ainda submersas, e escondem todo tipo de monstro marinho.

Mesmo longe destes túneis sinistros, o perigo espreita. Nas últimas semanas vem aumentando a incidência de ataques sahuagin contra as comunidades da ilha; os demônios do mar haviam sido expulsos, mas não destruídos. O próprio Tetraodon escapou com a maior parte de seus tesouros mágicos. Reunindo os sahuagin sobreviventes, ele reconstruiu seu reino em águas mais profundas, tramando sua vingança contra os humanos. Os monstros procriaram rápido. Os jovens aprendiam com os mais velhos sobre a covarde vitória humana, sobre como matariam os malditos intrusos e retomariam seu lar.

Novamente em grande número, bandos de sahuagin voltaram a saquear não apenas as embarcações que chegam e partem, mas também suas aldeias mais próximas da costa. A matança esconde um fato que parece sem importância, mas logo provará sua gravidade: as marés parecem cada vez mais altas...

DeepGate

Uma Ilha que Leva à Morte

Localização: Colônias.

Morfologia: esta ilha quase circular não tem mais que 10km de extensão. Não apresenta grandes florestas ou montanhas, apenas rios correndo de colinas baixas. Mesmo assim, é uma das mais extraordinárias e perigosas ilhas de Moreania.

No centro exato de DeepGate existe um fosso, que empresta à ilha seu nome. Uma abertura vertical, com pelo menos vinte metros de diâmetro, e descendo centenas de metros até a escuridão desconhecida. Mesmo ao meio-dia o sol não atinge seu fundo. Nem poderia: a gruta sinistra apenas serve de entrada para um complexo subterrâneo, um infundável labirinto de túneis, passagens e câmaras. Muitas são naturais, formadas por milênios de infiltração das chuvas. Outras, escavadas por mãos desconhecidas.

História: as Masmorras de DeepGate seriam descobertas e desafiadas. Ao longo dos anos, numerosos heróis ousaram desbravar suas entranhas. Muitos pereceram, vitimados por monstros, armadilhas e outros horrores desconhecidos. Mas outros emergiram vitoriosos, trazendo consigo tesouros mágicos e histórias fantásticas. Tais histórias que levariam cada vez mais heróis — novatos e veteranos, nobres e gananciosos, solitários e unidos — às entranhas escuras da ilha.

O fosso sinistro sempre foi ponto de interesse para aventureiros, mas sua atmosfera azaia e relatos de heróis que nunca voltaram eram suficientes alerta para manter os Moreau afastados. Isso até a chegada de Santira, a ladina, e os Irmãos Cantrel (um guerreiro e um druida). O destemido grupo de exploradores enveredou nas profundezas de DeepGate. Da jornada, somente Santira retornou, aleijada de um braço.

Santira passou de aventureira a comerciante. Suas histórias e tesouros conquistados na empreitada trouxeram curiosos a aparecerem. Era a prova de que DeepGate poderia ser explorada, e que havia recompensas. Não demorou até sua estalagem, o Buraco sem Fundo, estar cercada de acampamentos temporários; primeiro eram tendas, depois cabanas, e finalmente torres. Ali os desafiadores de DeepGate faziam planos para iniciar suas incursões subterrâneas, e traziam de seus ferimentos ao retornar.

Personalidades e Pontos de Interesse: as masmorras eram certamente vastas e perigosas, mas nenhum monstro jamais escapou pela abertura. Suas vizinhanças eram seguras. Esse fato, somado ao ouro dos heróis, trouxe para DeepGate numerosos estabelecimentos comerciais. Estalagens onde exploradores poderiam descansar antes da jornada. Tavernas onde festejar suas conquistas. Templos onde curar seus feridos. Forjadores de armas e armaduras. Negociantes de itens mágicos. Alquimistas. Bardos. Escudeiros. Batedores. Mercenários.

Antes uma porta de entrada para horrores indizíveis» DeepGate é agora uma grande e fervilhante cidade, entre as maiores de Moreania. Uma cidade cuja economia é baseada na ativi-

dade de aventureiros — eles fazem aqui seus preparativos para desafiar as profundezas, e gastam aqui seus tesouros conquistados quando retornam.

DeepGate abriga pessoas e grupos peculiares. A Legião Escarlate é formada por heróis trajados de vermelho, com asas artificiais emplumadas, coriáceas ou membranosas; atuam como escolta e guarda-costas contratados para os exploradores das masmorras. Há também os Cartógrafos, especialistas em mapas e orientação nas masmorras. Elrick Singlesword (Herdeiro do Gato) e Nash Dribbs (um anão da terra de Arton) são, respectivamente, proprietários da Taverna do Gato e do Bar do Rato, reconhecidas estalagens onde a iguaria mais valiosa é a informação. E a família Cantrel, parentes dos antigos companheiros de Santira, que detém o poder na ilha. DeepGate também sedia o porto Modugno, principal ancoradouro local; antes, um covil de piratas sanguinários, hoje uma vila pitoresca e alegre, ao modo dos marujos e homens do mar.

Encontros e Aventuras: a verdadeira extensão das Masmorras de DeepGate é desconhecida. Ninguém jamais conseguiu mapear totalmente o complexo — e relatos de seus exploradores sugerem que isso nunca acontecerá. Os túneis parecem seguir muito além das fronteiras da ilha, descendo sob o leito oceânico. Alguns sugerem até mesmo uma ligação com as Profundezas, o reino cavernoso que dizem existir sob as Montanhas de Marfim. Suspeita-se também a existência de entradas secundárias para a masmorra em ilhas vizinhas.

A natureza dos monstros que habitam o lugar também é um mistério. Heróis sobreviventes falam de goblins, orcs e ogres. Falam também de lagartos colossais, insetos imensos e aranhas grandes como casas. E lá não faltam relatos sobre gigantes, hidras, quimeras e seres ainda piores — como o Shiamorck, uma criatura horrível e poderosa, adormecida nos subterrâneos (descrita em pergaminhos trazidos do fosso por Santira, a fundadora. Parece não existir, em toda a Criação um único tipo de fera que não exista nas Masmorras de DeepGate.

Tricurse

A Ilha dos Magos Malditos

Localização: Ilhas Dominique.

Morfologia: uma ilha alongada e estreita, com 44km de comprimento e 24 km de largura. Dividindo seu sentido longitudinal, o grande rio Devorador nasce de um pico central. E a única fonte aparente de água doce local, margeada por mata densa e úmida.

História: Tricurse é conhecida como um dos lugares mais agourentos de Moreania. Já era uma terra de proscritos, exilados de Lancaster, desde muito antes da fundação dos outros dois Reinos.

Lancaster era um único reino, vasto e sem fronteiras — mas não muito diferente de hoje em sua intolerância aos magos e feiticeiros. Mesmo nos tempos dos antigos clãs bárbaros, os líderes druidas já temiam seus possíveis rivais, acusando-os de praticar “magia negra” ou “artes proibidas”. Aqueles que nasciam capazes de feitos sobrenaturais, ou descobriam seus segredos em templos e tumbas, eram banidos para uma ilha afastada.

Uma das poucas Ilhas Dominique colonizadas pelos Moreau, a agourenta Tricurse passaria a abrigar numerosos magos e feiticeiros. Sua população crescia, assim como seu ressentimento e revolta. Com o passar das décadas, os conjuradores arcânicos planejaram uma vingança contra o reino. Através de um ritual profano, invocariam um demônio invencível que arrasaria rodas Lancaster.

Mas os líderes druidas, avisados por sua magia divinatória, já previam a ameaça. Em um conclave, rogaram aos Irmãos Selvagens por proteção contra o ataque iminente. Não foram capazes de impedir a invocação do monstro — mas transformaram a ilha em cativeiro para o mal. Suas matas, águas e trilhas sempre levam a caminhos errados, impedindo qualquer criatura maligna de abandonar Tricurse.

Essa maldição, claro, não apenas aprisionou os próprios arcânicos, mas também o demônio conjurado. E a criatura, furiosa, passaria a caçar seus antigos mestres. Muitos séculos se pas-

saram desde então, e poucos sabem qual a situação atual de Tricurse. Alguns dizem que os arcanos conseguiram subjugar ou aprisionar o demônio. Outros dizem que o ser profano agora governa os magos — a atual população da ilha é totalmente formada por meio-demônios ou criaturas abissais.

Outros sussurram uma história ainda mais audaciosa, uma versão distorcida (e talvez verdadeira?) da lenda original: os mestres druidas não eram assim tão bondosos, e os arcanos não eram realmente malignos. Na verdade, a maldição de Tricurse aprisiona todos os seres dotados de poder mágico!

Personalidades e Pontos de Interesse: Orgoth Flamefoot é com certeza a “personalidade” mais importante em Tricurse. Sua forma enorme lembra um gorila e um javali, com 6m de altura, como outros demônios do tipo nalfesh-

nee. Furioso com seu confinamento, o monstro divide seu tempo entre planejar uma nova tentativa de fuga, ou atormentar os demais habitantes da ilha, que ele considera seus escravos. Ou presas.

Caos encarnado, Orgoth muda de comportamento com o passar dos anos. As vezes ele governa pela força os poucos Moreau sobreviventes, chafurdando em crueldade e devassidão (quando muitos meio-abissais são concebidos). Em outras ocasiões, irrompe em fúria incontrolável para caçar e matar todos aqueles que não conseguem se esconder.

E comum as mães lançarem ao mar seus recém-nascidos (ainda livres da maldição) em cestas, esperando que sejam levados pelas ondas para longe desta terra maldita. Por esse motivo, existem feiticeiros e meio-demônios Moreau nascidos em Tricurse, mesmo que não saibam disso.



Encontros e Aventuras: desnecessário dizer, este lugar é infestado de criaturas abissais ou meio-abissais, produtos da libidinagem de Orthoth. Desde descendentes dos antigos arcanos Moreau, até animais e monstros, praticamente tudo na ilha carrega sangue demoníaco nas veias. E quase ninguém aqui é gentil...

Orthoth é insano e caótico como todos os demônios, mas também muito astuto e cheio de recursos. Ele acompanhou, à distância, o crescimento dos Reinos e sua população de aventureiros ousados, ambiciosos e imprudentes. Sabe que, cedo ou tarde, heróis virão para tentar derrotá-lo ou tomar seus incríveis tesouros.

O demônio não tenta impedir a vinda de heróis, muito pelo contrário — ele faz tudo a seu alcance para espalhar boatos, lendas, até mesmo mapas. Ele suspeita que a maldição que prende aqui as criaturas malignas pode ser, de alguma forma, quebrada por uma pessoa de bom coração. Mas ninguém (talvez nem o próprio Orthoth) sabe como isso poderia acontecer. A simples presença de uma boa alma? Uma magia divina específica? Um sacrifício aos deuses?

Ilha do Barão O Último Refúgio

Localização: desconhecida; veja adiante.

Morfologia: a Ilha do Barão certamente é uma das mais estranhas formações de terra em Moreania. Assemelha-se a uma imensa caixa torácica humana, com doze “penínsulas” recurvadas que lembram costelas. Nas regiões entre as “costelas” o mar é raso, formando grandes mangues e pântanos salgados.

A localização exata da ilha é incerta; os poucos aventureiros que a visitaram (e voltaram com vida) fazem declarações conflitantes. Alguns suspeitam que seja na verdade um semiplano, acessível apenas através de magia específica. Outros dizem que a ilha desaparece e surge em lugares diversos, de forma sobrenatural. Mas quase todos acreditam em uma verdade simples: ninguém visita (ou abandona) a Ilha do Barão sem permissão de seu senhor, o Deus da Morte.

História: a Ilha do Barão recebe esse nome por ser o lar de Samoieda, o Deus da Morte. Aqui é onde ele recebe as almas dos falecidos, antes de sua jornada final para os jardins da Dama Altiva ou o abismo do Indomável.

Mas o Barão é um Deus da Morte desleixado, e nem um pouco apressado; sua ilha é infestada de mortos-vivos que aguardam pelo julgamento, vagando sem destino ou descanso pelos pântanos. O próprio Samoieda não permanece aqui muito tempo — embora tenha o poder de manifestar-se na ilha sempre que quiser. Dizem que, para chegar à Ilha do Barão, basta cavar uma cova suficientemente funda.

Na falta de seu mestre, a ilha é um dos lugares mais perigosos do mundo, onde hordas de zumbis, esqueletos e carniçais rastejam fatinhos por vítimas. Mas a presença do Barão, ironicamente, enche o lugar de “vida”; os mortos ignoram quaisquer intrusos e entregam-se a loucas festas e danças! Nestas ocasiões o Barão desafia seus escolhidos para duelos de charadas, quando o destino de suas almas será decidido.

Personalidades e Pontos de Interesse: exceto pelo próprio Samoieda, pouca gente “vive” na ilha. Mesmo seu bem-humorado senhor é raras vezes visto por aqui. Criaturas inteligentes falecidas em Moreania ressurgem aqui, emergindo dos pântanos nas mesmas condições em que foram enterradas (os Moreau enterram seus mortos, justamente, para assegurar que cheguem ao Barão e recebam seu julgamento). Estas criaturas, caso sejam levadas da ilha, simplesmente voltam à vida.

No entanto, aqueles que desejam salvar seus entes queridos devem ser apressar. Os mortos na ilha preservam a inteligência e memórias que tinham em vida, mas deterioram com o tempo; sofrem 1 ponto de dano de Inteligência permanente a cada mês. Quando sua Int chega a 0, tornam-se monstros sem mente e não podem mais ser levados de volta (removidos da ilha, continuarão sendo mortos-vivos).

Os mortos podem adiar a deterioração devorando carne humana! Matar e devorar uma

criatura inteligente (Int 3 ou mais) impede a perda de inteligência durante mais um mês. Por esse motivo, todo ser vivo que entra na ilha é prontamente atacado por seus habitantes, exceto quando o Barão vem distraí-los com sua folia...

Por incrível que pareça, algumas pessoas vivas habitam este lugar. Necromancia é uma prática muito incomum e temida nos Reinos — a Ilha do Barão é um bom lugar onde praticar o controle sobre os mortos, e também manter-se longe de heróis. Aqui, magos erguem torres magicamente protegidas contra a investida dos monstros. Madame Ruína é a mais conhecida praticante de artes necromândeas presente na ilha, senhora de numerosos fantasmas e zumbis (curiosamente, um grupo de aventureiros alega ter destruído esta mesma vilã anos atrás...).

Encontros e Aventuras: nenhuma lei governa a Ilha do Barão. Aqueles capazes de alcançá-la são livres para fazê-lo quando quiserem, se tiverem os meios. São também livres para levar consigo as almas que encontrarem; o Barão admira heróis leais que desafiam grandes perigos para resgatar alguém da morte (e nestes casos, o “generoso” Barão se encarrega de fornecer os grandes perigos...).

Allesia

A Ilha dos Semi Humanos

Localização: Ilhas Atrozes

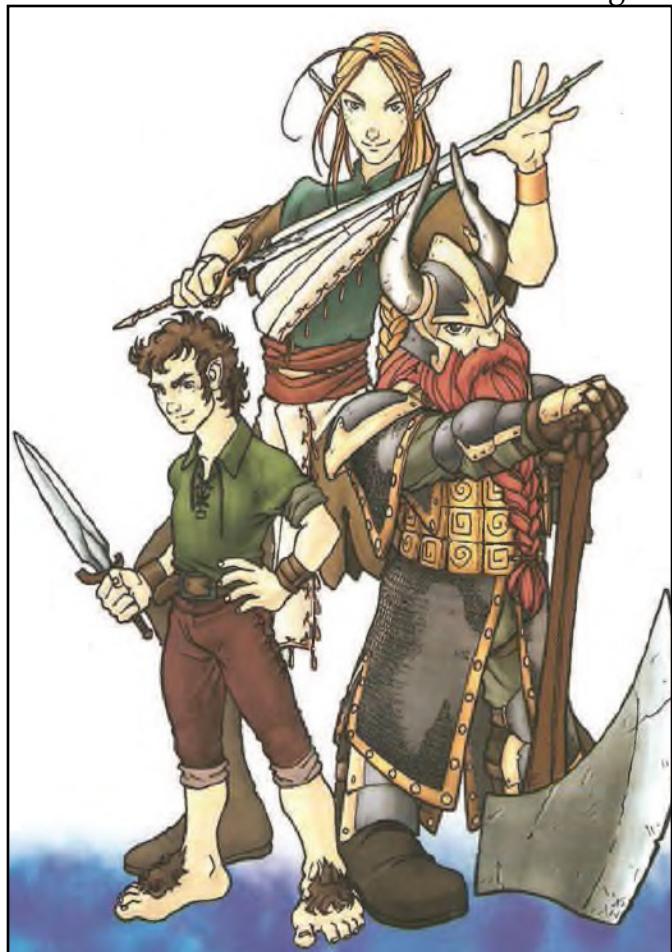
Morfologia: Allesia fica no extremo sul do arquipélago Atroz, afastada do continente mais de 700km — partindo da costa sudeste de Brando, são cerca de 10 dias de viagem por mar. É uma jornada difícil, através de numerosas ilhas menores e recifes. É uma das maiores Ilhas Atrozes, arredondada, medindo cerca de 150km de diâmetro. Sua formação é vulcânica, mas — como ocorre com quase todas as outras ilhas no arquipélago — não apresenta qualquer atividade sísmica há muitos séculos. Seu vulcão central está extinto, uma mata luxuriante tomando o fértil terreno vulcânico à volta.

História: a procedência do povo de Allesia talvez seja a mais mítica, a mais controversa e cheia de polêmica em toda a história dos Rei-

nos. O Conselho Druida apenas considera a história “absurda”, enquanto devotos mais fanáticos dos Irmãos Selvagens chegam a reagir com violência. Porque, caso ja verdadeira, esta lenda conflita com as prias origens do povo Moreau.

Diz a fábula que, quando os Doze Animais míticos foram transmutados em humanos, a notícia do milagre alcançou as terras e mares mais distantes. Outros animais também fizeram esse pedido aos deuses, desejaram possuir a mão, a mente e a magia. Seu pedido foi prontamente negado; a Dama Altiva e o Indomável, ambos, arrependiam-se pela criação dos Moreau. Não queriam ver, maculados, mais de seus filhos selvagens. Eles permaneceriam inocentes e instintivos.

Certa vez, a Mãe Natureza visitou a ilha Allesia — muito antes que houvesse ali quaisquer seres falantes para dar-lhe este nome. Na ocasião, ela vestia um rosto e corpo diferentes de sua elegância habitual; era uma pequena fada, as asas brilhantes de inseto zumbindo alegria.



Foi recebida por um guaxinim, um texugo, e um lince. Os três pediram para ser humanos. Ela disse “não”.

Mas a Dama, conhecida por sua bondade, ficou de coração partido. Então decidiu: eles não poderiam ser humanos como os demais, não poderiam ser Moreau. Mas poderiam ser algo diferente. Algo novo. Raças antigas, que a Dama sabia existir em terras distantes, convivendo com os humanos.

O pequeno, furtivo e curioso guaxinim, ela tornou um halfling.

O forte, vigoroso e teimoso texugo, ela tornou um anão.

E o elegante, ágil e astuto lince, ela tornou um elfo.

O resultado, muitos já poderiam prever.

Por suas diferenças extremas, estes três povos logo formaram suas próprias comunidades isoladas, afastando-se gradualmente de seus “irmãos”. Tomaram as três grandes ilhas mais próximas do continente, erguendo ali suas próprias cidades. E brigam entre si pelo controle de Allesia, a “terra santa” onde tudo começou.

A imensa maioria dos Moreau rejeita totalmente essa história. Claro, existem semi humanos nos Reinos, não há dúvidas sobre isso — mas todos sabem que eles são estrangeiros, nativos da distante terra de Arton. Foram criados por seus próprios deuses, e chegaram até aqui de formas diversas. A Dama nunca criou semi-humanos. Nunca!

Personalidades e Pontos de Interesse: existe, entre os estudiosos do mito, uma suspeita. Talvez a Dama não tenha, realmente, tornado estes três animais em novas raças. Talvez tenha sido uma divindade menor, local.

E difícil confirmar qualquer coisa. Os povos semi-humanos são misteriosos, reclusos — muito poucos entre eles visitam os Reinos e, quando o fazem, raramente partilham os segredos de suas origens. Sabe-se, no entanto, que eles veneram uma face desconhecida da Dama Alta, a princesa-fada Allesia'nalla.

Talvez esta fada, séculos atrás, tenha criado os

semi-humanos como seus adoradores ou vasalos, para tornar-se deusa. Talvez seja uma impostora. Ou uma face legítima da Dama. Ou ainda sua própria filha, uma semideusa. Seja como for, Allesianalla é considerada uma legítima deusa menor em Moreania, oferecendo poder mágico divino para seus devotos. Ela pode ser encontrada nas florestas de Allesia, cercada de animais e criaturas mágicas, especialmente outras fadas.

Apesar de suas diferenças — e suas constantes disputas pelo favoritismo da deusa —, os semi-humanos vivem em relativa harmonia. Não competem por terreno: os halflings vivem em tocas nas planícies, os anões escavam túneis nas montanhas, e os elfos cultivam vilarejos acima das árvores. Também não fazem guerra entre si, pois ferir ou matar irmãos faria Allesia'nalla triste. Mesmo assim, consideram-se grandes rivais e embrenham-se em todo tipo de disputa e competição.

Encontros e Aventuras: os semi-humanos são desconfiados (talvez invejosos?) quanto aos Moreau. Preferem manter distância, bem escondidos em suas tocas, montanhas ou florestas — muito poucos decidem se aventurar em terras distantes. Visitantes normalmente não são bem-vindos; nestas ocasiões de emergência, elfos, anões e halflings esquecem suas próprias diferenças e trabalham juntos contra os estrangeiros.

Embora os Moreau sejam respeitosos com a natureza, os semi-humanos são ainda mais. Suas habitações são realmente ocultas, mescladas à paisagem natural, muito difíceis de encontrar (mais uma razão para que muitos duvidem de sua origem polêmica). Algumas, abandonadas, oferecem masmorras que podem esconder mistérios e tesouros.

Aventureiros também podem esperar encontros com vários tipos de fadas e — assim como no resto do arquipélago — animais atrozes.

Islethid

Ilha dos Pesadelos

Localização: Ilhas Darash

Morfologia: Islethid é uma ilha pequena, tene-

brosa, em meio a tantas outras ilhas tenebrosas no arquipélago. Está sempre envolta em névoas oleosas, as ondas rastejando lentas e pegajosas em suas praias, como se fosse coisa viva. Talvez seja, ninguém tem certeza.

A maior parte da ilha é cercada por escarpas sinistras, de rocha escura e cortante, com a aparência perturbadora de ossos imensos, quebrados. Em suas áreas mais internas, o solo viscoso serve de substrato para uma vegetação estranha, bulbosa e gotejante de muco fétido. Arvores desfolhadas, com cascas petrificadas e úmidas, parecem pulsar e brilhar em ritmo muito lento. Aqui e ali, cavernas segmentadas que mais parecem gargantas levam às profundezas desconhecidas.

História: como numerosas outras Ilhas Darash, Islethid é uma agressão aos sentidos de qualquer criatura dos deuses, uma ofensa ao próprio mundo natural. Se ela emergiu das águas pestilentes como uma carcaça de baleia, ou foi transmutada por forças aberrantes, ninguém sabe dizer.

Poucos exploradores ousaram pisar no lugar repulsivo, e mesmo estes tiveram experiências horrendas. Mais tarde, descreveram uma presença antinatural, proibida, que penetrava em suas mentes. Eram atacados por ilusões e pessadelos, esmigalhando sua determinação. Após alguns dias e noites de pavor, os nervos redu-

zidos a pasta rala, nenhum Moreau consegue permanecer na ilha por muito mais tempo.

Entre as alucinações que atacavam os exploradores, um tema recorrente: humanóides altos, macabros, olhos de inteligência aguda em meio à massa de tentáculos que usam como rosto.

Certa vez, um aventureiro — membro de uma expedição patrocinada pelo Museu Narvhal de Prendick — ousou penetrar nas cavernas escuradas e gotejantes de Islethid. Talvez fosse louco desde sempre, ou talvez o delírio tenha despedaçado seu bom-senso, levando à demência. O fato é que, antes de conseguir alcançá-lo, seus companheiros ouviram com terrível nitidez os sons de sua morte. Nunca haviam escutado nada parecido, mas de alguma forma tinham certeza sobre a natureza dos ruídos: um crânio perfurado, e um cérebro sugado.

O corpo nunca foi encontrado. Nem mesmo procurado. Ninguém nunca teve dúvidas que precisassem ser confirmadas.

Personalidades e Pontos de Interesse: com certeza, algum tipo de criatura aberrante vive em Islethid. Uma inteligência malévola, intensa, cujos tentáculos alcançam e torturam as mentes de qualquer Moreau nas proximidades. Um monstro único, ou uma raça inteira? Talvez a própria ilha? Não se sabe. Na falta de termo melhor, a criatura é chamada apenas de “devorador de mentes”.

Ilhas de Moreania: Bastidores

O Mestre atento talvez já tenha percebido, mas os arquipélagos são mais que apenas outra parte do cenário. São principalmente um recurso criativo e narrativo para conduzir aventuras em Moreania.

A necessidade de alcançar e conectar tantas ilhas tornou os Moreau um povo exímio em navegação. Desde remadores solitários que atravessam as ondas em caiaques e canoas, a capitães habilidosos em evitar recifes mesmo no comando de grandes navios, ou ainda cavaleiros de criaturas marinhas. Ainda assim, incontáveis ilhas permanecem isoladas. Algumas esperando para ser descobertas, outras escondendo ameaças que é melhor deixar em paz.

Por seu isolamento, cada ilha pode abrigar animais e monstros únicos, exóticos, não encontrados em nenhum outro lugar do mundo. Tais criaturas talvez tenham sido esculpidas pela Mãe Natureza, vomitadas pelo Indomável, nascidas de deuses menores, moldadas por conjuradores insanos, ou ainda geradas por algum fenômeno sobrenatural. Algumas ilhas são até mesmo habitadas por povos Moreau que não descendem dos Doze Animais — sua origem é um completo mistério, explicada apenas por seus próprios mitos.

Uma ilha em Moreania é o lugar perfeito para que cada Mestre construa seu próprio minicenário, sem grandes preocupações com o mundo exterior. Escolha as raças e criaturas de seu acessório favorito — por mais estranhas e exóticas, haverá uma ilha onde elas existem. Escolha uma cidade ou masmorra isolada: ela existe em uma ilha. Escolha um aspecto geográfico fantástico — cavernas de gelo, pântanos ácidos, gravidade invertida... haverá uma ilha assim. Não há limite para o estranho e inesperado nos arquipélagos Moreau.

Ainda mais misteriosa que sua natureza, são suas origens. Seria o devorador um remanescente da raça Darash, transmutado pela corrupção e pestilência que emanam do Reino das Torres? Seria outra criação de Ameena Anom'lie, a Doutora Louca, mãe das aberrações? Ou sua procedência seria ainda mais distante no tempo e espaço? Um segredo terrível, que Moreau algum deve conhecer?

Poucos, muito poucos, viajam voluntariamente até Islethid. No entanto, aqueles que vivem de rastejar em masmorras conhecem histórias sobre pessoas atacadas por pesadelos, lentamente levadas à loucura por visões de paisagens e criaturas revoltantes. Estas infelizes vítimas são levadas a procurar pela ilha, mergulhar em suas cavernas, e nunca mais são vistas.

Está claro, o devorador de mentes tem planos e intenções que não entendemos. Ele expulsa certas pessoas, enquanto atrai outras para a morte (ou destino pior).

Encontros e Aventuras: sem qualquer pista sobre a natureza e poderes dos senhores de Islethid, apenas os mais imprudentes aventureiros ousam desbravar a ilha. Aqueles que o fazem, em geral não buscam tesouros; eles tentam resgatar alguma vítima insana, atraída pelo enlouquecedor chamado mental. Ou então suspeitam que a escuridão esconde uma ameaça terrível e urgente que precisa ser desvendada.

O devorador de mentes é, por certo, a maior ameaça na ilha. No entanto, suas águas e terras emersas são também habitadas por numerosas aberrações.

Apêndice 1: Novas Raças Herdeiros Moreau

Nascido na distante arquipélago de Moreania, o povo conhecido como Moreau fez contato com Arton apenas recentemente, e seus representantes ainda são novidade no Reinado. De acordo com sua mitologia, esta raça teria se originado dos Doze Animais míticos, que há milhares de anos pediram aos deuses para ser humanos. Seu desejo foi atendido, mas muitos Moreau apresentam traços anatômicos animais — como grandes orelhas, presas pronunciadas, garras, patas, focinhos...

Exceto pela aparência incomum de alguns indivíduos (apenas 30% deles têm traços ferais), os Moreau são totalmente humanos. Em sua terra natal existem cidades, torres e palácios tão impressionantes quanto no Reinado de Arton — e seus aventureiros adotam as mesmas carreiras. De fato, a descoberta da Terra Desconhecida (como eles chamam Arton) tem motivado muitos de seus heróis a atravessar o Oceano em busca de oportunidades, desafios e aventuras.

Personalidade: os Moreau pensam e agem como os humanos, demonstrando a mesma adaptabilidade, determinação e ambição do povo de Valkaria — com algumas pequenas diferenças culturais. Por exemplo, quase todos os Moreau demonstram grande amor ou respeito à natureza; até os mais urbanos entre eles ficam à vontade na presença de animais. De fato, em sua terra, é comum conviver com animais diversos no ambiente familiar, mesmo entre membros da nobreza.

Descrição Física: um personagem Moreau pode adotar qualquer aspecto exótico, como pés parecidos com patas, olhos e cabelos em cores estranhas, grandes orelhas, caudas, cristas, manchas, listras e assim por diante — mas nunca uma característica que ofereça qualquer bônus ou habilidade especial em termos de jogo, como asas para voar ou barbatanas para nadar. Traços animais são puramente cosméticos, não têm qualquer serventia prática. Orelhas maiores não oferecem bônus em testes de Ouvir. Garras, chifres ou presas não afetam seu dano por lutar desarmado.



Mesmo um Moreau com aspecto humano apresenta alguns traços bestiais míimos, como orelhas levemente pontiagudas, dentes caninos salientes, unhas um pouco escuras, manchas leves sobre a pele, olhos ou cabelos de cores incomuns... detalhes perceptíveis apenas com um exame atento. No entanto, os visitantes Moreau são facilmente reconhecíveis por suas vestes incomuns, chamativas — à primeira vista, todos eles parecem ser swashbucklers!

Todos os Moreau, sem exceção, são considerados humanos para efeitos ligados a regras. Por exemplo, eles são afetados normalmente por magias como enfeitiçar pessoas ou imobilizar pessoas, e não são afetados por magias e efeitos que funcionem apenas com animais. Seus traços ferais são apenas vestígios, não oferecem nenhum poder ou fraqueza real. Um Moreau também pode usar qualquer vestimenta, armadura, arma ou instrumento feito para humanos.

Tendência: quando pediram para ser humanos, os Moreau — que até então eram neutros, como todos os animais — também pediram para ser capazes de escolher entre o Bem e o Mal, a Ordem e o Caos. Seus deuses, entristecidos, atenderam o pedido. Portanto, membros do povo dc Moreania podem adotar qualquer tendência, exatamente como os humanos.

Relações: não há semi-humanos em Moreania. Por esse motivo, seres como elfos, anões, halflings e outros ainda são novidade para os Moreau. No entanto, talvez por sua própria diversidade de feições, esta gente dificilmente julga alguém pela aparência. Tratam humanos, minotauros, centauros, sprites e elfos-do-mar com a mesma naturalidade.

Goblins são um caso especial: cm Moreania existem apenas goblinóides selvagens, malignos — idênticos aos goblins assassinos de Lamnor, mas bem diferentes do goblin urbano do Reinado. Um Moreau tem grande dificuldade em confiar nestas criaturas, mantendo as armas sempre por perto...

Terras dos Moreau: Moreania é formada por centenas de pequenas ilhas, sendo a Ilha Nobre sua parte principal. Grande para uma ilha, pe-

quena para um continente, ela forma a massa principal do amplo arquipélago. Sua extensão territorial supera todas as outras ilhas reunidas.

É vasta a diversidade de paisagens na Ilha Nobre. A região central c montanhosa, vulcânica, enquanto suas extremidades incluem muitas florestas, planícies e praias. A travessia entre as regiões leste e oeste é dificultada pelas montanhas centrais, mantendo os dois lados relativamente isolados. O clima é tropical, variando entre o árido — especialmente nas montanhas — e o subtropical.

Moreania é um mundo em si mesmo, abrigado e isolado pela vastidão do Oceano. Desde o inicio dos tempos sua história seguiu rumos diferentes daqueles traçados pelos outros continentes. Animais e monstros comuns em mundos fantásticos também existem aqui, mas em cores e formas próprias, às vezes bastante exóticas.

Nesta terra distante, os Moreau inventaram línguas faladas e escritas. Aprenderam a conjurar magias, desenvolveram artes e ciências. Ergueram cidades magníficas, radiantes, que adoravam a paisagem em vez de ferir. Cultivaram a terra sem profaná-la, domesdearam animais sem fazê-los sofrer. H transformaram Moreania em uma civilização fantástica, sempre demonstrando o devido respeito às criações dos deuses.

Religião: os vinte deuses do Panteão artoniano não são conhecidos pelos Moreau. Sua religião é baseada no Mito dos Irmãos Selvagens — a Dama A luva e o Indomável, que os estudiosos de Arton acreditam ser respectivamente faces de Allihanna e Megalokk. listes deuses teriam sido os responsáveis pela transformação dos Doze Animais míticos na raça humana de Moreania. Para cies, personagens como Khalmyr, Nimb, Valkaria e outros são apenas mitologia; não há notícias dc qualquer Moreau nativo que tenha escolhido devotar-se aos deuses estrangeiros.

Idioma: aparentemente existe apenas uma língua falada em Moreania; seu próprio equivalente para o idioma Comum, totalmente diferente daquele falado em Arton. Uma vez que o

contato entre os povos é ainda recente, poucos Moreau sabe falar o Valkar, língua padrão do Reinado sem auxílio mágico — e mesmo estes têm forte sotaque.

No idioma Moreau não existem os sons “lh” (como em “abelha”) e “nh” (como em “ninho”). Eles pronunciam estes sons como “li” e “ni”, respectivamente (“abelia” e “nilio”), sendo muito difícil dominarem a pronúncia verdadeira.

Nomes: são estranhamente parecidos com os nomes humanos de Arton, mas nunca usando os sons “lh” ou “nh”. Em seu idioma nativo, muitos nomes remetem aos Doze Animais; é comum que traduzam seus nomes para a língua do Reinado quando estão ali.

Aventuras: os Moreau têm alma aventureira assim como os humanos do Reinado, especialmente aqueles que fazem a travessia oceânica até lá. São os visitantes Moreau que adotam vidas pacatas como camponezes ou comerciantes — eles preferem formar grupos de heróis e desbravar os perigos da Terra Desconhecida. Nenhuma classe é particularmente comum para os Moreau, mas alguns de seus reinos nativos têm profundas tradições de tárquidas, monges, guerreiros e magos.



Moreau Humanos

Os humanos atacaram os animais, e então os animais pediram para ser humanos. Esta frase simples explica a origem do povo Moreau.

No entanto, para nativos de outras terras, é óbvio que os Moreau são diferentes. Todos eles trazem, de alguma forma, vestígios discretos de suas origens selvagens. São traços bestiais mínimos — como orelhas pontiagudas, dentes caninos salientes, manchas leves sobre a pele... — e, exceto por tais pormenores excêntricos, estes Moreau são considerados humanos para todos os efeitos possíveis.

Como já foi dito, um Humano Moreau pode adotar qualquer aspecto extravagante, como pés parecidos com patas, olhos e cabelos em cores estranhas, grandes orelhas, caudas, cristas, manchas, listras e assim por diante — mas nunca uma característica que ofereça qualquer bônus ou habilidade especial em termos de jogo. Para Humanos, traços animais são apenas cosméticos, não têm qualquer serventia prática.

Traços Raciais dos Humanos

Humanos Moreau seguem as regras normais para esta raça encontradas no Manual de Regras Básicas do Old Dragon.

Moreau Herdeiros

Embora sejam também considerados “humanos”, certos Moreau têm uma ligação mais evidente com sua natureza animal. Conhecidos como Herdeiros, demonstram características muito acentuadas dos Doze Animais míticos, físicas ou mentais.

Assim, os Herdeiros da Serpente são astutos, sagazes, com olhos offidios e pele de cores brilhantes; os Herdeiros do Coelho são ágeis, têm longas orelhas e assim por diante.

Herdeiros são encontrados em sociedades humanas, vivendo normalmente em grandes cidades — mas todos sabem que nem sempre foi assim. No passado, os Herdeiros formavam grandes clãs bárbaros que guerreavam entre si, movidos por ódio, medo e preconceito. Ainda hoje há comunidades formadas apenas por Herdeiros de determinado animal, e também

há lugares onde eles são mais ou menos numerosos. O exemplo mais evidente, elare, é o próprio reino de Brando; uma nação fundada pelo antigo Clã da Matilha, formado por Flerdeiros do Lobo e Raposa.

E verdade que Herdeiros às vezes apresentam maneirismos animais em sua personalidade — um Herdeiro do Urso pode ser mau-humorado ou comilão, enquanto um Herdeiro do Crocodilo demonstra imensa paciência. Mas, como humanos que são, Herdeiros podem ser imprevisíveis, demonstrando qualquer comportamento.

Herdeiros estão longe de serem primitivos (exceto aqueles que escolhem ser assim). Pelo contrário, eles podem ser assaz sofisticados e corteses: falam idiomas normais, vestem roupas normais, comem comida normal e vivem em casas normais. Muitos ficarão ofendidos caso sejam tratados como animais.

Traços Raciais dos Herdeiros

Herdeiros recebem um bônus de +2 em um atributo, conforme sua descendência. Veja adiante.

Visão na Penumbra: herdeiros podem ver duas vezes mais longe que os humanos sob a luz das estrelas, da lua, de tochas ou outras condições de pouca iluminação. Eles preservam sua capacidade de distinguir cor e detalhes.

Herdeiro do Búfalo

Bônus de Atributo: Força +2.

Um Herdeiro do Búfalo tem alta estatura, ombros largos, pele negra e pequenos chifres vestigiais, discretamente maiores nos homens, mas ainda pequenos demais para combate efetivo. Mesmo assim, apresentam pescoços musculosos e cabeças massivas. Muitos deles usam anéis metálicos decorativos no nariz.

Herdeiros do Búfalo podem parecer meio lentos às vezes, até mesmo indolentes, mas não temem trabalho duro. Não gostam de cargos de liderança, e parecem ficar muito mais confortáveis recebendo ordens. Em geral preferem evitar qualquer violência, mas gostam muito de demonstrar sua grande força em competições ou simples bravatas. Surpreendentemente

para seu porte musculoso e modos rudes, gostam muito de banhos e costumam ser bons nadadores.

Tendência Típica: normalmente Neutra e Bondosa.

Herdeiro do Coelho

Bônus de Atributo: Destreza +2.

Um Herdeiro do Coelho tem pequena estatura, mas as grandes orelhas eretas fazem parecer que são mais altos. Sua pele pode ser clara, manchada ou negra. Como também acontece com coelhos verdadeiros, albinos são muito comuns, com pele branca e olhos vermelhos. O nariz é pequeno, gracioso e está sempre se movendo.

Apesar da notória timidez dos Coelhos, estes Herdeiros são curiosos e agitados, ansiosos por novidades. São aqueles mais propensos a escarafunchar masmorras, resgatar relíquias Darash proibidas, e revelar coisas que a humanidade não deveria conhecer. Talvez por isso sejam mais comuns em Laughton, onde novas oportunidades surgem todos os dias. No entanto, também há aqueles que voltam sua curiosidade para a natureza e os deuses, pesquisando, descobrindo tudo o que existe para saber sobre a vida selvagem.

Tendência Típica: normalmente Caótica e Bondosa ou Caótica e Neutra.

Herdeiro da Coruja

Bônus de Atributo: Sabedoria +2.

Últimos descendentes de aves entre os Moreau, os Herdeiros da Coruja são donos de uma beleza elegante, solene. Os grandes olhos, que imitam óculos, parecem intensos e curiosos. O cabelo curto, grisalho e colado à cabeça na verdade e formado por penas brancas com pontas pretas, produzindo um desenho curioso. Formações com o aspecto de “chifres” (como nos mochos) são comuns.

Embora corujas sejam pequenas, a estatura destes Herdeiros é variada; podem ser muito baixos, altos, magros ou obesos, mas é incomum que sejam fortes ou vigorosos. Eles têm certa

predileção por bengalas, cajados e bastões de caminhada; pode ser apenas uma excentricidade, ou talvez ainda não estejam acostumados a andar, em vez de voar.

Tendência Típica: normalmente Leal e Neutra, mas há também Leal e Bondosa, Neutra e Bondosa ou Neutra.

Herdeiro do Crocodilo

Bônus de Atributo: Constituição +2.

Estes Herdeiros apresentam pele esverdeada, rígida, com grandes escamas nos ombros, costas, frente e outras partes do corpo. Curiosamente, suas escamas são quentes ao toque — elas absorvem o calor ambiente. Por esse motivo, especialmente em épocas de clima mais frio, estes Moreau preferem vestir trajes que deixam expostas suas partes escamadas. Homens são sempre carecas, enquanto quase todas as mulheres apresentam cabelo verde-escuro, liso e quase negro.

Herdeiros do Crocodilo são famosos por sua resistência física e também por sua paciência; seus ancestrais espreitam durante horas à beira dos rios, até que sua presa venha beber água. Eles preferem resistência à ofensa, não agem de forma precipitada, sempre aguardam o melhor momento. Mas, quando finalmente decidem agir, explodem com toda a sua energia contida.

Tendência Típica: normalmente Neutra e Bondosa, Neutra ou Neutra e Maligna.

Herdeiro do Gato

Bônus de Atributo: Carisma +2.

Dentes caninos salientes, orelhas pontudas e cauda longa são os traços anatômicos mais evidentes nestes Herdeiros. Os olhos são sempre claros, do azul-céu ao verde, castanho, dourado e outras cores exóticas. Muitos deles apresentam longos bigodes, sejam homens ou mulheres. Cabelos listrados também são comuns. Muitos são orgulhosos de sua bela aparência, usando trajes sumários e sensuais, enquanto outros preferem roupas extravagantes — dizem por aí que Herdeiros do Gato têm uma paixão quase fetichista por botas.

Sua tão famosa “agilidade felina” não passa de fraude. Os movimentos seguros destes Moreau levam a pensar que são ágeis, quando na verdade são apenas ousados — eles correm sobre telhados, saltam sobre árvores, mergulham em penhascos... enfim, são confiantes e audaciosos em tudo que fazem. Seu charme e magnetismo animal não conhecem rivais em Moreania, exceto pelos Herdeiros do Lobo, que eles consideram seus concorrentes.

Tendência Típica: normalmente Caótica e Bondosa, ou Caótica e Neutra.

Herdeiro da Hiena

Bônus de Atributo: Sabedoria +2.

Herdeiros da Hiena apresentam grandes manchas cinzentas, castanhas ou negras pelo corpo, em padrões irregulares que mudam em cada indivíduo. No entanto, quase todos trazem uma “máscara” negra no rosto, que contrasta com os dentes muito brancos e brilhantes. As orelhas são redondas e geralmente negras. Muitos se conformam com sua cor natural “de sujeira” e vestem trajes modestos, neutros; outros, pelo contrário, tentam compensar a própria cor desbotada com roupas muito brancas ou brilhantes. Sua voz é áspera e desagradável.

Se existe entre os Moreau uma raça de mercantes naturais, são as Hienas. Quando acusados de cobiça e ganância, defendem-se alegando que a habilidade de cultivar ou fabricar bens materiais define a fronteira entre animais e humanos, a verdadeira dádiva dos deuses. De fato, quando atuam como druidas, Herdeiros da Hiena são eficientes em negociar curas mágicas e encher de tesouros os cofres de seus templos.

Tendência Típica: normalmente Leal e Neutra, mas também pode ser Leal e Bondosa, Leal e Maligna e Neutro.

Herdeiro do Leão

Bônus de Atributo: Força +2.

Olhos de um intenso amarelo-vivo, lábios negros, pele alaranjada, cabeleira selvagem cor de fogo; estes traços diferenciam os Herdeiros do

Leão. Quase todos apresentam também a cauda característica, com um tufo de pêlos na ponta. Gostam de andar descalços, exibindo mãos e pés anormalmente grandes, com unhas negras. Os homens (e boa parte das mulheres...) cultivam longas barbas, às vezes amarradas em tranças.

Os leões gostam de pensar que são líderes naturais, regentes por direito — mas, quando comandam, quase sempre é pela força bruta. Orgulhosos e vaidosos, perseguem qualquer carreira em que possam exercer autoridade, desde prefeitos até guardas da milícia. Têm certa tendência a menosprezar os mais fracos, até mesmo abusar deles. Mas também é verdade que podem ser protetores magnânicos, generosos, acolhendo aqueles que pedem ou precisam de ajuda.

Tendência Típica: normalmente Leal e Neutra, mas também pode ser Leal e Bondosa, Leal e Maligna e Neutro.

Herdeiro do Lobo

Bônus de Atributo: Carisma +2.

Herdeiros do Lobo são identificados por suas orelhas pontiagudas, olhos azuis muito claros e cauda peluda, sendo muito comum que não apresentem quase nenhum outro traço lupino. Nem sempre têm dentes caninos salientes. Os homens por vezes apresentam barba rala, ou costeletas. Mulheres têm grandes lábios negros.

Ninguém deseja ser um “lobo solitário”. Entre os Doze Animais que originaram os Moreau, os Lobos estão entre os poucos que vivem socialmente em bandos, e também foram os primeiros domesticados pelos humanos. Talvez devido a esses fatos, têm as melhores habilidades sociais entre os Herdeiros.

Os Lobos são muito admirados por seu espírito de equipe, ao contrário de seus rivais egoístas e independentes, os Herdeiros do Gato. No entanto, como também acontece na natureza, Herdeiros do Lobo tentam constantemente conquistar a liderança do grupo ao qual pertencem.

Tendência Típica: normalmente Leal e Bondosa ou Neutra e Bondosa; também é comum que seja Caótica e Neutra ou Neutra.

Herdeiro do Morcego

Bônus de Atributo: Destreza +2.

Estes Herdeiros são facilmente identificados pela pele totalmente negra e grandes orelhas, que em alguns casos tomam toda a lateral da cabeça. Os olhos são negros, brilhantes e nem um pouco “cegos”. O nariz tende a ser arrebitado e/ou largo. Os dedos são longos, às vezes com membranas vestigiais entre os dedos. Homens costumam ser carecas, enquanto mulheres têm cabelo muito curto.

Embora não possuam nenhuma sensibilidade especial à luz, Herdeiros do Morcego preferem agir durante a noite, ou na escuridão. São espiões e ladinos naturais, extremamente silenciosos e furtivos, capazes de moverem-se como sombras vivas. Falam pouco, apenas quando necessário: parecem apreciar o som do silêncio. Gostam de vestir trajes longos, como mantos, capas ou sobretudos — é quase como se tivessem saudade de suas antigas asas de couro.

Tendência Típica: normalmente Neutra, mas também pode ser Neutra e Bondosa ou Neutra e Maligna.

Herdeiro da Raposa

Bônus de Atributo: Inteligência +2.

Os traços animais destes Herdeiros são poucos, mas marcantes. Cirandas orelhas encimam a cabeça, enquanto a cauda enorme e macia é adornada com uma mancha branca na extremidade. Cabelo e cauda vão do laranja-vivo ao vermelho-escuro, raramente existindo indivíduos de pelagem branca. Herdeiros da Raposa têm pés pequenos e graciosos, especialmente as mulheres, sendo bem raro que decidam escondê-los com calçados. Também gostam de chapéus, apesar da dificuldade em mantê-los sobre a cabeça por causa das orelhas.

Raposas são famosas por sua astúcia, sua espantosa habilidade de resolver problemas — e, há quem acredite, essa habilidade define os seres humanos. Não há Moreau mais afastados

de seus ancestrais animais que os Herdeiros da Raposa, talvez mais afastados até que os próprios Humanos. Raposas amam a vida civilizada, amam grandes cidades, academias, bibliotecas, escolas de magia e outros lugares onde podem exercer sua alta inteligência.

Tendência Típica: normalmente Leal e Neutra, mas também pode ser Leal e Bondosa, Leal e Maligna ou Neutra.

Herdeiro da Serpente

Bônus de Atributo: Inteligência +2.

Juntamente com os Crocodilos, Herdeiros da Serpente são os únicos Moreau que descendem de répteis. Têm pele de cores brilhantes e muito variadas, do vermelho vivo ao amarelo, verde e preto, em manchas e listras que formam padrões ricos. Os grandes olhos têm pupilas verticais. Como também acontece com os Crocodilos, apenas as mulheres têm cabelo. Gostam de roupas insinuantes, feitas sob medida, que exibem os desenhos exóticos em suas peles. Também tem certa predileção por jóias.

Para sobreviver na natureza, serpentes confiam em seu bote e mordida peçonhenta — traços que apenas alguns de seus Herdeiros apresentam. Talvez por essa razão tenham desenvolvido um poderoso intelecto, capaz de recriar artificialmente suas habilidades naturais perdidas; não é raro que devotem-se à fabricação de armas, estudo de magias e, é claro, alquimia e toxinas.

Tendência Típica: normalmente Leal e Neutra, mas também pode ser Leal e Bondosa, Leal e Maligna ou Neutra.

Herdeiro do Urso

Bônus de Atributo: Constituição +2.

Corpulentos e vigorosos, Herdeiros do Urso são também absurdamente peludos — é muito fácil confundi-los com feras bípedes. (kaças ao obstáculo adicional oferecido por seus corpos volumosos, têm certa dificuldade em usar roupas, limitando-se a mantos, ponchos, tangas ou saíotes. Gostam de usar cinturões onde carregam seus pertences, e também todo tipo de



adereços coloridos que contrastam com sua pelagem castanha, cinzenta ou negra.

Herdeiros do Urso demonstram súbitas e terríveis mudanças de humor; podem estar satisfeitos, gargalhando entre amigos, e então mudar para raiva cega no instante seguinte pelas razões mais estúpidas (mas cjuase sempre envolvendo comida). Uma vez irados, não medem as conseqüências de seus atos; seu vigor em geral assegura que escaparão ilesos (ou pelo menos, vivos) da maioria dos problemas.

Tendência Típica: normalmente Caótica e Neutra, mas também pode ser Caótica e Bondosa e Caótica e Maligna.

Licantropos de Moreania

Nos Reinos de Moreania, doze animais pediram aos Irmãos Selvagens paraserem humanos. Seis deles fizeram seu pedido à bondosa Dama Alta-va. Os outros seis, pediram ao cruel Indomável. Todos foram transformados em humanos; mas, dentre aqueles atendidos pelo Deus dos Monstros, existem aqueles que preservaram a maior parte de sua natureza bestial — seja como bênção ou maldição.

Os Licantropos são os mais selvagens Moreau, capazes de reverter para suas versões primitivas originais. Eles têm aparência de humanos ou Herdeiros, mas podem assumir uma forma animal, ou uma forma híbrida monstruosa.

Por sua maior afinidade com o Indomável, quase todos os Licantropos são malignos e existem à margem da sociedade, em áreas selvagens, longe de qualquer civilização. Eles não podem absorver ou usar qualquer vestimenta, arma ou equipamento quando adotam formas animais, por isso é raro que usem qualquer outra coisa além de peles rústicas. Devotos da Dama Alta-va muitas vezes caçam e destroem Licantropos: são muito poucos aqueles que aceitam (e são aceitos) nos povoados Moreau. Alguns conseguem ser aventureiros, mas sua presença muitas vezes causa transtornos a seus companheiros quando precisam lidar com devotos da Mãe Natureza.

Um Licantropo em forma híbrida pode ser muito facilmente confundido com um Herdeiro.

Estrangeiros têm grande dificuldade em perceber essa diferença, para nativos dos Reinos, a dificuldade é menor.

Dentre os descendentes dos Doze Animais, apenas seis existem como Licantropos: o leão, o morcego, o crocodilo, a serpente, a hiena, e o lobo.

Traços Raciais dos Licantropos

Alterar Forma: um Licantropo pode assumir forma humana, animal ou híbrida, mas seu equipamento não é absorvido na nova forma. Sua forma híbrida é bípede. A cabeça é quase totalmente animal. As mãos são humanóides, mas maiores e com garras (embora nem todos consigam usar essas garras em combate). Um Licantropo pode falar, usar armas, escudos e lançar magias na forma híbrida, mas não pode usar armaduras.

A forma animal corresponde sempre a um animal adulto, de grande porte, sem qualquer traço humano. E quase indistinguível de um animal comum, exceto por observação atenta (por exemplo, sua reação a armas de prata) ou meios mágicos. Nesta forma um Licantropo não pode falar, lançar magias, ou usar quaisquer armas, armaduras ou escudos.

Um Licantropo conserva seus valores de habilidade normais quando muda de forma. No entanto, sua Força, Destreza e Constituição mudam quando a nova forma é maior ou menor (veja o quadro “Tamanhos Diferentes”). Assumir forma animal ou híbrida requer uma ação de rodada completa. Um Licantropo pode mudar de forma quantas vezes quiser, e manter-se em cada forma por quanto tempo quiser. Um Licantropo morto reverte à sua forma humanóide.

Deslocamento: em sua forma animal ou híbrida, Licantropos podem mover-se mais rápido ou devagar conforme a espécie. Também é possível que consigam nadar (como os Homens-Crocodilo e Homens-Serpente) ou voar (Homens-Morcego).

Armadura Natural: em sua forma animal ou híbrida, um Licantropo recebe um bônus de +2 em sua Classe de Armadura.

Visão na Penumbra: em sua forma animal ou híbrida, Licantropos podem ver duas vezes mais longe que os Humanos sob a luz das estrelas, da lua, de tochas ou outras condições de pouca iluminação. Eles preservam sua capacidade de distinguir cor e detalhes.

Armas Naturais: em sua forma animal ou híbrida, Licantropos podem atacar com garras, mordida ou cauda, conforme a espécie. Ataques com armas naturais são considerados ataques desarmados.

Vulnerabilidade à Prata: em qualquer de suas formas, um Licantropo sofre dano máximo (não é preciso rolar o dado) por armas feitas ou revestidas de prata. Até mesmo tocar em obje-

tos de prata é doloroso para eles (causa 1 ponto de dano por rodada). Este é o maior ponto fraco de sua raça.

Lobisomem

É o mais conhecido e comum entre os Licantropos, e também aquele mais propenso a ignorar sua natureza selvagem e viver entre os humanos — devido às características sociais dos lobos. No entanto, aqueles em estado selvagem são muito perigosos, justamente porque vivem em matilhas formadas por outros lobos ou Lobisomens.

Armas Naturais: mordida (1d6 + modificador de Força).

Mudanças de Tamanho

Personagens jogadores são, na maioria dos casos, considerados criaturas de tamanho Médio ou Pequeno. E não mudam de tamanho. Membros da raça Licantropo são uma exceção. Quando muda para sua forma animal, um Licantropo pode tornar-se Grande ou Pequeno, como visto a seguir:

Formas Animais Pequenas: morcego.

Formas Animais Médias: hiena, lobo, serpente.

Formas Animais Grandes: leão, crocodilo.

Quando o tamanho de uma criatura muda, suas habilidades básicas sofrem ajustes. De modo geral, uma criatura Grande é mais forte e vigorosa, mas também mais lenta, fácil de ser atingida, e tem maior dificuldade em fazer ataques bem-sucedidos. Por outro lado, uma criatura Pequena é mais fraca, mas também é mais ágil, faz ataques bem-sucedidos com mais freqüência (seus alvos são maiores) e também é mais difícil de ser atingida.

Os modificadores de habilidade por tamanho (e suas consequências) são os seguintes:

Tamanho Grande

- Força +4 (+2 em ataques corpo-a-corpo e dano).
- Destreza -2 (-1 em ataques à distância, JP-DES e CA).
- Constituição +2 (+2 JP-CON, 2 PVs temporários por nível).
- Armadura natural +2 (CA +2).
- -1 por tamanho em Classe de Armadura e jogadas de ataque.

Tamanho Pequeno

- Força -2 (-1 em ataques corpo-a-corpo e dano).
- Destreza +2 (+1 em ataques à distância, JP-DES e CA).
- Constituição -2 (-1 em JP-CON, -1 PV temporário por nível).
- +1 por tamanho em Classe de Armadura e jogadas de ataque.

Perceba que a Classe de Armadura sofre vários ajustes diferentes por vários motivos. Mudar para uma forma Grande oferece CA+2 por armadura natural e -1 por Destreza (total +1). Mudar para uma forma Pequena oferece CA+1 por Destreza (total +1). Perceba, também, que estes ajustes se acumulam com o bônus de CA+2 por armadura natural que todos os Licantropos possuem em suas formas animal e híbrida; isso compensa sua dificuldade natural em usar armaduras.

Quando um Licantropo adota uma forma animal de tamanho diferente, boa parte de suas habilidades mudará. Para tornar o jogo mais fácil, aconselhamos que você preencha uma segunda Ficha de Personagem para sua forma animal, aplicando os modificadores adequados.

Forma Híbrida: um lobisomem em forma híbrida é um monstro peludo e bípede com 1,80m de altura, cabeça, cauda e patas traseiras de lobo.

Forma Animal: um lobisomem em forma animal tem a aparência de um lobo vigoroso, com quase 2m de comprimento e 80kg de peso, muito provavelmente um líder de matilha.

Deslocamento: 15m.

Faro: um lobo pode detectar oponentes ocultos através do faro, a uma distância que depende da direção do vento: 18m a favor do vento, 4,5m contra o vento, ou 9m sem vento algum.

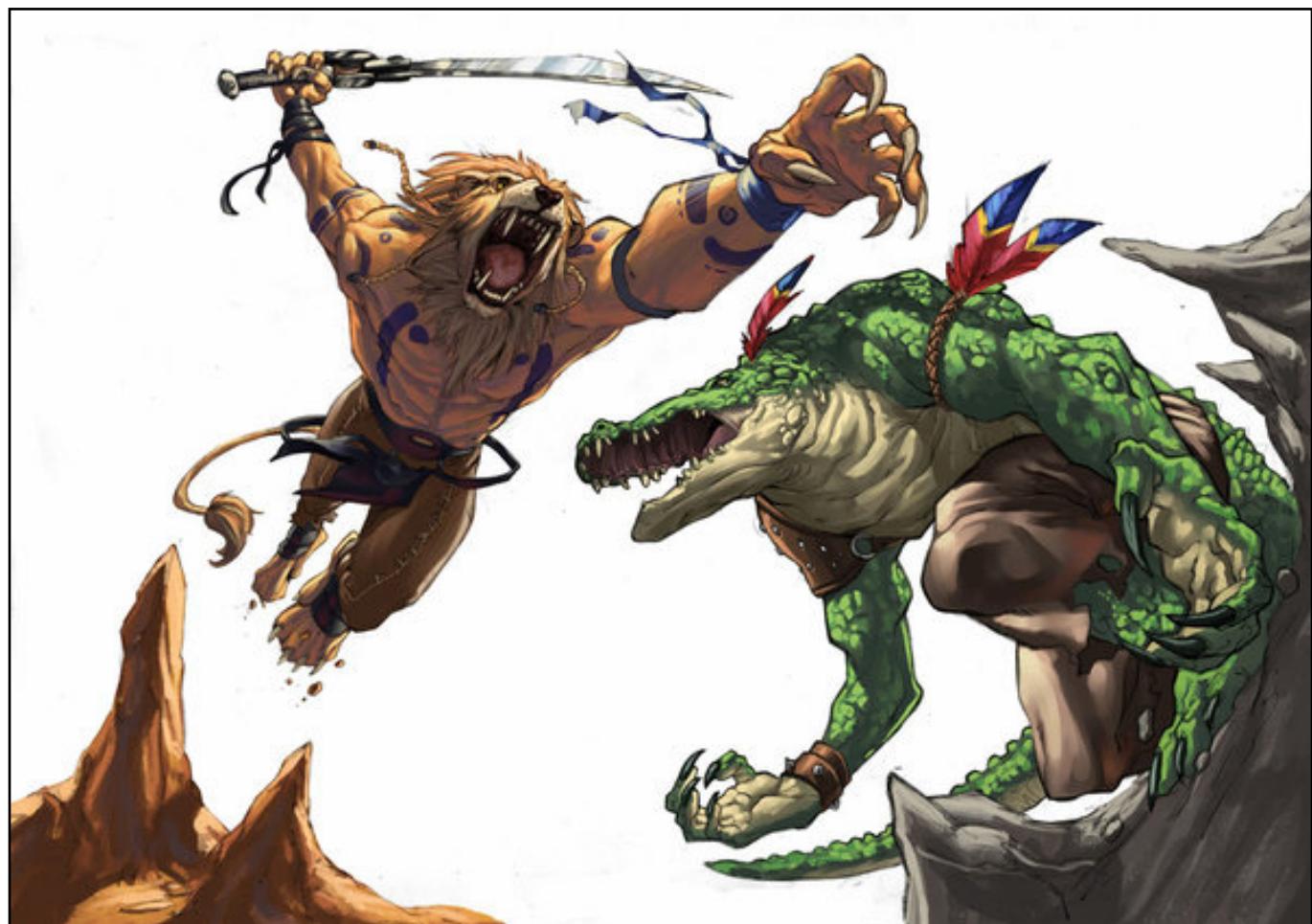
Imobilização: após um ataque bem-sucedido contra um oponente, o lobo pode tentar imobilizá-lo. Para isso ele faz um segundo ataque com bônus de +4. Caso tenha sucesso, a vítima fica imobilizada e caída, sofrendo uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque e CA. A vítima leva uma rodada para se levantar.

Homem Crocodilo

Talvez os mais irracionais e primitivos entre os Licantropos, os Homens-Crocodilo são movidos pela voracidade, atacando e devorando qualquer coisa que se move. São mestres em emboscadas, capazes de ficar imóveis durante horas (ou até mesmo dias) enquanto esperam pela passagem de uma presa. E comum que se organizem em bandos de assaltantes, espreitando à beira das estradas.

Armas Naturais: mordida (1d8 + modificador de Força), cauda (1d12 + modificador de Força).

Forma Híbrida: um Homem-Crocodilo em forma híbrida é um monstro escamoso, meio homem e meio réptil, com aspecto de dinossauro. Parecem baixos, mas na verdade andam recurvados, com a cabeça baixa para atacar com a mordida. O couro esverdeado oferece boa camuflagem em áreas selvagens.



Forma Animal: um crocodilo adulto mede até 3,5m de comprimento e pesa 300kg. Sua forma alongada e rugosa, lembrando um tronco de árvore, oferece excelente camuflagem — especialmente sob a água, quando o animal deixa apenas as narinas e olhos expostos.

Deslocamento: 6m em terra, 9m na água.

Agarrar: caso seja bem-sucedido em um ataque com a mordida, um crocodilo pode tentar manter a vítima presa em suas mandíbulas, causando dano contínuo. O crocodilo e a vítima fazem, ambos, um teste de ataque (Bônus Base de Ataque + modificador de Força), sendo que o crocodilo recebe um bônus de +4 por seu tamanho Grande.

Caso a vítima vença, consegue escapar. Caso o crocodilo vença, a vítima volta a sofrer dano (1d8 + modificador de Força do crocodilo) e continua presa até a rodada seguinte, quando ambos repetem seus testes de ataque para uma nova tentativa. Enquanto estão envolvidos nessa manobra, o crocodilo e a vítima perdem seus bônus de Destreza.

Tamanho Grande: um Homem-Crocodilo em forma animal sofre os seguintes modificadores: Força +4, Destreza -2, Constituição +2, armadura natural +2. Veja o quadro “Tamanhos Diferentes”.

Homem Leão

Habitante de campos e montanhas, o Homem-Leão tende a ser um eremita solitário e territorial, muito perigoso, atacando todos aqueles que invadem seus domínios. Alguns comandam bandos formados por outros leões (apenas fêmeas e filhotes), mas nunca aceitam a presença de outro Licantropo.

Armas Naturais: garras (1d4 + modificador de Força), mordida (1d8 + metade do modificador de Força, arredondado para baixo).

Forma Híbrida: um Homem-Leão em forma híbrida costuma medir 2,10m de altura. Tem uma juba imensa e revolta, cobrindo quase todo o torso, e mesmo as mulheres também apresentam essa vasta cabeleira.

Forma Animal: um leão adulto pode atingir 2m

de comprimento e pesa entre 150 e 210kg. Apenas os machos têm juba.

Deslocamento: 12m.

Faro: um leão pode detectar oponentes ocultos através do faro, a uma distância que depende da direção do vento: 18m a favor do vento, 4,5m contra o vento, ou 9m sem vento algum.

Agarrar: caso seja bem-sucedido em um ataque com a mordida, um leão pode tentar manter a vítima presa sob seu corpo. O leão e a vítima fazem, ambos, um teste de ataque (Bônus Base de Ataque + modificador de Força), sendo que o leão recebe um bônus de +4 por seu tamanho Grande.

Caso a vítima vença, consegue escapar. Caso o leão vença, pode fazer dois ataques extras com as garras (1d4 + modificador de Força), e a vítima continua presa até a rodada seguinte, quando ambos repetem seus testes de ataque para uma nova tentativa. Enquanto estão envolvidos nesta manobra, o leão e a vítima perdem seus bônus de Destreza.

Tamanho Grande: um Homem-Leão em forma animal sofre os seguintes modificadores: Força +4, Destreza -2, Constituição +2, armadura natural +2. Veja o quadro “Tamanhos Diferentes”.

Homem Hiena

Vivem em pequenos bandos nômades, conservando os hábitos necrófagos de seus ancestrais — são os Licantropos com apetite menos exigente, capazes de comer quase qualquer coisa, incluindo carniça. No entanto, quase nunca perdem a oportunidade de emboscar e mata-presas indefesas, explorando sua superioridade numérica — seja na companhia de outros Licantropos ou hienas comuns.

Armas Naturais: mordida (dano 1d6 + modificador de Força).

Forma Híbrida: um Homem-Hiena em forma híbrida é uma criatura deselegante, de pernas curtas e braços longos, raramente ultrapassando 1,70m de altura. Seu andar é estranho, manquejante.

Forma Animal: uma hiena mede até 1,60m de

comprimento (incluindo a cauda) e pesa até 70kg. É um animal atarracado, de pelagem castanho-escura, com grandes maxilares e quartos traseiros caídos.

Deslocamento: 15m.

Faro: uma hiena pode detectar oponentes oculados através do faro, a uma distância que depende da direção do vento: 18m a favor do vento, 4,5m contra o vento, ou 9m sem vento algum.

Imobilização: após um ataque bem-sucedido contra um oponente, a hiena pode tentar imobilizá-lo. Para isso faz um segundo ataque com bônus de +4. Caso tenha sucesso, a vítima fica imobilizada e caída, sofrendo uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque e CA. A vítima leva uma rodada para se levantar.

Homem Morcego

Embora sejam os menores Licantropos, são também os únicos capazes de voar, enchendo suas vítimas de terror. Espreitam fazendas paxa atacar o gado e matar camponeses, mas também podem ser encontrados em grandes

cidades, escondidos nas torres dos templos e igrejas, esperando pela proteção da noite. São sombrios e sinistros, mesmo quando vencem sua origem maligna e decidem ser heróis.

Armas Naturais: mordida (dano 1d4 +modificador de Força).

Forma Híbrida: apesar da pequena estatura (não mais de 1,60m), um Homem-Morcego em forma híbrida é um monstro de pele negra, presas brilhantes e orelhas enormes, geralmente rasgadas. Tem braços e dedos longos, unidos por membranas, mas não asas verdadeiras; nesta forma não pode voar, apenas planar (veja a seguir).

Planar: um Homem-Morcego em forma híbrida jamais sofre dano por quedas, como se estivesse constantemente sob efeito da magia queda suave (a menos que esteja paralisado, inconsciente, ou qualquer situação em que seja privado de seu bônus de Destreza).

Forma Animal: ao contrário de outros Licantropos, um Homem-Morcego em forma animal é consideravelmente maior que um morcego co-



um, medindo até 1,5m de envergadura. Mesmo assim, é considerado um animal Pequeno.

Deslocamento: 1,5m, vôo 12m.

Percepção às Cegas: morcegos podem “ver” emitindo sons de alta freqüência, inaudíveis para a maioria das outras criaturas, que permitem a eles localizar objetos e criaturas a até 9 metros.

Tamanho Pequeno: um Homem-Morcego em forma animal sofre os seguintes modificadores: Força -2, Destreza +2, Constituição -2, armadura natural +2. Veja o quadro “Tamanhos Diferentes”.

Homem Serpente

Os mais sinistros Licantropos demonstram ser também os mais inteligentes e traiçoeiros. São muito astutos em disfarçar sua verdadeira natureza, assumindo identidades falsas, misturando-se aos Moreau em suas próprias cidades, para atacá-los quando menos esperam: assassinatos cometidos na calada da noite são muitas vezes perpetrados por estes monstros de sangue frio.

Armas Naturais: mordida (dano 1d4 + modificador de Força).

Forma Híbrida: um Homem-Serpente em forma híbrida é uma criatura de pesadelos, um torso escamoso encimado por uma monstruosa cabeça de serpente. E o único Licantropo com uma forma híbrida sem pernas: abaixo da cintura, têm o corpo de uma cobra gigante.

Forma Animal: Homens-Serpente em forma animal têm as características de uma cobra constrictora, não-venenosa, como uma anaconda ou jibóia. Medem entre 4 e 5m, e pesam entre 30 e 90kg. Em combate, atacam primeiro com a mordida e então tentam esmagar a vítima.

Deslocamento: 6m em terra, 6m escalando, 6m na água. Serpentes constrictoras não precisam fazer testes de Escalar e Natação, exceto em situações perigosas.

Agarrar: caso seja bem-sucedida em um ataque com a mordida, uma serpente constrictora pode tentar enroscar-se na vítima para mantê-la presa, causando dano contínuo. A serpente e a ví-

tima fazem, ambos, um teste de ataque (Bônus Base de Ataque + modificador de Força).

Caso a vítima vença, consegue escapar. Caso a serpente vença, a vítima volta a sofrer dano (1d4 + modificador de Força da serpente) e continua presa até a rodada seguinte, quando ambos repetem seus testes de ataque para uma nova tentativa. Enquanto estão envolvidos nessa manobra, a serpente e a vítima perdem seus bônus de Destreza.

Quellons

Criaturas extremamente independentes, que desde o nascimento só contam com elas mesmas, os quellons são uma raça orgulhosa e até egoísta. Não gostam muito de se relacionar com outros seres, mas, se incomodados, podem demonstrar a força de seus punhos e a dificuldade que é atravessar suas duras carapaças. Por isso, a não ser que um quellon venha falar com você, é melhor deixá-lo sossegado em seu canto.

Os Homens Tartaruga

Os quellons são humanóides, uma mistura de homens e tartarugas marinhas. Têm baixa estatura (variam de 1,20m a 1,60m), são corpulentos (pesam de 80kg a 120kg) e carregam uma forte carapaça. Tais como as tartarugas, têm a visão, o olfato e a audição extremamente desenvolvidos. Além disso, contam com uma impressionante capacidade de orientação, que faz com que, mesmo dispersos nos oceanos, saibam o momento e o local de reunir-se para a reprodução.

Há teorias de que os quellons surgiram da vontade de Tamagrah, a ilha viva. Mas, hoje em dia, ou eles nascem da reprodução normal — quando as fêmeas colocam ovos em praias, de onde surgem filhos que, desde sua infância, conseguem viver sozinhos — ou alguma outra raça é transformada pelo ritual dos monges Quellon.

Personalidade: os quellons são geralmente tranqüilos e centrados. Não são muito ligados a assuntos referentes a outras raças, vivendo dispersos e isolados na maioria das vezes. Apenas se juntam quando precisam achar um par para dar continuidade a sua raça. Por nascerem sem a atenção dos pais, tornam-se egocêntricos e or-



gulham-se de sua auto-suficiência. Os quellons transformados já agem diferente. Como pertenciam a outra raça anteriormente, vivem em grupo e formam a Ordem dos Monges Quellon.

Descrição Física: como explicado acima, os quellons são humanóides com traços fortes de tartarugas. As diferenças de cada um podem ser notadas especialmente por causa do casco. Uns são formados por escamas marrons e amarelas, sobrepostas como as telhas de um telhado, outros são de coloração castanho esverdeada ou acinzentada, cor cinza esverdeada e, mais raramente, totalmente pretos, com alguns pontos azuis. O macho e a fêmea pode ser distinguidos pelo tamanho, as fêmeas geralmente são maiores e mais pesadas do que os machos.

Tendência: quellons são neutros por princípio, mas podem tender para o mal ou para o bem, assim apresentam tendência Neutra e com algumas exceções Neutra e Maligna e Neutra e Bondosa. Adaptados a outras culturas, podem pertencer a algumas outras tendências, mas quase nunca serão leais ou caóticos.

Relações: um quellon quase não se relaciona com outros seres, vivem para si e gostam da solidão. Nas raras vezes em que se juntam com outros seres, pode ser despertado o prazer da amizade, companhia ou até amor. Nesses casos, o quellon se adaptará às novas emoções, como a compaixão e a proteção.

Terras dos Quellons: apesar de viverem dispersos pelos cantos do mundo, alguns locais concentram uma quantidade significativa de seres dessa raça. A ilha viva de Tamagrah é um desses locais, lá existem quellons de nascença e transformados. Uma espécie de sociedade é mantida, mas não existem leis ou regras, sómente um convívio neutro e pacífico. Outros pontos onde podem ser encontrados quellons são nas crias de Tamagrah e ilhas afastadas.

Religião: no cenário de Moreania, os quellons veneram Tamagrah. Mas alguns podem se inclinar à Dama Altiva ou ao indomável. Em outros cenários, os quellons se adaptariam bem a deuses neutros com ligação aos mares e oceanos.

Idioma: os quellons falam seu próprio idioma e quase nunca aprendem qualquer outro. A língua quellon é de um falar lento e cantado, quase como os gritos de baleias.

Nomes: por viverem desgarrados desde a infância, os quellons dão seus próprios nomes, podendo haver uma variação infinidável.

Aventuras: a maioria dos quellons vive sozinha e auto-centrada. Esses não se aventuram muito, apenas praticam as ações necessárias para sua sobrevivência. Mas há aqueles que se empolgam com combates, tesouros e fama. Para esses, a solidão não é interessante, pois a sobrevivência depende muitas vezes da cooperação em grupo, deste modo, quebram o status quo e saem em busca de amizades e divertimento.

Traços Raciais dos Quellons

+2 de Constituição, -2 de Destreza. Quellons são mais resistentes, mas também são um pouco desajeitados.

Tamanho Médio: como criaturas médias, os quellons não ganham bônus e não sofrem penalidades devido ao seu tamanho.

Deslocamento: 6m.

Visão na Penumbra: quellons podem enxergar quatro vezes mais do que os humanos sob a luz das estrelas, lua, tochas e outras condições de baixa iluminação.

Armadura natural: +4 de bônus na Classe de Armadura.

Inabilidade com armaduras: apesar de possuir uma resistente carapaça, os quellons não conseguem usar armaduras médias e pesadas. Quellons nunca podem escolher os talentos Usar Armaduras Médias ou Usar Armaduras Pesadas, mesmo como habilidade de classe. Eles sempre sofrerão as penalidades se usarem armaduras desse tipo. Ainda assim, um quellon só pode usar armaduras feitas exclusivamente para ele, o que aumenta o seu custo em 25%. Essa restrição não se aplica a escudos.

Prender o Fôlego: Quellons conseguem prender a respiração por muito mais tempo do que as raças terrestres. Eles conseguem prender sua respiração por uma quantidade de rodadas igual ao dobro do seu valor de Constituição.

Carapaça: caso o quellon deseje, pode esconder sua cabeça e membros dentro da carapaça, sobrando só o casco largado no chão. Desta maneira ganhará +4 de bônus por cobertura, totalizando +8 de bônus na CA com a armadura natural já existente e não será considerado caído. Entretanto, quando estiver recolhido na carapaça o quellon não pode fazer nenhuma ação de ataque ou movimentar-se (gesticular para lançar magias, ou andar, por exemplo) e perde o bônus de Destreza na CA. A carapaça também se torna um problema quando o quellon cai de costas no chão. Como fica difícil retomar a postura, o quellon leva duas ações de rodada completa para ficar em pé novamente. O quellon que cair de costas será considerado caído e sofrerá a penalidade pertinente, mesmo se recolher os membros para dentro da carapaça.

Idioma Básico: Quellon.

Idiomas Adicionais: Comum.

Apêndice 2: Deuses

Os habitantes da Ilha Nobre veneram duas divindades principais. A Dama Altiva, Deusa da Natureza; e o Indomável, Deus dos Monstros. Os Irmãos Selvagens são os deuses maiores conhecidos em Moreania. Mas não são, em hipótese alguma, os únicos deuses.

Uma profusão de divindades menores - também conhecidas como "grandes espíritos" - têm seu lugar no coração do povo Moreau, formando pequenos cultos em milhares de lugares. Muitos são conhecidos apenas em certas regiões ou dentro de certos círculos. Outros nem mesmo são deuses verdadeiros, e sem entidades poderosas, épicas, mas ainda mortais. Outros ainda são aspectos menores de deidades estrangeiras, uma pálida sombra de seu verdadeiro poder.

Os deuses apresentados aqui não são os únicos grandes espíritos em Moreania, existem literalmente centenas desde arquimagos e dragões venerados em reinos inteiros até pequenas fadas que protegem estradas ou bosques. Embora estejam ligados aos Reinos de Moreania podem ser usados livremente em qualquer outro cenário. Podem inclusive, ser deuses menores em Arton, o mundo de Tormenta.

A Dama Altiva e o Indomável são representados a seguir com algumas regras adicionais - eles oferecem maior número de Poderes Concedidos, para representar sua superioridade sobre os demais deuses.

Descrição dos Deuses

Este é o formato da descrição dos deuses:

Nome: o nome pelo qual a divindade é mais conhecida, seguido por seu título mais importante ("Deusa da Natureza", "Deus da Morte"...). Segue uma explicação breve incluindo outros nomes, sua aparência e histórico.

Motivações: as crenças e objetivos da divindade.

Relações: suas amizades e inimizades com outros deuses.

Tendência: a tendência da divindade.

Símbolo Sagrado: um símbolo que deve ser os-



tentado abertamente por servos daquele deus, seja na placa peitoral da armadura, em uma flâmula, escudo, medalhão ou de outra forma, Alguns deuses de natureza traiçoeira e furtiva permitem seus servos trazer o símbolo escondido - mas ele deve ser transportado consigo.

Arma Preferida: arma que serve como símbolo para a divindade. Esta é a arma que surge quando usa a magia Arma Espiritual.

Tendência dos Devotos: as únicas tendências permitidas para adoradores desta divindade (sempre a uma passo da tendência da própria divindade). Caso não pertença a uma destas tendências, você ainda pode ser um Conjurador divino da divindade escolhida, mas sem receber os Poderes Concedidos.

Poder Concedido: uma habilidade especial oferecida para a Conjuradores divinos desta divindade.

A Dama Altiva, Deusa da Natureza

Também reconhecida por nomes como Mãe Natureza, Dama Vaidosa, Dama das Flores, Allihannatantala ou Allihanna. Ela é a Deusa da Natureza, protetora dos animais e povos selvagens. Sua mão moldou o coelho manso e o leão feroz, mas sua índole é bondosa - suas crianças não ferem ou matam, exceto para sobreviver.

Quando visita o mundo dos mortais, a Dama adota a aparência de uma bela dríade usando um vestido florido. Ela sempre carrega uma cesta, cujo conteúdo pode variar: flores, frutas frescas, filhotes de animais...

Druidas e xamãs estrangeiros muitas vezes entram em conflito com os devotos Moreau, pois eles claramente têm uma visão "distorcida" da Mãe Natureza. Essa discordância em geral fica restrita a simples debates, mas em alguns casos pode resultar em violência.

Motivações: a Dama reconhece que muitas vezes é preciso matar para viver, mas apenas como último recurso. Ela defende a paz, e até mesmo o sofrimento e sacrifício, se necessário para preservar vidas.

Relações: a Dama sofre com a crueldade eterna

de seu irmão maligno, sempre fazendo o possível para não despertar sua ira. Ele gosta de humilhar e castigar sua irmã, por pura crueldade - seja perturbando-a diretamente, seja atacando e matando suas crias. Mesmo assim, a Dama não deixa de amá-lo.

Tendência: Neutra e Bondosa.

Símbolo Sagrado: uma cesta contendo flores, fruta e/ou filhotes.

Arma Preferida: clava.

Tendência dos Devotos: para venerar a Dama Altiva, um Conjurador divino deve ser de tendência Leal e Bondosa, Neutra e Bondosa ou Caótica e Bondosa.

Poder Concedido: um Conjurador divino da Dama escolhe um entre os seguintes poderes:

Cura: além de suas magias normais, você também recebe um bônus de +1 em seu nível de Conjurador quando lança magias de cura. Então, se você é um Conjurador de 1º nível lançando uma magia Curar Ferimentos Leves, sua magia vai durar 1d8+2 PVs, o normal seria 1d8+1 PV. O limite da magia, nesse caso 1d8+4 PVs, não pode ser extrapolado.

Benção: além de suas magias normais você pode lançar a magia Benção uma vez por dia.

Proteção: você pode, uma vez por dia, invocar uma proteção mágica (em si mesmo ou outra criatura tocada) que oferece um bônus nas JPs igual ao nível do Conjurador. Esse efeito dura uma hora.

Exemplo: um devoto de nível 3 e usa esse poder em um personagem que tem JP 16, durante o efeito do poder esse companheiro passa a ter JP 13).

Domínios: Bem, Animal, Planta, Proteção, Sol, Cura.

O Indomável, Deus Monstro

Mais poderoso e cruel que a Dama, o Indomável (também reconhecido por Rei Monstro, Destruidor, Fin Horak, Megalokk e outros nomes) é sua contraparte maligna. Enquanto os seres da Natureza vivem em equilíbrio, obedecendo ao ciclo da vida, os monstros existem apenas para

romper esse ciclo. Monstros matam e destroem sem necessidade, sem discrição, sem motivo. Eles apenas matam, matam e seguem matando.

O Indomável poderia infestar Moreania com dragões, quimeras, hidras e outras feras inveníveis, como já fez em eras ancestrais. Naqueles tempos, as crias da Dama eram pequenas como ratos, viviam sempre escondidas em tocas, sempre com medo. Então um dia, seu irmão recolheu os monstros aos limites das Montanha de Marfim, permitindo aos “fracos” animais comuns prosperarem.

O Indomável visita o mundo dos mortais como um monstro lendário, que pode ser diferente em cada ocasião. O dragão Morte Branca é apenas uma de suas formas.

Motivações: as razões que levaram o Indomável a controlar suas crias perversas, poucos saem. Alguns afirmam que ele foi forçado a isso por deuses desconhecidos. Outros dizem que o Indomável apenas demonstrou compaixão. De qualquer forma, o Rei Monstro não acredita em harmonia ou equilíbrio, mas em conflito.

Relações: com qualquer irmão mais velho, o Indomável não perde uma oportunidade de importunar a Dama, às vezes com crueldade extrema. No entanto, sua selvageria é ainda maior contra aqueles que a magoam - seja por preocupação legítima com a irmã, seja por simples ferocidade territorial. Ninguém tem o direito de machucar a Dama, exceto ele.

Tendência: Caótico e Maligno

Símbolo Sagrado: o crânio de um dragão.

Arma Preferida: maça.

Tendência dos Devotos: para venerar o Indomável, um Conjurador divino deve ser de tendência Neutra e Maligna, Caótica e Maligna ou Caótica e Neutra.

Poderes Concedidos: um Conjurador divino do Indomável escolhe um entre os seguintes poderes:

Ataque Destruidor: uma vez por dia, o Conjurador pode fazer um ataque destruidor com um bônus de +4 no BBA e um bônus igual a seu próprio nível no dano.

Toque da Morte: uma vez por dia você pode fazer um ataque de toque contra uma criatura viva. Se acertar role 1d6 por nível do conjurador: se esse total igualar ou superar os PVs atuais da vítima, ela morre. Caso contrário nenhum dano é causado.

Domínios: Caos, Mal, Guerra, Destruição, Força, Morte.

Barão Samoieda, Deus da Morte

Bem diferente do clássico Ceifador de foice com rosto cadavérico conhecido em outros mundos, o Barão Samoieda é uma divindade brincalhona e alegre. Em vez de comandar legiões de mortos vivos ou morar em sinistros castelos assombrados, ele prefere participar de grandes festas, beber, dançar e namorar!

Samoieda tem a aparência de um homem negro, careca, de óculos e cartola. Ele normalmente usa um paletó aberto que exibe o peito nu, uma grande saia de palha e pés descalços. É comum que traga no rosto a pintura de um crânio e ossos pelo corpo.

Ao contrário de outros deuses da morte, Samoieda não é temido pelos habitantes de Moreania - muito pelo contrário. Este deus alerta que a morte vem para todos, portanto aproveite bem sua vida enquanto puder! É costume, em Moreania, antes de qualquer festividade deixar um convite para o Barão no cemitério mais próximo.

O Barão gosta muito de crianças, porque são jovens demais para morrer. É comum entre as crianças Moreau dormir com um boneco de pano que representa o Barão, para pedir sua proteção. Os adultos gostam de disfarçar-se como barão para alegrar as crianças em festas (apesar de que em alguns casos o disfarçado seja o próprio Samoieda ...)

Estudiosos da terra de Arton declararam haver semelhanças notáveis entre o Barão Samoieda e Nimb, o Deus do Caos. É possível até que sejam a mesma divindade.

Motivações: o Barão guia as almas dos mortos para o além túmulo. No momento da passagem, ele desafia o morto para um duelo de

charadas, conforme o resultado, sua alma terminará em um lugar melhor ou pior. Ele não é um inimigo da vida - muitas vezes concordará em adiar uma morte, ou mesmo ressuscitar alguém, se acreditar que ainda não é o momento de cavar uma cova.

Relações: enganador e inconstante, o Barão não é um aliado confiável, nem um inimigo ferrenho. A Dama aprecia sua alegria e amor pelas crianças. O Indomável quer apenas garantir que o Deus da Morte tenha muito trabalho...

Tendência: Caótico e Neutro.

Símbolo Sagrado: um boneco de pano usando cartola.

Arma Preferida: clava.

Tendência dos Devotos: para venerar o Barão, um Conjurador divino deve ser de tendência Caótico e Bondosa, Caótica e Maligna e Caótica e Neutra.

Poder Concedido: uma vez por dia, a sorte do Barão permite a um Conjurador fazer novamente uma jogada de dados. Você deve ficar com o novo resultado, mesmo que seja pior que o primeiro.

Domínios: Sorte, Caos, Morte, Enganação.

Tamagrah, a Ilha Viva

Em Moreania há criaturas poderosas e enormes, mas poucas e compararam em tamanho a Tamagrah. O monstro se assemelha a um peixe achatado e escamoso com boca de bagre, olhos redondos e esbugalhados. Possui seis nadadeiras laterais e uma cauda curta e vigorosa. Suas costas são protegidas uma grossa carapaça de tartaruga, guarnevida por longos espinhos.

Apesar da aparência demoníaca, Tamagrah é mais assustadora por seu tamanho: seu casco atinge 12km de diâmetro, sendo que a criatura navega pelos mares mantendo uma superfície de 8km emersa. Uma vez que a criatura apenas flutua lentamente pelos mares, sem jamais submergir, vegetação floresceu em sua carapaça e vida animal passou a habitar Tamagrah como se fosse uma ilha.

Nem todos conhecem a verdadeira natureza de

Tamagrah, a maioria das pessoas acredita ser apenas uma ilhota peculiar, que navega lentamente pelo oceano. Mas aqueles que conhecem seu segredo cultuam o monstro como um deus... e por sua vez, são correspondidos.

Tamagrah realmente concede poderes a seus devotos - mas exceto por esse fato pouco interfere no assunto dos humanos. Sua existência é milenar, suas preocupações são mistérios profundos como os mares. Sua posição neutra é indiscutível: o monstro tanto ajuda aos que pedem auxílio em orações, quanto causa maremotos e catástrofes com um simples movimento de nadadeira.

Motivações: talvez Tamagrah seja a criatura viva mais antiga de Moreania. Muitos dizem que ela já existia antes da destruição do maligno povo Darash. Por isso, suas motivações são um mistério, e seus atos incomprensíveis, tais como a calmaria ou fúria do mar.

Relações: por seu caráter puramente neutro e quase de alienação perante o mundo, Tamagrah não incomoda nenhum outro deus ou entidade poderosa. Seus seguidores, no entanto, dividem em três vertentes: uns são inclinados para a proteção e ajuda que o monstro proporciona, aliam esse culto à crença na Dama Altiva; outros, os monges Quellons, seguem o exemplo de sua inabalável neutralidade; e alguns prezando seu lado destrutivo de força bruta e tamanho descomunal, são inclinados a mesclar seu credo com os dogmas do Indomável.

Tendência: Neutro.

Símbolo Sagrado: um casco de tartaruga com nadadeiras de peixe.

Arma Preferida: alabarda.

Tendência dos Devotos: para venerar Tamagrah, um Conjurador divino deve ser de tendência Neutra e Maligna, Neutra, Neutra e Bondosa, Caótica e Neutra ou Leal e Neutra.

Poder Concedido: adoradores de Tamagrah ganham o poder Toque da Destrução/Proteção. Uma vez por dia podem escolher entre proteger ou destruir a criatura tocada, à sua escolha.

Toque da Destrução: uma vez por dia o Con-

jurador pode fazer Ataque Destruidor com um bônus de +4 no BBA e um bônus igual ao seu próprio nível de personagem no dano.

Toque da Proteção: você pode invocar uma proteção mágica (em si mesmo ou outra criatura tocada) que oferece um bônus em JPs igual ao nível do conjurador.

Domínios: Água, Proteção, Destruição, Conhecimento (Mistérios).

Champarr, Deus dos Jogos

Patrono dos torneios, conflitos e jogos, Champarr é a divindade favorita dos atletas, duelistas, jogadores e guerreiros Moreau. É o juiz de todas as disputas, de duelos de espadas a guerras entre reinos, de jogos de cartas a corrida de cavalos. Ele abençoa os vencedores e perdoa (ou amaldiçoa) os perdedores.

Os adoradores de Champarr conseguem traçar sua origem até os mais distantes domínios extraplanares. Há milhares de anos, ele teria participado de um torneio cósmico promovido por um poderoso Deus da Guerra. Vitória após vitória, ele chegou a grande final e duelou contra o deus guerreiro em pessoa, mas foi derrotado. No entanto, por sua tenacidade, teria recebido a imortalidade e o título de Deus dos Jogos.

Champarr tem aparência de um poderoso gladiador, usando um elmo fechado que mantém suas emoções indecifráveis. Está sempre armado com duas espadas curtas idênticas: uma delas concede a benção da vitória, e a outra, a maldição da derrota.

Champarr é especialmente querido no reino de Brando, onde flâmulas em sua homenagem são hasteadas antes de cada grande torneio, e seus clérigos atuam como juízes. Pessoas diantes de provações muitas vezes rogam seu nome para assegurar a vitória.

Motivações: o Deus dos Jogos promove o avanço da humanidade através da disputa, premiando os vencedores e punindo os perdedores. A natureza da disputa não é importante: da rivalidade camarada à guerra sangrenta, todo conflito é bem vindo. Champarr também acredita na vitória sobre si mesmo, superando os

próprios limites, e assim derrotando o mais difícil adversário.

Relações: o Indomável é aliado de Champarr pois ambos prezam o conflito e supremacia do mais forte. Mas a Dama também entende que, mesmo entre os seres da natureza, o forte deve se alimentar do fraco.

Tendência: Leal e Neutro

Símbolo Sagrado: um troféu

Arma Preferida: Espada Curta.

Tendência dos Devotos: para venerar Champarr um Conjurador Divino deve ser de tendência Leal e Bondosa, Leal e Maligna ou Leal e Neutra.

Poder Concedido: uma vez por dia, você pode realizar uma demonstração de habilidade sobrenatural, somando seu próprio nível a um atributo a sua escolha (por exemplo, Destreza+4 se você é um conjurador de 4º nível). este bônus dura apenas uma rodada.

Domínios: Força, Sorte, Ordem, Guerra.

Sorinda, Deusa dos Piratas

O mar cercando as ilhas que compõem os Reinos de Moreania sempre foi lar de piratas gananciosos, em busca das riquezas transportadas pelos comerciantes. Sorinda foi a maior destes piratas.

Com seus navios Destemido, Audaz e Invencível, a bela pirata de longos cabelos ruivos cacheados e curvas sinuosas trouxe terror e morte às ilhas, saqueando vilarejos e atacando embarcações. Durante 30 anos a temível capitã carregou sozinha o título de "Rainha dos Mares".

Mas todo reinado um dia encontra seu fim.

Graças a um cerco realizado por várias armadas de diferentes ilhas, Sorinda foi derrotada e morta. Seus barcos foram queimados e afundados, a tripulação foi enforcada em praça pública — mas Sorinda se tornou uma mártir, uma lenda entre os piratas. Sua imagem passou a ser cultuada. Enfim, o amor e saudade de seus companheiros terminou por trazê-la de volta, como uma divindade.

Sorinda e seus navios voltaram a navegar pelos mares de Moreania, agora em formas etéreas, fantasmagóricas — protegendo navios piratas em apuros e atacando as guardas navais das ilhas. Para garantir sua proteção, os capitães costumam amarrar junto à bandeira do navio uma bandana vermelha, o símbolo de Sorinda quando viva.

Até hoje, o covil e o tesouro de Sorinda jamais foram encontrados. Talvez seja pela simples dificuldade de localizar seu esconderijo... mas também existe a questão de desagradar à deusa.

Motivações: para Sorinda, o mar pertence aos piratas e deve ser mantido assim. Cada navio inimigo destruído representa, para ela, um ato de vingança contra os responsáveis por sua morte e a de seus comandados.

Relações: a Dama despreza a Deusa dos Piratas, por tingir de sangue as águas de Moreania. O Indomável simpatiza com o caráter mortal das ações de Sorinda e, fascinado por sua beleza, espera um dia tê-la como uma de suas consortes.

Tendência: Neutra e Maligna.

Símbolo Sagrado: uma bandana vermelha.

Arma Preferida: espada curta.

Tendência dos Devotos: para venerar Sorinda, um Conjurador divino deve ser de tendência Leal e Maligna, Neutra e Maligna, ou Caótica e Maligna.

Poder Concedido: o Conjurador recebe um bônus de +2 em testes que envolvam equilíbrio e uso de cordas.

Domínios: Água, Viagem, Mal, Morte.

Lamashtu, Rainha dos Massacres

Uma das divindades malignas mais temidas nos Reinos, Lamashtu é também conhecida como a Rainha Tanar'ri, Deusa da Matança, Senhora do Genocídio e outros títulos. Venerada por cultos secretos, ela é descrita por seus adoradores como uma belíssima mulher-serpente com seis braços, cada um empunhando uma arma mortífera.

Lamashtu é uma divindade de morte, mal e destruição, a mãe e líder de todos os demônios do Inferno. Criaturas de coração negro fazem cerimônias e oferendas profanas à deusa-serpente, buscando atrair suas graças a qualquer preço — os cultistas de Lamashtu estão entre os vilões mais odiados em Moreania.

A Rainha Tanar'ri se deleita com sacrifícios humanos, mas também pode ser seduzida por belas jóias, sua única fraqueza conhecida. Entre aventureiros, como forma de bravata exagerada, é comum dizer que “posso até mesmo roubar o tesouro de Lamashtu”.

Viajantes planares experientes afirmam que Lamashtu é uma marilith, um tipo poderoso de demônio. Ela comanda legiões demoníacas nos domínios de Werra, uma dimensão de guerra e matança. Avançando diante das tropas, sua fúria em batalha não pode ser igualada, exceto pelo próprio Indomável.

Motivações: Lamashtu é apaixonada pela guerra e morte, recompensando aqueles que matam em seu nome — seja em batalha, seja com um sacrifício ceremonial. Em troca de tais oferendas, ela em geral manifesta demônios no Plano Material para servir seus adoradores.

Relações: após uma batalha selvagem em que o Indomável é sempre vitorioso, o Deus dos Monstros acasala com Lamashtu, despejando sua prole nociva sobre os Reinos na forma de monstros e demônios diversos. A Dama Altiva e seus devotos têm repulsa absoluta pela Rainha dos Massacres.

Tendência: Caótica e Maligna.

Símbolo Sagrado: uma jóia contendo um rubi, ou outra gema cor de sangue.

Arma Preferida: machado de batalha.

Tendência dos Devotos: para venerar Lamashtu, um Conjurador divino deve ser de tendência Neutra e Maligna, Caótica e Maligna, ou Caótica e Neutra.

Poder Concedido: o devoto de Lamashtu recebe +1 no BBA e no dano sempre que usar um machado de batalha em combate.

Domínios: Mal, Guerra, Morte, Destrução.

Gojan, Deus dos Bardos e Viajantes

Aventureiros dificilmente conseguem se manter no mesmo lugar. Viajar faz parte da busca por emoções, tesouros e aventuras. Por outro lado, nada disso vale a pena se tais feitos não são contados e registrados na história de Moreania. Patrono de viajantes e bardos, Gojan é o deus que personifica estes princípios.

Baixinho, gordo e bonachão, Gojan vaga incessantemente pelas ilhas, explorando novos lugares e auxiliando grupos de aventureiros. Diz-se que ele é capaz de tocar todos os tipos de instrumentos musicais; além de carregar dezenas de mapas de todas as localidades conhecidas nos Reinos e além.

De acordo com uma antiga lenda, um feito heróico presenciado por Gojan jamais é esquecido pelo povo de Moreania. Justamente por isso, sua presença em um grupo de heróis é tida como sinal de vitória iminente (embora nem sempre isso seja verdade).

Motivações: Gojan é um viajante nato, admira outros como ele, e tem um carinho especial por bardos (ele mesmo pertence a esta classe). Seus devotos costumam se reunir em festas, onde histórias são contadas e canções são tocadas e compostas em sua homenagem. Viajantes perdidos também costumam orar ao deus por ajuda, recebendo algum tipo de sinal indicando a direção correta a seguir (uma andorinha voando baixo, o brilho de uma fogueira ao longe...). Bardos em busca de inspiração também costumam apelar ao deus.

Relações: o Indomável acha Gojan fraco e inofensivo, mas o tolera porque sabe que mesmo um deus precisa de histórias para ser lembrado. A Dama Altiva admira o deus viajante, pois seus esforços permitem que os habitantes de Moreania conheçam cada vez mais as maravilhas naturais que ela criou.

Tendência: Caótico e Bondoso.

Símbolo Sagrado: uma flauta sobre um pergaminho.

Arma Preferida: arco curto.

Tendência dos Devotos: para venerar Gojan,

um Conjurador divino deve ser de tendência Caótica e Bondosa, Caótica e Neutra, ou Neutra e Bondosa.

Poder Concedido: o Conjurador recebe um bônus de +2 em testes que envolvam conhecimento sobre lendas e fatos recentes.

Domínios: Viagem, Sorte, Bem, Conhecimento.

Holleen, Príncipe da Mentira

Contam as lendas que Holleen vagou por Moreania há muitas eras. Também conhecido como o Deus dos Assassinatos, era cultuado principalmente por ladrões, trapaceiros, mercenários, assaltantes e assassinos.

Esguio e alto, de cabelos curtos, espetados e cortados rente ao couro cabeludo; vestindo peças justas e intrincadas de couro negro, Holleen circulava pelas ilhas corrompendo aventureiros de valor e treinando discípulos. Seus olhos eram díspares, de cores diferentes (um púrpura, outro dourado), e dotados de poderes mágicos.

De acordo com as canções dos bardos, a dominação de Holleen terminou graças às ações do bárbaro aventureiro Colliasheenn. O herói enfrentou o deus e, após uma longa e árdua batalha sob uma tempestade torrencial, arrancou seus olhos — e fugiu em um barco para nunca mais voltar. Cego, e sem metade de seu poder, Holleen também desapareceu.

Mesmo assim, o Deus Cego (como passou a ser conhecido) jamais deixou de ser admirado e idolatrado pelos habitantes malignos dos Reinos. Assassinos costumam gravar o símbolo de Holleen em uma de suas armas para garantir proteção.

Alguns cultos promovem sacrifícios para o deus: estes, em particular, acreditam que Holleen recuperará seu poder quando certo número de vítimas morrerem em seu nome.

Outros, entretanto, acham que o Deus Cego só retornará quando recuperar seus olhos. Justamente por isso, alguns de seus devotos estão empenhados em buscas para encontrar estes raros tesouros...

Motivações: Holleen dedicou sua vida à disseminação da mentira e morte. Hoje, cego e com poderes limitados, ele continua vagando por Moreania (na maioria das vezes escondendo sua identidade), ajudando secretamente seus devotos. Seu maior objetivo, entretanto, é descobrir pistas do paradeiro de Colliasheenn ou seus descendentes, e recuperar seus olhos.

Relações: por motivos óbvios, a Dama Altiva despreza Holleen e, dizem, pode ter sido a verdadeira responsável por sua queda. Já o Indomável, enquanto não o considera digno de ser um aliado, aprecia sua insaciável sede de sangue.

Tendência: Neutro e Maligno.

Símbolo Sagrado: uma adaga de lâmina negra.

Arma Preferida: adaga.

Tendência dos Devotos: para venerar Holleen, um Conjurador divino deve ser de tendência Leal e Maligna, Neutra e Maligna, ou Caótica e Maligna.

Poder Concedido: sempre que realizar um ataque furtivo cause +1d6 de dano.

Domínios: Mal, Enganação, Morte.

Apêndice 3 - Especializações

Os Moreau são animais que pediram aos deuses para serem humanos. E uma das maiores conquistas da humanidade, é a vida em sociedade. Cultos, guildas e organizações diversas estão espalhadas por toda Moreania. Da menor e mais isolada gangue ao poderoso Conselho Druida, todos fazem parte da história de suas regiões de origem. Entre eles, quatro entidades destacam-se por lutar contra o mal, e também por seus estilos nada ortodoxos de combate.

Eles estão entre os mais bravos defensores dos reinos, aqueles que expulsam monstros, caçam licantropos, vigiam de perto os estrangeiros... e adotam técnicas que membros de suas classes nem imaginam existir.

Escamas de Aço

Esta ordem é composta principalmente pelos Herdeiros reptilianos — crocodilos e serpentes —, embora alguns de seus membros também sejam humanos. Estes altivos guerreiros e artífices orgulham-se de forjar (e envergar) as melhores armaduras e escudos da Ilha Nobre, sejam mundanos ou mágicos.

Sempre trajando proteção corporal pesada, os Escamas estão sediados na capital de Brando, mas podem ser encontrados atuando em todos os reinos, muitas vezes envolvidos em expedições em busca de antigos segredos e técnicas para forjar metais, ou mesmo itens mágicos de combate poderosos.

Quando existe uma antiga armadura mágica para ser resgatada, muitas vezes um dos Escamas estará procurando por ela. Embora não seja uma norma rígida, em geral os vigorosos Herdeiros do Crocodilo formam o braço armado da organização, enquanto os Herdeiros da Serpente empregam seu intelecto superior para desvendar segredos arcanos e fabricar itens. As melhores peças são, em geral, reservadas para membros da ordem — mas os Escamas podem ser razoáveis ao negociar suas obras, e exercem grande influência no comércio de armaduras e escudos em quase todos os pontos dos Reinos.

Requerimentos: Herdeiro do Crocodilo, Herdeiro da Serpente ou Humano.

Feras de Guerra

Organizações
combativas nos
Reinos de Moreania

Por MAW



Paladinos Bullton: a regra
(herdeiro do búfalo) e a excessão
(humana sem traços animais)

No nível 5, o Escama de Aço recebe um bônus de +4 para criar armaduras e escudos.

No nível 8, o bônus para construir armaduras e escudo aumenta para +6. Todas as armaduras feitas por um Escama de Aço de 8º nível tem -1m de redução de movimento e +1 de defesa.

Por exemplo, uma Armadura Completa feita por um Escama de Aço tem redução de -2m ao invés de -3m, além disso a Armadura tem +9 de defesa ao invés de +8.

No nível 16, o Escama de Aço recebe um bônus de +10 para criar armaduras e escudos, inclusive mágicos. Todas as armaduras e escudos feitas por um Escama de Aço de 16º nível tem -2m de redução de movimento e +2 de defesa.

Soberano da Acha

Sediados e treinados na cidade-fortaleza de Ax'aria — primeira linha de defesa do reino de Brando contra os monstros das Montanhas de Marfim — os Soberanos da Acha são mestres no uso do machado como arma. Párias, excluídos, criminosos e marginais, lançam-se contra os inimigos com a selvageria e abandono de quem não tem nada a perder. Assim, após algum tempo servindo à proteção do reino em sua fronteira mais perigosa, compensam seus erros passado e recuperam o orgulho como grandes guerreiros.

Todo membro admitido no Exército da Acha recebe um machado (tipo e tamanho à sua escolha) como arma pessoal, forjado pelos guerreiros e magos da cidade fortaleza. Essa arma mágica pessoal cresce em poder conforme o Soldado também adquire experiência em combate. São machados de guerra, machadinhas, cutelos, machados duplos e outros tipos, impregnados com magia para cortar melhor, serem arremessados a enormes distâncias, produzir fogo, gelo ou ácido, e até decapitar inimigos com um só golpe.

Após sua reconquista da honra, muitos continuam servindo em Ax'aria, enquanto outros decidem correr o mundo como aventureiros; sua perícia em combate será sempre apreciada em qualquer equipe de exploradores de masmorras. Muitos preferem não falar da vida anterior

(dizem que cortaram sua ligação com o passado a golpes de machado...); outros, orgulhosos de sua redenção, não fazer qualquer segredo.

Requerimentos: o personagem deve ser da classe bárbaro ou homem de armas.

No nível 5, o Soberano de Acha adquire um machado (tipo à sua escolha) de adamante, com bônus de encantamento + 1.

No nível 8, o bônus de encatamento do machado passa a ser de +3 e o Soberano de Acha também recebe um bônus de +2 em testes resistidos contra tentativas de desarme para evitar que o machado seja tomado, derrubado ou quebrado.

No nível 16, o machado pessoal do Soberano da Acha passa a ter um bônus de +5 e adquire identidade própria, tornando-se um item mágico inteligente. As habilidades mentais do machado são iguais à habilidade mental mais alta do portador (por exemplo, se o portador tem Int 8, Sab 12 e Car 9, seu machado terá Int 12, Sab 12 e Car 12). A tendência do machado é igual à do portador. Outras habilidades, poderes maiores, menores, dedicados e propósitos especiais são escolhidos pelo Mestre, mas normalmente estão de acordo com os objetivos pessoais do personagem.

Monge Gu-On

Berço das artes marciais, o reino de Lancaster abriga numerosos monastérios, cada um dedicado ao cultivo de uma ou mais técnicas de combate desarmado. Talvez os mais exóticos e notórios entre estes monges, sejam os membros da ordem Gu-On.

Através de segredos bem guardados, os monges coletam a seiva leitosa da frondosa árvore Gollan. Seca e tratada de forma correta, a seiva produz um curioso material elástico, bastante duro, mas que sempre volta à forma original quando deformado.

Com esse material os monges fabricam bolas duras, que saltam quando jogadas no chão. Conhecidas em todos os reinos, as "bolas de Gu-On" são muito apreciadas como brinquedos ou para disputar diversos tipos de jogos, especialmente entre crianças.

Mas poucos sabem que, secretamente, os monges utilizam essas bolas como armas. Com chutes e arremessos poderosos, eles conseguem atingir seus adversários em pontos vitais e atordoá-los sem matar. E os maiores mestres nesta arte marcial conseguem causar grande dano, ou até mesmo derrubar portas e paredes com seus chutes incríveis.

Uma bola de Gu-On é uma arma exótica de ataque à distância, com as seguintes características: custo 15 PO, dano 1d6, decisivo x3, alcance de 6m, peso 2kg. Uma falha em um teste de ataque com a bola Gu-On, além de não causar dano, também significa que a bola não retorna diretamente para o atacante; recuperar a bola perdida requer um turno.

Requerimentos: o personagem deve ser da classe monge.

No nível 5, o Monge Gu-On passa a ter um bônus de +1 no BBA e no dano ao usar sua bola para atacar. Além disso, mesmo após um ataque mal-sucedido, a bola sempre retorna aos pés do monge (exceto com um 1 natural em 1d 20).

No nível 8, o Monge Gu-On pode atacar vários alvos com um mesmo chute de sua bola. Ao realizar um ataque bem-sucedido, o monge pode fazer um segundo ataque contra outro alvo que esteja dentro de seu alcance. Caso o segundo ataque também seja bem-sucedido, ele pode fazer um novo resto para outro alvo (que pode ser novamente o primeiro), e assim por diante.



O número máximo de ataques por rodada que o monge pode fazer com esta habilidade é igual a 1 + seu modificador de Destreza (mínimo 2).

No nível 16, o Monge Gu-On consegue imbuir a bola com sua própria energia espiritual. Fazendo isso o Monge Gu-On transforma sua bola Gu-On em uma arma mágica e com alinhamento idêntico ao do Monge. Além disso o Monge Gu-On recebe um bônus de +1 no BBA e no dano.

Paladino de Bullton

Esses guerreiros sagrados formam a milícia protetora do Velho Mundo e outros reinos. São paladinos que cavalgam búfalos, em vez de cavalos.

Apenas os melhores alunos da academia militar de Bullton podem se tornar membros da ordem. Por suas atitudes violentas e rudes, os Paladinos de Bullton são muitas vezes confundidos com bárbaros, tomados por ignorantes ou selvagens. Mas sua infâmia é exagerada: estes guerreiros santos são intimidadores, com certeza, mas ainda têm o coração dourado dos paladinos. Eles gargalham dos “fidalgos reluzentes” de Brando, acusando-os de fracos e esnobes.

Embora estejam sediados em Bullton, os Paladinos-Búfalos podem ser encontrados em todo o reino e além, patrulhando fronteiras, respondendo a pedidos de ajuda, o mesmo integrando grupos de aventureiros.

Estes guerreiros santos foram decisivos durante o Grande Expurgo, quando quase todos os goblinóides nos Reinos foram caçados ou expulsos para as Montanhas de Marfim. Paldinos de Bullton são também implacáveis na caça aos licantropos.

A ordem é relutante em admitir membros que não tenham traços de búfalo: quase todos os testes de admissão são baseados em força física (que os Herdeiros do Búfalo possuem acima da média). Uma vez aceitos, os novos paladinos são treinados em montaria e combate sobre os búfalos-de-guerra criados em Bullton.

Requerimentos: Herdeiro do Búfalo, ou Força 15+, e ser da classe Paladino.

No nível 5, o Paladino de Bullton pode usar a Fúria Contra o Mal uma vez por dia. Esta habilidade é idêntica à Fúria Bárbara, mas pode ser empregada apenas contra adversários malignos (que tenham sido percebidos como tais através da habilidade Detectar o Mal).

No nível 8, o Paladino de Bullton pode usar a Fúria contra o mal duas vezes por dia. Ele também adquire uma montaria especial. Esse animal mágico é um búfalo-de-guerra. Um Paladino de Bullton não pode escolher outro tipo de montaria especial.

Búfalo de Guerra, Animal e Grande

FOR 20	DES 12	CON 16
--------	--------	--------

INT 2	SAB 11	CAR 4
-------	--------	-------

Ataques:

1 chifrada +10 (1d8+10)

1 mordida +10 (1d8+7)

Habilidades Especiais:

Estouro: um rebanho acuado ou assustado de búfalos-de-guerra corre em direção contrária à ameaça, atropelando qualquer criatura de tamanho Grande ou menor, e causando dano igual a 1d12 para cada três búfalos presentes (sucesso em uma JP-DES para metade do dano).

No nível 16, o Paladino de Bullton pode usar a Fúria contra o mal quatro vezes por dia. O Paladino também manifesta uma de suas mais impressionantes habilidades. Três vez por semana, ele pode conjurar — sobre si mesmo e sua montaria — a magia Aumentar como se lançada por um mago de mesmo nível.

LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - 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), notation, 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 v1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.

