

Livro dos Reinos

Helthor

Série Livro dos Reinos

Belthor

Edson "Druida" - João Paulo "Aeon" - Alessandro "Fininho"



1ª Edição

Série Livro dos Reinos

Belthor

Edson "Druida" - João Paulo "Aeon" - Alessandro "Fininho"

Colaboradores

Design de Arte - Alessandro "Fininho"
Design de Mapas - Edson "Druida"
Capa - Alessandro "Fininho"
Desenho da Capa - Ertaç Altinöz
Revisão - João Paulo "Aeon"
Heráldicas do Reino - Alessandro "Fininho"
Heráldicas das Cidades - Alessandro "Fininho"
Criação do Reino e cidades - Edson "Druida"

Texto Cidades

Águas Místicas - Edson "Druida" / Birdbardo
ArmWhy - Edson "Druida"
Benshiba - Edson "Druida" / Birdbardo
Campos Prateados - Edson "Druida" / Birdbardo
Cidade Rocha Nevada - Edson "Druida"
Claus - Edson "Druida"
Co-lat - Edson "Druida"
Draco - Edson "Druida" / Birdbardo
Hamunat - Edson "Druida"
Kanzar - Edson "Druida" / Birdbardo
Ke-Hendur - Edson "Druida"
Kenedar - Edson "Druida" / Birdbardo
KenerDip - Edson "Druida" / Birdbardo
Lamart - Edson "Druida" / Birdbardo
Lenóril - Edson "Druida"
Menfitis - Edson "Druida" / Birdbardo
Menis - Edson "Druida"
Mitrus - Edson "Druida"
Mystc - Edson "Druida"
Nilo - Edson "Druida" / Birdbardo
Querenil - Edson "Druida"
Rocha Anã - Edson "Druida"
Spen - Edson "Druida"
Tistinis - Edson "Druida" / Birdbardo
Vanur - Edson "Druida"
Vila da Colina - Edson "Druida"
Warts - Edson "Druida"

Demais Cidades

Ilha Morta - Edson "Druida"
Ruínas de Vagnar - Edson "Druida"
Colinas de Kelendar - Edson "Druida"
Mata Velha - Edson "Druida"
Covil da Serpente - Edson "Druida"
Textos de Introdução ao Reino - Edson "Druida"

Desenhistas/Artistas

88grzes - Alessandro "Fininho" - Andrea Uderzo - Ben Wootten - Celestial4ever
Clyde Caldwell - Dan Wheeler - David Hudnut - Ebonwoulfe - El Grimlock - Emerson Fialho
Emily Fiegenschuh - Eric Deschamps - Garang76 - Geistig - GENZOMAN - Gesetz - Ginger Kubic
Giye - Greg Staples - Henning - Hideyoshi - Howard Lyon - Jeff Simpson - Kerembeyit - Kevin
King Mong - Lord Hannu - Luches - Ludvigsen - Marc Sasso - Mauricio Herrera - Maxarkes
Metallimark - MichiLauke - Mike Schley - Minnhagen - nJoo - Nurkular - Phoenix Feng
Ralph Horsley - Randy Gallegos - Rebekahlynn - Renokid - Rick Drennan - Roboto Kun - Ruslayer
Saitoufly - Sandara - Snow Skadi - Steve Ellis - Steven Belledin - Tamara *FirstKeeper - Tattoo Ryan
The Charles - The Gryph - Tsune D. Orozco Toda - viag - VyrL - Warren Mahy - Wayne England
William O'Connor - ZackF - Imagens Wizzard of the Coast - Imagens de Legend of the Five Rings

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

Você pode:

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

Sob as seguintes condições:



- Atribuição: Você deve dar crédito ao autor original.



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



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

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

Este licenciamento segue um padrão obra aberta e está registrado pela seguinte licença da **Creative Commons**:



AGRADECIMENTOS

Agradecemos aos visitantes do site e do fórum que nos deram o ânimo necessário para concluir este trabalho. Um agradecimento especial aos comentários de Fertion com relação a quantidade de população das cidades e aos comentários de Marcelo Tagmar II com relação aos nomes das cidades. Agradecemos ao Cobmem pela criação do Fórum (sem o mesmo este projeto seria impossível) e um agradecimento especial as esposas, namoradas e noivas dos envolvidos por entenderem que mesmo ficando horas na frente do PC para concluir esse projeto elas são as coisas mais importantes para nós.

Druida: Agradeço a minha esposa e minha filha, que mesmo falando comigo por horas enquanto eu apenas digito e respondo: hum hum... ainda continuam me amando.

Fininho: Um agradecimento especial aos meus MP3's que não me deixaram desistir (pois as músicas eram boas) e me inspiraram em muitos desenhos. E claro a minha futura esposa que me espera de braços abertos mesmo eu estando atrasado. PS. por causa do livro.

Aeon: Agradeço aos meus amigos, que confiam e depositam credibilidade no que faço.
Agradeço a minha determinação e dedicação ao universo do RPG, onde eu pretendo chegar cada vez mais longe.
E Agradeço principalmente, aos colaboradores que permitiram a existência da equipe que temos hoje como a RPGBrasil.Org e agradeço a oportunidade que a mesma me deu, para desenvolver o que acho mais brilhante.

RPGBrasil.Org

"sua imaginação é o limite"

Visite nosso site: www.rpgbrasil.org



Produzido por RPGBrasil.Org

Sumário

Introdução	1
História	1
Principais Guerras	1
Cronologia	2
Sistema Monetário	3
Línguas	3
Rei	4
Política de Fronteiras	5
Leis	5
Características do Reino	6
Hierarquia Nobre	8
Menoranos e Guerreiros Arcanos	12
Sistema de Impostos	14
Capital - Quelenhor	16
Cidades, Vilas e Locais Importantes do Reino	19
Tabela - População	19
Águas Místicas	20
Armilly	22
Benshida	24
Campos Prateados	26
Rocha Nevada	31
Claus	33
Co-Iat	34
Draco	36
Hamunat	38
Kanzar	40
Ke-Hendur	43
Kenedar	45
Kene Dip	49
Lamart	51
Lenóril	53
Menfitis	55
Menis	59
Mitrus	61
Myste	63
Nilo	67
Querenil	75
Rocha Anã	79
Spen	82
Tistines	84
Vanur	87
Vila da Colina	90
Warts	92
Locais Conhecidos	94

Introdução

História de Belthor

No início tudo era selvagem, homens como nós não viviam nesse continente. O continente de ERA era um lugar selvagem, porém repleto de vida. Até que os primeiros homens avistaram a costa de ERA e decidiram se aproximar.

Não se sabe ao certo quando o primeiro homem pisou na costa do Novo Continente, só se sabe que sua chegada foi em Belthor.

Belthor é uma imensa planície fértil e talvez o lugar mais propício para o início de uma civilização e foi aqui que surgiu a primeira cidade do continente, Quelefor, a cidade portuária que teve como primeiro regente-rei o conde DuquemHill.

A cidade cresceu e colônias migraram para o interior do novo continente começando a formar o primeiro reino de ERA. Quelefor era a capital da época e continuou sendo por 160 anos, quando várias colônias de expansão destruíram as tribos bárbaras de orcs que viviam no interior das Planícies Férteis para então construir o castelo de Belthor e transferir sua capital para lá.

Nesta época, seu rei era o jovem DuquemHill III, neto de DuquemHill.

DuquemHill III morreu 20 anos após a construção do castelo capital que deu início ao marco zero na contagem de anos de ERA.

Belthor expandiu-se com o passar dos anos tornando-se um reino basicamente agrícola e pacífico.

Principais Guerras Da História

AS GUERRAS EXPANSIONISTAS:

Os primeiros humanos que chegaram em ERA não passavam de um aglomerado de homens em um continente totalmente selvagem.

Logo os moradores da região do atual reino de Belthor iniciaram guerras sangrentas contra estes novos seres que chegavam em suas terras.

A região era habitada por Orc, porém estes mesmo nativos tinham sérios problemas de organização, eles viviam na forma de tribos que lutavam entre si, o que deu aos humanos uma grande vantagem para invistirem contra a população nativa e praticamente exterminarem os mesmo das planícies férteis de Belthor.

Porém essas batalhas duraram muitos anos e custaram muitas vidas a Belthor e muito dinheiro do reino crescente.

AGUERRA DAS 195 CABEÇAS:

Assim ficou conhecido o combate contra Metril, uma colônia ao Norte de Belthor.

Metril sofria um ataque das criaturas conhecidas como Gnomos Canibais. Ao solicitar auxílio a capital o rei respondeu apenas: Meu exército se encontra ao leste enfrentando as tribos bárbaras não podemos ajudar.

Revoltados com o descaso do reino, Metril se uniu com Dortw e Fortificada em uma aliança de independência contra Belthor.

Porém Belthor recebeu aquilo com descaso, enviando apenas 200 homens para lutar contra a cidade.

Estes foram massacrados e apenas 5 homens foram poupados, amarrados a seus cavalos e a eles amarrados as cabeças dos outros 195 homens que lutaram.

Quando os soldados voltaram a Belthor a cena chocou tanto a população que o rei prometeu retomar as províncias, mas isso nunca ocorreu e Metril recebeu sua independência no ano de 521.

REGADO DE SANGUE:

A segunda grande guerra que Belthor enfrentou foi no ano de 587 que a colônia a leste de Belthor, regida por Keronã decretou independência do seu atual reino.

Isso levou Belthor a uma ação militar em massa contra a província, já que economicamente, esta era uma província muito importante ao reino.

As ordens eram exterminar todos aqueles que se levantaram contra a bandeira Belthoriana. Porém Belthor sofreu uma grande derrota nesta guerra, pois Keronã foi auxiliado pelos Orcs das Colinas dos Grifos (veja mais detalhes no reino de Keronã), o que resultou na retirada do exército de Belthor e na concessão de independência a província de Keronã.





Cronologia

-180: Chega dos Humanos em ERA, surge Quelefor a primeira cidade humana do continente.

-20: A Capital de Belthor é transferida para o interior do continente. Seu rei era DuquemHill III

0: Morte do DuquemHill III marco inicial para a contagem dos anos em ERA.

236: Cidades são construídas nas planícies férteis, matando e pilhando os orcs que viviam na região.

315: Ventór de McQuelvile é escolhido como Regente da região Fértil de Belthor.

515: Nasce Barak.

516: Lázaro chega a Ilha Dragão.

520: Metril, colônia norte de Belthor é atacada pelos Gnomos Canibais.

521: Metril, Dørtw e Fortificada declaram independência de Belthor.

530: Mênder funda um exército de expansão e segue ao leste.

532: Barak funda o exército Verde.

536: Sábios saem do reino Drow seguindo para o Norte, onde seria fundado o Reino dos Magos.

548: Barak conquista as tribos Trolls do litoral da cordilheira de Shevva.

552: Mênder é morto no combate de Varssom. Seu capitão e braço direito (Dündar) assume a expansão.

566: Gnomos, Fadas e Satírios não mais são vistos e somem no interior da floresta Negra.

567: Barak invade o deserto conquistando as tribos nômades e segue para o Oeste onde se depara com a expansão Crescente de Belthor (atual Keronã).

Licantropos fazem sua Marcha para o norte, fugindo da agressão humana.

568: Província de Belthor, Delenór é atacada e pilhada pelo exército de Barak.

O exército de Volanter é derrotado pela exaustão ao chegar na cidade e Barak funda Maná. Chega ao fim a expansão Troll.

586: A expansão do Reino dos Magos encontra com o Reino Anão.

587: Keronã decreta independência de Belthor

588: A Guerra conhecida como Regado de Sangue, onde Keronã vence Belthor graças a ajuda dos Orcs.

591: Barak morre sem deixar herdeiros ao trono.

600: Tistines é fundada.

603: Falecimento de Keronã, Antarôn seu filho sobe ao trono.

Ecatron sobe ao trono do Reino dos Magos.

604: Traição de Antarôn com o tratado dos Orcs. A guerra de Keronã contra os Orcs das Colinas.

Dündar chega ao mar Leste aos 72 anos, tornando Drow no maior reino de Era.

605: O reino DranVille é fundado tendo seu primeiro rei Kalamir.

609: Invasão da Capital Orc, fuga dos sobreviventes para a Ilha de Rhôs. Fundação do Reino Orc.

610: Antarôn morre num dos ataques a ilha. Seu filho Mênfis I sobe ao trono e põe fim a guerra 3 meses depois. É decretado a Lei contra orcs no reino de Keronã.

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

625: Cidade Morta é descoberta pelo explorador Jacol. É um espanto para todos.

626: Ecatron manda exilar seu filho bastardo nas terras áridas, atual Ilha da Morte.

630: Uma chacina ocorre em Lamart, onde todos os elfos são assassinados e impedidos de voltar a cidade.

632: Ecatron trava batalha na Ilha do Dragão contra Piratas e Cosários

633: Retorna rapidamente ao reino devido a mensagem de Mortos atacando a região.

Mogdan recebe a visita da Morte e passa a se chamar Tukemon.

O Combate chamado "As seis noites sem dia", onde Ecatron desaparece e o Reino dos Magos é dividido entre Reino dos Anões e Reino dos Humanos.

- Fundada a cidade da Ponte.

635: Kenadesh funda o reino anão.

648: A Lei de Kenadesh é criada no reino anão.

656: União de Bardson com Boacéia e a oficialização (Cidade da Ponte).

662: Oficialização da Cidade da ponte como cidade do reino dos Magos.

720: Acordo de Mentanius com os Drows.

732: A Ilha Dragão torna-se um reino.

738: Ataque Dranville a Kelenva, a cidades se torna Die I, Die II e Die III.

1145: Belthor povoa a Ilha morta, dizimando quase todos os elfos e Centauros que viviam na região.

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

1693: Época em que se passa o Conto: AVATAR



Sistema Monetário De Belthor

Belthor, por ser o primeiro reino de ERA já contou com diversificadas formas monetárias para o seu comércio, a utilização de alimentos como forma de troca de mercadorias seguido da utilização de balanças para medir o peso das mercadorias, porém o quesito peso não levava em conta a raridade da mercadoria, o que tornava o comércio algo complexo de ser realizado.

Desta forma o sistema de peso evoluiu-se dando origem ao sistema monetário atual conhecido como TAROS, que é o nome dado a medida de peso equivalente a um homem (aproximadamente 80 kg), que era a base da troca na época em que o peso era a base de comércio.

Este sistema propunha o uso de metais como base de troca de mercadorias e era avaliado de acordo com o tipo de metal (sua raridade), a qualidade do metal e a sua quantidade (seu peso). O metal tornou-se fonte de dinheiro pois podia ser utilizado para fazer armas e armaduras, em uma época que Belthor sofria crescentemente com as guerras contra os nativos e contra as colônias que desejavam independência.

Logo o rei Amenamôn padronizou o sistema monetário TAROS utiliza-se de metais na forma de moedas cunhadas com o símbolo real. Estas moedas são produzidas pelos ourives responsáveis na capital do reino até os dias atuais e são elas:

- Moedas de Chumbo -

As moedas de chumbo são a principal medidas monetárias utilizada no reino.

São as moedas correntes do reino. Uma moeda de chumbo mede em média 5cm de diâmetro.

- Moedas de Bronze -

As moedas de bronze são comum entre a nobreza mais baixa e os mercadores.

São maiores e mais pesadas que as moedas de chumbo, medindo em média 8cm de diâmetro e valem 5x mais que a moeda de chumbo

(1 moeda de Bronze = 5 moedas de chumbo).

- Moedas de Prata -

São bem raras de serem encontradas e são muito comum de serem vistas com a alta nobreza de Belthor.

São menores que as moedas de chumbo, medido cerca de 3cm de diâmetro. Uma moeda de prata vale 20x que a moeda de chumbo.

(1 moeda de Prata = 4 moedas de bronze = 20 moedas de chumbo)

- Moedas de Ouro -

São tão raras e tão valiosas que uma simples moeda poderia alimentar uma família de camponeses durante vários dias.

Só são encontradas nos cofres reais e em algumas igrejas. Alguns altos nobres contam com essas moedas em seus cofres. Elas são do mesmo tamanho que as moedas de prata.

Elas valem 100x mais que uma moeda de chumbo.

(1 moeda de Ouro = 5 moedas de prata = 20 moedas de bronze = 100 moedas de chumbo)

É muito comum a utilização de lingotes (pequenas barras) de ouro que valem de 20 a 100 moedas de ouro de acordo com seu peso.

Línguas

A língua oficial de Belthor é o Belthorniana, uma língua rápida e arrastada, repleto de entonações vocais que fazem uma mesma palavra ter sentidos diferentes.

A língua tem algumas variações de dialetos de acordo com as proximidades das fronteiras com outros reinos.

Uma segunda língua usada pelos mercadores viajantes é a ESCANBOR uma linguagem rápida e prática, ideal para uma comunicação rápida e que envolva números. Esta língua é falada em vários reinos de ERA.

Hamunat é outra cidade com uma linguagem específica. Um dialeto tribal formado por sons que lembra grunhidos e pios de pássaros. São usados para comunicação a longa distância e em caçadas. Porém no cotidiano a língua Belthorniana é mais usada.

Vanur é uma cidade que tem um dialeto próprio. Um misto do elfo antigo, que é meio cantado, porém com as entonações que diferenciam palavras iguais usadas na língua, da mesma forma que ocorre na língua Belthorniana.

Esta língua não é falada mais em nenhum lugar de ERA.

Vila da Colina é outra cidade com dialeto próprio. Uma língua falada rapidamente e acompanhada de gestos, muito difícil de se aprender.

Eles raramente utilizam a língua Belthorniana e os anciões chegam a se recusar a falar outra língua.

A língua Belthorniana ali é falada com um sotaque arrastado e algumas vezes difícil de se entender.

Em **Nilo** existe a língua conhecida como Bushiidou. Uma língua oriental que é falada e escrita em toda a cidade. Muitos moradores de Nilo não falam nem a língua Belthorniana. Bushiidou é uma língua rápida com entonação forte e de difícil aprendizado.

A língua Belthorniana ali é falada com um sotaque arrastado e algumas vezes difícil de se entender.



Belthor, o primeiro reino de ERA. Tão antigo quando aos humanos deste continente. Um período tão grande de história, faz com que costumes sejam fundidos a cultura local tornando o reino um lugar único.

Não iremos descrever costumes locais, pois isso tornaria este livro pequeno para a quantidade de superstições e tabus existente em toda Belthor. Por isso reunimos aqui os costumes que são comuns em todo o reino.

COSTUMES LOCAIS

*CAÇADA (SUPERSTIÇÃO):

É muito comum antes de uma caçada que os nobres amarrem um lenço de uma mulher no punho, como forma de trazer boa sorte.

*BANHOS (CULTURAL):

Banho é algo pouco comum entre a população Belthormiana. Quando mais baixo na cadeia social menor é o hábito do banho. Porém quando ele ocorre a família inteira deve aproveitar a oportunidade, iniciando-se dos homens mais velhos as mulheres mais novas. Desta forma as crianças mulheres banham-se na água imunda que sobrou dos demais banhos.

O Rei

História e Dados Gerais

Don Vangoer Albuniere Duquemhill Anuvion II, filho de Don Vangoer I está no poder a 25 anos. Ele não era o primogênito, porém tornou-se o herdeiro do trono quando seu irmão foi assassinado durante uma caçada. Segundo boatos, Don Vangoer II mandou assassinar seu próprio irmão para ser o herdeiro legítimo do trono.

Seu pai, caiu em desgosto após a morte de seu irmão reclusando-se na catedral de San Tarabur's (onde viveu 8 anos antes de falecer) e deixando o direito ao trono para Don Vangoer.

Hoje Don Vangoer II governa Belthor com punhos de ferro e ficou conhecido como o decaptador, por ter o hábito de decaptar seus inimigos e expor suas cabeças pela capital do reino.

Don Vangoer tem 16 filhos legítimos e incontáveis filhos bastardos.

Entre os filhos legítimos, o mais conhecido deles é Leander, um jovem rebelde que deixou a proteção do castelo para viver uma vida de andarilho por ERA e declarou ao próprio pai sua inimizade. Don Vangoer já enviou diversas pessoas para encontrar seu filho, mas ainda sem sucesso. Seu objetivo em encontrar seu filho é apenas um: puni-lo pela traição feita ao próprio pai.

Hoje Don Vangoer II vive com sua oitava esposa, uma jovem de 17 anos. Don Vangoer além de ser conhecido como o decaptador é também

conhecido como o rei amaldiçoado, pois todas as suas esposas anteriores faleceram.

Personalidade

Don Vangoer II é um homem rígido e de poucas palavras, sempre direto em seus assuntos. Implacável com seus inimigos e rígido com aqueles que falham com ele.

Don Vangoer II está sempre cercado por sua tropa especial, os Menorianos, responsáveis por sua guarda e de sua família. Mas apesar de sua aparência frágil, Vangoer é um exímio guerreiro conhecedor do combate com diversas armas.

Alguns dizem que Vangoer bate em suas esposas e que muitas delas faleceram devido a seus acessos de fúria. A primeira rainha foi torturada e decaptada por trair o rei com um conde e dizem que isso levou Leander a deixar seu pai e jurar a vingança por sua mãe.

Podemos traçar Vangoer como um homem rijo e perfeccionista. Capaz de atos de crueldade contra aqueles que o traíam e sem nenhuma clemência para com seu inimigo. É um homem que desconfia dos próprios filhos e esta sempre cercado de sua guarda pessoal.

É comum que ele coloque sua guarda vigiando a porta do quarto de sua esposa com ordens de impedir que ela saia enquanto ele viaja pelo reino.

Vangoer é temido e ao mesmo tempo odiado por grande parte da nobreza. Porém poucos atentados ocorreram contra sua vida, afinal, Vangoer consegue ser bem convincente em mostrar o que acontece com aqueles que o traem ou tentam contra sua vida.

Aparência

Vangoer tem 47 anos de idade, com um olhar sombrio atrás de um olho tão claro que parece refletir a própria morte. Um pouco calvo, com os cabelos compridos. Usa um barba bem desenhada. Está sempre vestido com peles de animais e com sua armadura bem trabalhada. Sua coroa é um misto de elmo com tiara de ferro, sem ostentar nenhuma jóia. A única jóia que ele ostenta está em seu pescoço que segundo dizem é uma jóia mágica que permite que ele veja a verdade através dos olhos de seus inimigos.

Com estatura acima da média, Vangoer tem 1,82 de altura, o que torna-o ainda mais temido por aqueles que fiquem em sua presença.

Uma segunda língua usada pelos mercadores viajantes é a ESCANBOR uma linguagem rápida e prática, ideal para uma comunicação rápida e que envolva números. Esta língua é falada em vários reinos de ERA.

Política de Fronteiras

Belthor não é um reino que tenha fronteiras com muitos outros reinos. Suas principais fronteiras são:

- Ao norte a divisa com o reino Drow é marcada pelo Braço de Anuviron.
- O rio Tamizo é a fronteira leste com o reino de Keronã e esta fronteira é demarcada até o final das colinas de Kelendar.
- As pequenas ilhas onde se encontram as cidade de Lenoril e Co-Iat também pertencem ao reino de Belthor e foram motivo de muitas guerras.

BELTHOR E ILHA DO DRAGÃO: Devido aos constantes ataques piratas que a Ilha do Dragão realiza contra os navios comercias de Belthor e do reino dos Magos, esta nação é considerada inimiga de Belthor. E constantemente guerras naviais são travadas entre as duas nações. A última ocorreu a menos de 80 anos, quando a cidade de Dracus chegou a ser tomada por Belthor, mas rapidamente foi reconquistada pelos exércitos da ilha.

Hoje em dia alguns combates navais correm para a defesa de navios mercantes, mas não chega a ser uma guerra direta entre as duas nações.

Leis

As leis de Belthor são regidas pelos seguintes poderes:

- 1 – Rei
- 2 – Igreja de Hagr
- 3 – Nobres

Desta forma uma cidade que não tenha uma igreja de Hagr terá como juiz de seus julgamentos o nobre de maior poder hierárquico. Caso o julgamento seja algo mais complexo que exija a presença de um membro da igreja, o mesmo pode ser convocado a vir até a cidade realizar o julgamento. Porém raramente isso acontece, a não ser que envolva traição ao reino ou problemas entre nobres.

Nobres de classe mais alta só podem ser julgados pelo próprio rei, geralmente cercado por um batalhão de altos clérigos da ordem de Hagr.

Sistema de acusação e defesa

Acusado e acusador são levados a sala de julgamento (que pode ser uma sala em uma casa, uma arena ou até mesmo uma praça) onde se encontram o Juiz e vários outros nobres ou membros da ordem de Hagr para acompanhar o processo.

O acusador deve ser um “com língua” como são chamados aqueles com direito de acusar, que são: Homens maiores de 14 anos, esposas de acusador ou acusado, filhos de acusador ou acusado (que sejam maiores de 14 anos – neste caso tanto homem quanto mulher).

Estes dirigem-se ao centro da sala e fazem sua acusação. O acusado tem direito de se defender e de chamar outros que sejam “com língua” para ajudar em sua defesa.

Após ouvir as duas partes o juiz pode se reunir com aqueles que estavam como parte do conselho e então voltar com a sentença final.

As leis escritas para o reino de Belthor são:

Assassinato: Um assassinato é pago com o enforcamento do assassino. Na maioria das cidades o enforcamento é realizado em praça pública e é comum que o corpo permaneça pendurado durante dias para que todos vejam o que acontece com aqueles que não seguem as leis.

As cidades maiores tem praças de enforcamento, as menores utilizam árvores para tal.

Os assassinos permanecem presos até a conclusão do julgamento.

Roubo: Aquele que rouba, independente do tipo de roubo, é preso e assim permanece desta forma por 3 meses para cada TAROS DE CHUMBO que valia a mercadoria que roubou.

Duelo: O duelo até a morte é tido como algo legal, desde que ambos duelistas aceitem participar do duelo e haja testemunhas (que não pertençam a família) que inocentem o duelante vencedor (lembrando que os testemunhas devem ser um “com língua”).

Uma pessoa pode recusar um duelo, porém isso é tido como um ato de covardia.

Quando alguém é acusado de assassinato ele pode exigir um duelo para provar sua inocência, o acusador pode então escolher um defensor e se o Juiz permitir a decisão pode ficar por conta do resultado deste duelo.

Desrespeito: a um nobre ou soldado da guarda: A punição varia de 5 a 20 chibatadas em praça pública realizadas pela pessoa que foi desrespeitada ou por alguém escolhido pelo mesmo.

Casamento: Os casamentos são realizados na frente de um nobre ou diante de um clero e deve contar com pelo menos cinco testemunhas.

A cerimônia de união, tanto entre os nobres quanto a plebe é feita

BELTHOR E KERONÃ: Não existe uma inimidade declarada entre estes dois reinos, porém não existe uma grande amizade também. Este desentendimento entre os dois reinos remota da época da expansão, quando Belthor sofreu uma derrota de Keronã e este ganhou sua independência.

Desta forma ambos os reinos se toleram mutuamente, porém nestes últimos anos o clima entre estes dois reinos tornou-se instável uma vez que uma milícia de soldados de Keronã saqueou vilarejos da região das Colinas de Kelendar.

Keronã prontamente enviou um pedido de desculpas informando que tal milícia estava agindo por conta própria e não a mando do rei e que os comandantes da mesma já foram duramente punidos.

Porém Belthor não aceitou por completo este pedido de desculpas e o número de galeras de guerra tem aumentado nas cidades portuárias o que tem levado a população a acreditar em uma investida do reino contra Keronã.

BELTHOR E REINO ORC: Não existe amizade do reino Orc com nenhum outro reino. Constantemente navios comerciais e até galeras de guerra de Belthor são atacadas por navios Orcs.

A menos de 20 anos, Belthor realizou uma investida contra o reino Orc, porém tudo que conseguiu foi uma grande perda de navios e soldados.

Hoje as rotas comerciais evitam a travessia pela ilha Orc.

As cidades como Co-Iat, Lenoril e Comodol são constantemente saqueadas por navios piratas Orc.

BELTHOR E REINO DROW: Existe uma total neutralidade entre estas duas nações e até algumas parcerias comerciais.

Esta neutralidade não permite a movimentação de tropas de um destes reinos no reino vizinho sem uma autorização do rei.

Porém não existe hostilidade nenhuma entre estas duas nações.

BELTHOR E TROLL: Belthor está muito longe do reino Troll e com isso não tem muitos problemas com este reino. Porém não existe nenhuma amizade firmada.

Se um navio troll for visto em terras Belthornianas será naufragado como um navio inimigo.

BELTHOR E DRANVILLE: Total neutralidade.

BELTHOR E REINO DOS MAGOS: Existe uma aliança comercial muito bem estabelecida entre estes dois reinos. E inclusive alianças matrimoniais entre altos nobres destas potências de ERA.

As alianças comerciais entre Belthor e Mago são muito bem firmadas pelo tratado de Alvênus (nome do mago diplomata que firmou o tratado entre as duas nações).

BELTHOR E ANÃO: Devido a distância entre estas duas nações, não existe nem hostilidade, nem amizade entre estes dois reinos. Como Dranville, existem uma total neutralidade entre Belthor e o Reino Kademirk.

BELTHOR E REINO DOS MORTOS: Para muitos, o reino dos mortos não pode ser nem considerado um reino, uma vez que é uma região selvagem, sem tratados comerciais e isolado do restante do mundo. Porém não existe amizade de Belthor com relação aos atos de Tukemon. Desta forma podemos dizer que Belthor seria considerado inimigo do reino dos Mortos.

com a troca de uma fita que é retirada do cabelo da noiva e então amarra-se o braço do noivo com a da noiva, separando-se apenas ao final da cerimônia.

A união de casamento deve ser para sempre, uma viúva não poderá casar-se novamente, porém um homem viúvo precisa de uma nova esposa.

Após o casamento o homem é praticamente dono de sua esposa, podendo fazer o que bem entender com ela, inclusive mata-la. Mas para isso deve ter uma acusação grave contra ela – como adultério.

Adultério: o adultério cometido pela mulher é pago com a morte que pode ser realizada pelo seu próprio marido ou entregue a guarda para realiza-lo. Se isso ocorrer, a mulher será humilhada, arrastada nua pela cidade, estrupada pelos guardas da prisão e por final decapitada em praça pública.

Apenas o marido pode retirar a acusação e assim retirar a pena da mulher adúltera.

O homem poderá sair com prostitutas, mas se adulterar com a mulher de outro homem, o adúltero terá de pagar com: todos os seus bens serão pegos pelo homem traído, isso inclui sua própria esposa, filhos (menores de idade) e filhas (solteiras) além dele mesmo tornar-se escravo do homem traído pela quantidade de anos igual a quantidade de anos que o homem traído era casado com sua esposa.

Dívidas nos Impostos: alguém que deva impostos a coroa deve entregar um filho, ou ele próprio, a trabalho à coroa até que a dívida seja sanada, o que muitas vezes nunca acontece.

A dívida a outra pessoa física deve ser paga da mesma forma, com a doação de um parente, ou o próprio devedor para trabalhos ao dividendo.

O devedor geralmente tem um prazo, estipulado pelo juiz antes da lei ser posta em prática.

Escravidão: A prática de escravidão só é permitida nos seguintes casos: Prisioneiros de guerra, dívidas ou adultério. Não é permitida a venda de escravos, apesar dela acontecer no mercado negro.

Para ter um escravo o seu dono deve ter uma carta da igreja de Hagr dando permissão ao mesmo pelo escravo. Estas cartas muitas vezes são falsificadas e pessoas comuns capturadas em vilarejos são vendidas como escravos.

O dono de um escravo tem direito de fazer o que quiser com ele, mas se o mesmo for morto ou invalidado a família pode pedir um julgamento contra o dono do escravo e o mesmo terá de pagar um valor do peso do escravo em lingotes de ouro, o que é uma verdadeira fortuna.

Se alguém for pego com um escravo inválido. Ele será obrigado a libertar o escravo e pagar ao mesmo 10 lingotes de ouro por ano de escravidão.

Esta lei só está sujeita as criaturas consideradas humanoides: Humanos, Elfos, Anões e Halflings.



Características do Reino de Belthor

EXÉRCITO

Belthor conta com um poderoso exército em seu reino, porém este exército não está centralizado em um único local e sim distribuído entre a grande nobreza ou regência de reino.

Em tempos de guerra o rei poderá convocar 50% de todos os homens de armas (como são chamados aqueles que tem o exército como profissão) que estejam a serviços de nobres ou de cidades.

Este exército é formado por cavaleiros, lanceiros e espadachins sendo que dois grandes grupos se destacam e são temidos pelos exércitos inimigos: Os Menorianos, a guarda especial do rei e Guerreiros Arkanos da cidade de Kenedar.

Os Menorianos são a guarda pessoal do rei e o acompanham em todas as suas expedições. Algumas vezes Menorianos são enviados para auxiliar marqueses ou até mesmo investiga-los nas fronteiras distantes do Reino.

O sistema para reagrupamento de tropas é feito através do envio de mensageiros as principais cidades. Já existem pontos estratégico no caminho, onde cavalos e mensageiros descansados estão prontos para substituir cavaleiros cansados e assim dar sequência a viagem para que a mensagem de guerra chegue rapidamente aos locais devidos.

A principal estratégia utilizada é o envio de mensageiros na direção de Draco para atingir Kenedar, na direção de Cidade da Rocha Nevada de Águas Místicas. Destas cidades navios partem por todo o litoral com a bandeira de guerra hasteada e a medida que passa pelas cidades costeiras, o olheiro – homem que fica nos portos sempre a espera da bandeira de guerra – corre até o comando da cidade, que por sua vez envia seus mensageiros as cidades próximas não costeiras. Desta forma, rapidamente a notícia se espalha e a movimentação de tropas inicia-se para a capital onde o comando principal tomará as decisões com relação as próximas estratégias.

EDUCAÇÃO

A educação em Belthor é algo raro, pelo menos para grande parte da população. A plebe não recebe nenhuma forma de instrução a não ser o ofício de seus pais. As perspectivas de vida de um jovem da plebe é tornar-se aquilo que seus pais são.

Porém a vida é bem diferente entre a nobreza. Entre os nobres, pelo menos do sexo masculino, o aprendizado inicia-se desde muito cedo. Um tutor torna-se responsável por ensinar a um jovem desde o manuseio de espada até a leitura, escrita, música literatura, artes, teatro, diplomacia, entre outros conhecimentos que tornarão o jovem um verdadeiro nobre.

As jovens da nobreza não receberão todas as instruções que os jovens, mas não serão totalmente incultas. Apesar de não receberem ensinamento nas letras elas recebem instruções na arte da dança, canto, música, costura, culinária, tudo para tornarem-se uma boa esposa.

Outra forma de educação que um jovem pode receber é alistando-se a uma ordem de clérigos, neste caso além de aprender a arte da leitura e escrita ele aprenderá os dogmas daquela ordem que podem incluir diversos ofícios.

Uma escola especial na cidade de Águas Místicas é a escola Sávanos de Magia, onde jovens são enviados para aprender conhecimentos como alquimia e magia. Apenas jovem com grande poder aquisitivo podem frequentar esta escola que cobra uma alta taxa para que o aluno possa estudar.

O pai do jovem deve pagar um Soldo referente a todo o curso e período que o jovem poderá frequentar a escola, o que é realmente uma verdadeira fortuna.

Em raras ocasiões, velhos magos podem pagar o estudo para jovens talentosos que sejam filhos de plebeus ou até mesmo jovens plebeus que mostrarem talento e serem descobertos por instrutores da escola poderão estudar gratuitamente. Porém é algo raro de se acontecer.

Resumo final: 99% da Plebe é Analfabeta. Todos os jovens do sexo masculino da nobreza sabem ler e escrever entre outras artes literárias. Apenas 15% das mulheres da nobreza sabem ler e escrever. Todos os membros de uma ordem pertencente a igreja sabem ler e escrever.

COSTUMES LOCAIS

***NAVEGAÇÃO (SUPERSTIÇÃO):** É comum nos portos de Belthor, que os capitães dos navios, antes de zarparem para uma viagem lancem ao mar algumas moedas de bronze ou até mesmo de prata como forma de solicitar ao deus do mar uma viagem segura. Dependendo da carga ou da tripulação, até mesmo baús repletos de lingotes de ouro são lançados ao mar.

***MODOS A MESA (CULTURAL):** É comum que os homens sentem-se a mesa primeiro que as mulheres, se alimentem e só então as mulheres sentam e se alimentam. Uma mulher sentar a mesa junto aos homens é visto como algo fora do comum e constrangedor em um jantar ou banquete.



ESTRADAS

As estradas de Belthor são antigos caminhos utilizados pelos desbravadores de ERA. Trilhas que com o tempo tornaram-se mais largas até virarem rotas de comércio.

As estradas são de terra batida, exceto próximo a capital do reino onde as estradas e ruas são pavimentadas com pedra branca, o que torna o lugar mais imponente e belo.

O fluxo de viagens é muito pequeno, uma vez que as distâncias entre uma cidade e outra são longas e os perigos de assalto ou até mesmo ataque por criaturas selvagens são grandes, somando-se a isso está a dificuldade de movimentação, pois uma viagem entre uma cidade e outra requer que os viajantes levem provisões, tenham dinheiro para cavalos, tendas para dormir e até mesmo segurança, uma vez que a viagem entre uma cidade a outra pode levar vários dias sem um único lugar para descansar ou se alimentar.

Todas estas dificuldades desestimulam as viagens se você não é um mercador que vive delas ou um nobre com negócios a serem resolvidos em terras distantes.

A plebe de uma cidade não conhece muita coisa além da cidade onde moram e de seus arredores.

A única estrada que foi pavimentada é a estrada comercial, conhecido como ROTA DA MAGIA. Esta estrada leva a capital até os portos de Draco de onde as mercadorias de Kenedar e Mystic chegam ao reino.

COSTUMES LOCAIS

*CASAMENTOS E DOTES (CULTURAL):

Em Belthor os casamentos dos aldeões são raramente arranjados, as jovens geralmente casam-se com quem elas gostariam de se casar e os casamentos ocorrem, pelo menos para as jovens donzelas, entre os 15 ao 18 anos. Após essa idade o pai pode começar a se preocupar com o nome da família e arranjar um casamento para a sua filha.

Os homens raramente tem idade certa para se casar, uma vez que são uma forma de mão de obra para a família e desta forma não sentem o peso da obrigação do casamento em suas costas.

Os casamentos entre os aldeões são realizados com festas simples simbolizando a união e os jovens acabam por morar junto aos pais do noivo.

Os casamentos entre a nobreza já são muito diferentes. Eles quase sempre são arranjados quando a menina atinge a puberdade. Geralmente os arranjos são feitos entre o pai da noiva e algum aliado seu, muitas vezes com idade suficiente para ser pai da noiva.

Após arranjado o casamento, um dote deve ser pago ao noivo, uma vez que após aquela data ele será responsável por sua esposa, tendo de pagar seus gastos e cuidar de suas crias. Assim a família da noiva deve pagar um dote exigido pelos pais ou pelo próprio noivo.

Estes dotes podem ser terras, ouro, animais de criação, títulos de poder, entre outros.

O casamento é simbolizado com uma grande festa realizada pelo noivo onde toda a nobreza local e dependendo do título de nobreza até a realeza podem ser convidados.

*BORBOLETAS (SUPERSTIÇÃO):

Uma representação de mal agúrio é a entrada de uma borboleta na casa de alguém onde esteja uma jovem grávida.

Segundo a crença popular a entrada de uma borboleta pode levar consigo a alma da jovem criança que está para nascer e assim ela nascer morta.

Por isso quando uma jovem está grávida é comum que todas as portas e janelas da casa permaneçam fechadas.

COSTUMES LOCAIS

***MULHERES (CULTURAL):** As mulheres são vistas como servas de seus homens. Desta forma uma mulher casada é totalmente submissa a seu senhor. Ele pode fazer o que bem entender dela, inclusive mata-la se tiver uma acusação realmente concreta sobre ela. No mundo de Belthor as mulheres tem duas opção: ou se casarem ou tornarem-se sacerdotisas. Mulheres com mais de vinte anos ou solteiras são tidas como prostitutas e tratadas como tal.

***PARTO (SUPERSTIÇÃO):** Quando uma mulher entra em estado de parto, rapidamente a parteira manda buscar uma virgem. Para que a criança tenha uma vida próspera é necessária que a primeira pessoa que segure o bebê após o nascimento seja uma virgem. Desta forma é muito comum as casas de parto na igreja de Stack.

Hierarquia Nobre

A hierarquia social de Belthor é constituída por:

Não humanos

Os não humanos são uma classe desprovida de atenção pelo reino. São considerados mais animais do que propriamente uma raça, desta forma um não humano está fora dos padrões “legais” da sociedade. Isso quer dizer que as leis que regem o reino não se aplicam a eles.

Em muitas das cidades eles são proibidos, a não ser que um humano se responsabilize por eles.

As raças que se enquadram aos humanos são Anões e Elfos. Alguns membros de outras raças acabam podem ganhar o mesmo direito de liberdade que um humano tem.

Escravos

Os escravos são catalogados e desta forma o dono deve ter uma carta da igreja de Hagr que comprove a posse do mesmo.

Eles são empregados como trabalhadores de caravanas, servos em tavernas ou portos. Estão acima dos não humanos, pois apesar de escravos, eles não podem ser mortos ou invalidados por seu dono. Ainda assim estão a margem da sociedade.

Plebe

A plebe compõe a grande massa da população de Belthor. Sejam eles mercadores, camponeses, artesões, são todos membros da Plebe.

Sendo rico ou pobre, alguém que não tenha título de nobre é considerado plebeu pela política social do reino.

A plebe esta abaixo da nobreza e apesar de todos se enquadrarem nos direitos das leis de Hagr sobre a população do reino a nobreza tem total direito sobre a plebe.

Para a maior parte da plebe a vida se resume a cidade que ele vive ou a região a sua volta. Viajar por ERA é algo que exige dinheiro e segurança. As estradas não passam de trilhas fabricadas por mercadores e não tem segurança alguma. Bandidos e aqueles que não tem terras espereitam nas estradas em busca de mais um dia de sobrevivência, além de criaturas selvagens que podem cruzar seu caminho. Apesar de pertencerem ao reino em questão, as estradas são consideradas terras de ninguém, por isso não tem segurança alguma.

Como os grandes centros populacionais estão dias de viagem um do outro, é quase inviável que um camponês deixe a segurança de suas terras para se aventurar no mundo a sua volta.

Desta forma uma camponês vive a sua vida dentro dos limites de sua segurança e são raro aqueles que trocam esta vida em busca de algo melhor para si, e estes são considerados aventureiros.

Aventureiros

Os aventureiros iniciantes são vistos como bandoleiros sem lei, pessoas que causam transtornos a população e desta forma são vistos como parias da sociedade. É claro que este é um dos únicos meios de um simples plebeu deixar a sua via simplória e quem sabe chegar ao status de um Lorde.

Porém enquanto um camponês não tem dinheiro suficiente para impor sua autoridade com ouro e ainda necessita de utilizar a espada para isso, eles são vistos como marginais da sociedade. Desta forma serão mal atendidos por qualquer que vejam um portador de armas que não pertence a nenhum exército.

Os únicos que podem eventualmente receber bem um aventureiro, são os próprio plebeus em momentos de grande necessidade, pois os aventureiros são muitas vezes a única esperança de auxílio de alguém que não pode contar com o estado. Os mercadores também vêem nos aventureiros uma oportunidade de realizar bons negócios, comprando material de pilhagem e vendendo provisões aos mesmos.

Apesar de termos a visão dos mundos medievais repletos de aventureiros, eles são raros em ERA. O índice de vida deles é baixo e muitas vezes eles são presos por autoridades como marginais.



Exército

Se você é membro do exército de alguma cidade, baronato ou nobreza, você já está um nível acima da Plebe uma vez que o exército é visto como uma autoridade no reino de Belthor.

Membros do exército ainda são membro da plebe por não terem título de nobre, porém em termos de status social eles estão acima da plebe.

Soldados Menorianos

Os Menorianos são o exército de Elite de Belthor e por isso ser um Menoriano já lhe garante o título de Lorde (veja abaixo).

Lordes

O status de lorde é ganho quando alguém que não é parte da nobreza é aclamado por um rei ou por alguém com o poder para conceder-lhe tal status.

Geralmente líderes militares que provaram seu dever com o país ou com seu senhor, grande mercadores que bajulam os nobres, etc.

Um Lorde não necessariamente será rico, porém ele terá ajuda da nobreza em geral pelo simples fato de ser um Lorde e inclusive poderá se casar com membros da nobreza.

Este é um Status que lhe coloca acima do povo (escravos, exército e plebe) e ao mesmo nível o exército de Menorianos e os regentes das cidades, porém ainda está abaixo da nobreza.

Mas um Lorde poderá garantir um título de nobre se conseguir casar-se com um membro da nobreza.

Magistrados

Estes homens são os burocratas e juizes das grandes cidades. Os magistrados são geralmente homens instruídos nas leis do reino, muitas vezes forma em igrejas de Hagr, porém não são clérigos, recebem apenas o estudo necessário em letras, leis, cálculos, para que possa cumprir seu dever de maneira eficaz.

Magistrados não são nobres, porém tem um Status privilegiado dentro da hierarquia social, pois como os Lords, estes homens tem privilégios que a própria plebe não tem.

A função dos Magistrados é fiscalizar o mercado das grandes cidades bem como auxiliar na arrecadação dos impostos. Ele é o apoio dos regentes.

Um magistrado também pode ser convocado como juiz na ausência de um membro da igreja de Hagr, porém poderá exercer esta função apenas para casos mais simples.

Um magistrado recebe um ótimo soldo mensal e tem uma vida equiparada a dos regentes e nobres. Apesar deles não terem o título de nobre – porém nada impede que um nobre exerça a função de magistrado.

Regentes/governantes de cidades

Nem todo regente ou governante das cidades são nobres. Mas todos eles tem o poder da fala no governo de um reinado.

Eles recebem esse título de várias formas e de acordo com a cidade onde se encontram. Um regente pode ter sido escolhido pela população local ou simplesmente colocado neste posto por um governante do reino, tal como uma Marquês ou Duque.

De modo geral eles tem poder dentro da política, mas não participam da nobreza se não são Nobres.

Os regentes são o apoio do rei, se todos os regentes voltarem-se contra um rei eles derrubam o mesmo.

Isso ocorre porque apesar dos soldados de uma cidade pertencerem ao reino, ele raramente deixarão de obedecer as ordens de seus senhores que na maioria das vezes estão ligados a seu regente.

Por isso é comum que o rei envie tropas ligadas diretamente a seu exército pessoal quando uma cidade apresenta problemas e começa a "sair dos eixos".



Nobres em Geral

Não se é nobre se não se nasce nobre. Ninguém ganha o status de nobre, uma vez nascido em "berço de ouro" todos os seus descendentes terão sangue nobre.

A única forma de tornar-se Nobre é no caso de um Lorde casar-se com um nobre, desta forma ele será nobre enquanto for casado com um membro da nobreza.

Os nobres são descendentes da linhagem real e por isso são nobres. Todos eles tem títulos e uma árvore genealógica que comprovam sua linhagem real.

Encontra-se entre a nobreza geral os filhos e filhas de nobres ou demais membros da família sem um status. O fato de eles não terem um título não os deixa menores que os Lordes, porque eles levam o sangue da nobreza.

É muito raro ter um membro da nobreza casando-se com um mercador, plebeu ou até mesmo um lorde, porque seria a diluição do sangue e geralmente se isso ocorre o nobre perde seu título para se igualar a seu conjugue (exceto no caso do casamento com Lordes) que não pode atingir o status da nobreza.

É comum entre a nobreza os casamentos arranjados, exatamente para evitar esse tipo de constrangimento.

É raro, mas acontece, de alguns nobres deixarem a nobreza e tornarem-se aventureiros. Neste momento eles também perderão o título de nobre e se igualarão aos párias que tentam imitar.

Barão

Os barões são membros da nobreza que receberam esse título pelo rei graças a seus trabalhos prestados ao governo. São grandes donos de terras e sua função é fiscalizarem regentes e o pagamento de impostos ao reino.

Em Belthor existe praticamente um barão em cada grande cidade ou um barão em uma região de pequenas cidades.

São geralmente cercados por escribas e matemáticos que fazem grandes relatórios a serem enviados a seu rei relatando os ganhos e perdas daquele ano e os motivos que levaram ao aumento nos ganhos de impostos ou a perda do mesmo, para que o rei possa tomar decisões política a cerca dos acontecimento.

O baronato é um título muito desejado pela nobreza. Tal título lhe garante um soldo participativo nos impostos das terras que deve cuidar em questão e lhe garante grande parte de terras concedida pelo seu rei onde suas ordens estão acima de qualquer pessoa, exceto daqueles que tenham títulos de nobreza acima que o seu. Ainda assim devem lhe respeitar dentro de suas terras*.

*Não confundir suas terras com as sua área de fiscalização.

Viscondes

São aqueles que substituem um conde em sua ausência ou falecimento. Geralmente este título é dado ao filho mais velho de um Conde, ou alguém indicado pelo mesmo caso este não tenha filhos.

Os viscondes geralmente acompanham as rotinas administrativas dos condes para o aprendizado. Para entender melhor as tarefas de um Visconde, veja Conde.

Condes

São geralmente a assessoria administrativa palaciana. Aqueles que cuidam da parte burocrática do reino para o rei.

Eles geralmente acompanham seu senhor em viagens burocráticas.

Cuidam da verificação dos impostos arrecadados e onde eles serão empregados, auxiliam nas decisões políticas, na contabilidade de exércitos, entre outras atividades.

Desta forma existem condes dos mais variados tipos, desde sábios e magos, até comandantes de exércitos pessoais do rei.

Também são donos de grandes áreas de terra e tem sob seu comando pelo menos uma pequena tropa de guarda pessoal.

Marquês

Título dado a um nobre, geralmente ligado ao exército e a política, para controle das fronteiras longínquas de um reino.

Um marquês recebe plenos poderes na área fronteira de seu comando ele representa o rei nestas áreas e tem total autonomia tanto para a administração civil quanto militar.

Como muitas fronteiras são distantes e uma mensagem de ataque levaria meses até chegar ao rei, o que poderia custar uma faixa muito grande de terra, o marquês está ali para evitar tal fato e tomar as decisões cabíveis em nome do rei.

O Marquês só responde ao Vice-Rei e ao Rei. Nem os príncipes tem autonomia na área de comando de um Marquês, a não ser que este esteja em representação a seu pai.

Já houve casos de Marqueses se revoltarem contra seu rei, mas nenhuma que tenha ocorrido com sucesso, ou pelo menos nenhuma que os registros contem. Isso ocorre porque o Marquês muitas vezes fica isolado na fronteira com poderes de um rei e se o ego do mesmo não for realmente equilibrado, este poder pode afetá-lo e ele tentar tornar as terras da fronteira num reino independente.

Vice-Rei

Os Vice-Reis estão abaixo apenas dos príncipes, reis e rainhas.

Ele é o representante do rei quando o mesmo está fora do reino ou quando um rei e uma rainha morrem deixando um herdeiro muito jovem. Neste caso o Vice-Rei assume o reinado até que o jovem príncipe tenha idade suficiente para ser aclamado rei.

Os Vice-Reis geralmente são primos ou irmãos mais novos dos reis.

Príncipes e Princesas

Os filhos de um rei são o posto mais alto da hierarquia nobre (depois da rainha). Os príncipes são os herdeiros do trono. O primogênito é quem assume o trono após a morte de seu pai, os filhos mais jovens recebem cargos de grande importância, como Vice-Reis, Marqueses e comandante de grandes tropas.

As princesas por sua vez são usadas para estabelecer alianças através do matrimônio e são utilizadas em casamentos arranjados entre reinos para estabelecer a união dos mesmos.

Rainhas

As rainhas, bem como o Vice-Rei, são as vozes de autoridade na ausência do rei e o único título de poder ocupado por um cargo feminino.

Quando um rei morre quem governa é a rainha com apoio do Vice-Rei até que seu filho tenha idade suficiente para assumir o reinado.

É muito comum reis trocarem de rainhas quando as mesmas não lhe dão filhos homens.



Reis

Os reis são vistos como descendentes dos deuses. Acredita-se que eles foram postos em ERA para guiar os homens com sua sabedoria.

Desta forma só podem tornar-se reis aqueles que tenham sangue real. É claro que durante a história vários usurpadores tomaram o reino para si. Mas a plebe acredita que seu rei é um homem predestinado pelos deuses a governá-los, e por isso o seguem sem questionar.

Ser um rei é algo que lhe dá grandes poderes, mas exige de você o esgotamento total tanto físico quando mentalmente. O rei muitas vezes tem de estar viajando entre os reinos ou visitando fronteiras para impedir que usurpadores tentem se opor a seu poder.

Tratados entre os reinos tem de ser feito frequentemente e guerras são travadas periodicamente.

Isso toma tanto tempo de um Rei que é comum que o rei fique em seu castelo poucas semanas de um ano inteiro.

O Clero

O clero é a única hierarquia social a parte de todas as demais citadas. Uma vez que o clero não responde nem mesmo ao rei. Porém responde a uma hierarquia interna dentro de sua igreja.

É claro que para obter favores do Rei o clero se submete ao mesmo, mas não da mesma forma que os demais vassalos.

O clero vê o rei como uma aliado e vice versa.

Desta forma as igrejas em Belthor, principalmente a de Hagr, são consideradas aliadas, desta forma estão isenta de impostos deste de que seus serviços estejam disponíveis ao rei quando este desejar.

COSTUMES LOCAIS

*VISITAS ENTRE NOBRES (CULTURAL):

Quando um nobre visita outro nobre por qualquer que seja o motivo é educado que o visitante leve a seu hospedeiro presentes a toda a família. Se um nobre fizer uma visita a outro nobre sem levar presentes, isso é considerado uma ofensa tão grande que pode gerar conflitos entre as duas famílias.

*ALTANAEL – FESTA DE TODOS OS DEUSES (CULTURAL)

No dia 12 do mês de Artum é comemorada a chegada do verão com uma festa conhecida como Altanael. Esta festa é comemorada por todos em Belthor, que durante a noite se dirigem para uma fogueira que cada família acende e ali permanece a noite toda observando as outras fogueiras e fazendo preces a sua divindade.

Para um viajante que viaje a noite no reino de Belthor, terá uma bela visão das fogueiras acessas ao longo da estrada, em fazendas, vilarejos e até mesmo nas cidades.

***FESTA DA CHEGADA (CULTURAL):** Uma festa comemorada em todo o reino de Belthor que simboliza a chegada dos humanos em ERA. Ela é comemorada junto com a chegada do ano novo, ocorrendo do dia primeiro ao quinto dia do mês de Anur.

Como é um mês frio, é comum que as famílias se reúnam dentro de suas casas onde assam um novilho e bebem vinho durante as festividades.

*INVERNO ENTRE A PLEBE (CULTURAL)

Quando o alto inverno chega no reino de Belthor, para que os camponeses evitem a morte de seus animais, eles colocam os animais em cômodos especiais dentro das casas junto com suas famílias. Isso além de proteger o animal do frio, ainda aumenta a temperatura média da casa, deixando a família mais aquecida.

***RITOS FUNERAIS (CULTURAL):** Em Belthor, a morte é tratada como a passagem para a terra dos deuses. Os corpos são cremados pois segundo a cultura, quando mais alto se elevar a fumaça mais perto dos deuses a pessoa ficará em sua nova vida.

Desta forma os ritos funerários dos nobres são feitos em grandes piras funerárias, utilizando-se muita madeira e óleos combustíveis. Na maior parte das vezes objetos pessoais são queimando junto ao corpo, pois acreditam que tais objetos poderão ser utilizados por ele na outra vida.

Os ritos funerários entre a plebe seguem os mesmos padrões da nobreza, porém em uma escala muito mais modesta.

Quando um morto não tem família para arcar com seus ritos funerários, eles são entregues a igreja de Hagr ou Corlow que irão realizar os ritos, conforme costumes do reino.

Soldado Menoriano



Menorianos e Guerreiros Arkanos

Menorianos

O castelo de Belthor conta com uma guarda pessoal de 230 homens.

Desde a época da expansão, estes homens acompanhavam o rei nas expedições e nas guerras travadas contra os nativos de ERA, eram homens escolhidos a dedo que recebiam um treinamento especial e diferenciado e status de Lords, o que os davam um posto de nobreza e uma grande riqueza. Naquela época os Guardas Menorianos (como são chamados) não passavam de 12, hoje eles se estendem a 230 homens que fazem a defesa total da área do castelo da capital.

Ser um Menoriano

Estes homens são escolhidos a dedo pelos generais Menorianos. Eles observam o exército do reino e verificam aqueles soldados que tem a disciplina e a força suficiente para ser um Menoriano.

Estes soldados são convidados e passam por um treinamento rigoroso de força, resistência e acima de tudo disciplina que é feito pelos Generais Menorianos e por um ano no castelo de San Tarabur's com a ordem de Hagr.

Este treinamento/teste dura 3 anos e se aprovados, o soldado recebe o status de Menoriano e um título de nobreza dado pelo rei. Estes testes e treinamentos são rigorosos e muitos desistem antes de terminar ou até mesmo morrem durante os teste.

Os soldados residem na parte interna do castelo, junto com a nobreza e fazem um voto de juramento, dando sua vida para salvar a vida do Rei e da família Real.

Estes guardas são encontrados nos portões de entrada do castelo e sempre há um esquadrão seguindo o rei, vigiando a porta do quarto do rei, a sala do tesouro e a sala do trono. Enfim, os Menorianos foram criados para proteger a vida real e a da nobreza.

Ritual de Iniciação

Quando um Menoriano passa no teste, uma festa é realizada no castelo onde uma fila de Menorianos de alto escalão Capitães para cima, formam um corredor com suas armas levantadas para cima onde os iniciados passam até chegar ao trono.

Atrás desse corredor estão os demais Menorianos e a nobreza do castelo.

De frente ao rei, ele deve ajoelhar-se e o rei toca com sua espada na cabeça do mesmo, representando que naquele momento a vida do Menoriano está sob a espada do rei. O iniciado ainda deve levantar-se e tocar o fio da espada do rei com a mão direita, cortando-a e representando que ele de bom grado entrega o seu sangue e coloca o rei acima de qualquer coisa em sua vida.

Neste momento ele recebe suas armas e armaduras da mão de um General.

Uma festa é realizada naquela noite em homenagem aos novos Menorianos.

Status

Os Menorianos recebem o título de Lords pelo rei e recebem terras dentro do reinado. Eles são muito bem vistos pelos nobres e muitos desejam entregar suas filhas a um pretendente Menoriano.

Equipamento

Assim que você torna-se um Menoriano você recebe uma armadura de malha muito bem trabalhada. Tal malha deve estar sempre polida e lustrada e é uma armadura muito difícil de fazer e muito cara, isso já remete ao Status destes cavaleiros.

Além disso, eles usam uma ombreira e elmo de bronze com detalhes de desenho na forma de asa.

O elmo tem proteções laterais que lembram as garras de um escorpião e tira de couro são presas no alto do elmo, que além de ser um adereço belo também mostra a hierarquia dos Menorianos de acordo com as cores e quantidade das tiras.

Eles usam luvas e botas de couro, um saiote de couro sob um de pano azul ou vermelho, um cinto trabalhado em ouro, couro e prata com uma grande tira de couro com desenhos que variam de soldado para soldado, e também é uma identidade pessoal de cada um.

A arma que eles utilizam é uma espada curta que facilita o combate

dentro do castelo e um escudo pequeno e redondo para facilitar a defesa e a mobilidade dentro de corredores e salas do castelo.

Combate

A forma de combate é organizada e disciplinada e eles sempre andam em dupla e nunca devem abandonar seu parceiro, a não ser que a vida do rei ou da família real esteja em risco.

Um juramento de sangue é feito sob a espada do rei, onde sua vida é colocada sob a do seu Rei e ele deve dar a sua vida para defendê-lo. Além disso eles fazem um juramento com seus companheiros onde após o rei e sua família, os Menorianos devem defender-se mutuamente.

Em duplas, eles lutam lado a lado ou circundando inimigos de forma a desorientá-los e assim facilitar o ataque.

Se o companheiro é morto em combate o Menoriano deve rapidamente encontrar outro ou outros para ajudá-lo em combate.

Hierarquia

Os Menorianos não respondem ao exército comum de Belthor, sendo considerado um exército separado do exército do reino. É um exército particular da realza. Porém qualquer soldado ou sargento do exército devem responder as ordens de um Menoriano. Desta forma, um simples soldado Menoriano já está acima de um sargento do exército real, apesar de serem entidades diferentes.

A Hierarquia Menoriana é:

- Soldado Menoriano – 3 fitas de couro marrom no Elmo. Responsáveis pode vigiar os portões e muralhas do castelo, por escoltar nobres menores quando necessário.

- Veterano Menoriano – 2 Fitas de cor marrom e uma vermelha. São aqueles que estão na guarda a mais de 5 anos. São responsáveis por comandar 9 soldados Menorianos. Eles também tem seu par no combates, que é um soldado de seu esquadrão a sua escolha.

- Capitães Menorianos – 3 fitas de couro tingidas de vermelho. São soldados com maior experiência e que já passaram por um combate real. Geralmente com mais de 8 anos de serviços ao rei.

São responsáveis pela guarda da sala do trono e pela sala do tesouro. Os capitães apesar de darem ordens aos veteranos e soldados não tem um esquadrão para comandar, eles em si formam um esquadrão geralmente formado por 9 capitães e um Cavaleiro Menoriano.

- Cavaleiro Menoriano – 2 fitas vermelhas e uma azul. São capitães com mais de 12 anos de serviço, geralmente responsáveis por um esquadrão de 9 capitães. Da mesma forma que os capitães são responsáveis por vigiar a sala do trono e do tesouro, entre outras partes dos castelos. Como vigiar o quarto das princesas.

- General Menoriano – 3 fitas azuis no elmo. É o Status máximo dos Menorianos. Eles não tem um comandante, pois o comando é feito pelo próprio rei. Porém entre eles há uma hierarquia onde aqueles que tem mais anos de serviço são os comandantes. Para chegar a este status você deve ser escolhido pelos generais que estão sempre de olho entre os Capitães e Cavaleiros em busca de destaques.

Eles são responsáveis pela guarda pessoal do rei e da família real. Hoje existem 18 Generais Menorianos e eles podem requisitar cavaleiros se for necessário escoltar mais de um membro da família real ao mesmo tempo para locais diferente.

Assim é a entidade Menoriana de Belthor. Um exército dentro do exército com disciplina e ligados a um voto de sangue com o rei.



Guerreiros Arcanos de Kenedar

A cidade de Kenedar é uma das cidades com maior segurança no reino de Belthor. Isso dá-se ao fato da guarda de elite existente na mesma, que são um misto de guerreiros e magos ou magos da guerra, esta força de elite é conhecida como Guerreiros Arcanos de Kenedar.

Ser um Guerreiro Arcano

Não é nada fácil ser um Guerreiro Arcano de Kenedar. Leva-se 16 anos para formar um destes guerreiros.

Eles são treinados na Academia Real Kenedariana Arcano Militar (A.R.K.A.M), uma instituição militar sustentada pelo próprio estado real em parceria com a regência de Kenedar. Parte dos gastos com a instituição são pagos por isenções de impostos a cidade.

Os guerreiros treinados ali são enviados de todas as partes do mundo e são escolhidos a dedo pelos “olheiros” da Academia. Podem ser membros de destaque de exércitos, ótimos alunos de escolas de magia, ou até mesmo aventureiros em ascensão. Porém para se tornar um Guerreiro Arcano deve-se ter um perfil disciplinado e persistente, um porte físico atlético e mente genial e acima de tudo, ter aptidão nata para magia.

Ali os guerreiros são treinados nas mais diversas formas de concentração, nas lutas armadas e desarmadas e na utilização de magias de paralisação e ataque corpo a corpo.

Muitas vezes os alunos são deixados horas no pátio sob chuva e devem se concentrar fazendo um objeto flutuar durante horas, ou realizando exercícios com o corpo enquanto limpa a mente de impurezas externas.

Oitenta por cento dos membros que entram na A.R.K.A.M. desistem antes de completar o treinamento.

Ritual de Iniciação

Quando uma turma de Guerreiros Arcanos forma-se, o que acontece a cada 5 anos, uma festa é realizada na cidade em praça pública, sobre um palanque montado eles recebem seus uniformes oficiais e são aclamados pela população que se reúne para ver a aclamação antes das festividades que são abertas a todos.

Status:

Os Guerreiros Arcanos são considerados a elite do exército de Kenedar. Desta forma a guarda comum da cidade está subjugada a estes guerreiros. Quando necessário, um simples soldado Arcano pode comandar um grupo de soldados comuns da cidade, mesmo que entre estes soldados existam capitães e generais.

Equipamento

Quando aprendizes, os guerreiros usam robes brancos com o símbolo da ordem em vermelho. No ritual de iniciação eles recebem seu equipamento que usarão por toda a vida que consiste em:

- Um manto vermelho que deixa as laterais abertas e é preso por um cinto, com o símbolo da ordem estampado no peito em branco, prata ou dourado.
- Ombreira de ferro encantadas com magia que dão a eles uma maior resistência a dano.
- Luvas e botas de couro.

Além disso, eles recebem uma espada e escudo.

Porém quanto mais alto na hierarquia um membro está, mais itens encantados ele tem, como cinturões mágicos, luvas que aumentam a força, botas encantadas, espadas e escudos mágicos e até cajados mágicos.

Combate

Os Guerreiros Arcanos andam sempre em duplas, onde um protege o outro. Geralmente um dos Guerreiros lança magia enquanto o outro ataca. As magias são destinadas primeiramente a aumentar força, velocidade e proteção de seu aliado e em seguida magias de paralisia ou que prejudiquem seus oponentes.

A combinação de magias e força bruta tornam estes guerreiros temidos em combate e Kenedar uma das cidade mais seguras de toda Belthor.

Hierarquia:

A escala Hierarquica dos Guerreiros Arcanos é simples. Sua ascensão é feita através do tempo de serviço prestado. Desta forma quanto mais tempo de serviço prestados a regência de Kenedar e a coroa de Belthor, maior o nível hierárquico dos Guerreiro Arcano.

Aprendiz: Identificado pelo símbolo vermelho sobre o robe branco. Aqueles que ainda são estudantes na academia.

Soldado: Identificado pelo símbolo branco no manto vermelho. Assim que estiver formado, após 16 anos de treino na A.R.K.A.M. Existem aproximadamente 150 soldados em Kenedar.

Sargento: Identificado por um símbolo branco com contornos prata sobre o manto vermelho. Recebe este título após 5 anos de serviços prestados. Geralmente são detentores de espadas mágicas e escudos mágicos. Existem aproximadamente 16 Sargentos em Kenedar.

Em termos de vigilância da cidade eles estão equiparados aos soldados, porém em caso de ataque em massa eles são responsáveis pelo comando de 10 soldados Arcanos.

Sargento de tropa: Identificado por um símbolo branco com contornos prata sobre o manto vermelho. Recebe este título após 10 anos de serviços prestados. Geralmente são detentores de espadas mágicas e escudos mágicos. Em termos de vigilância da cidade eles estão equiparados aos soldados nas rondas, porém em caso de ataque em massa, são responsáveis por duas tropas de 10 homens e 2 sargentos. Existem aproximadamente 6 Sargentos de Tropa em Kenedar.

Tenentes: Identificado por um símbolo prata sobre o manto vermelho. Recebe este título após 15 anos de serviços prestados. Geralmente são detentores de espadas mágicas, escudos mágicos, braceletes e anéis mágicos. Estes homens não fazem patrulha na cidade, permanecem no forte anexo a A.R.K.A.M. Cada um deles tem a sua disposição um Golem de combate, fornecido por Will Wonder. Eles entram em combate apenas se necessário. São considerados pela população como chefes da guarda dos Guerreiros Arcanos. Existem aproximadamente 6 Tenentes em Kenedar. Em tempos de guerra os tenente comandam uma tropa de até 100 homens, com 10 sargentos e 5 sargentos de tropa.

Comando: Identificado por um símbolo prata contornado de dourado sobre o manto vermelho. Recebe este título após 25 anos de serviços prestados. Raramente entram em combate devido a idade já avançada, mas ainda são detentores de espadas mágicas, escudos mágicos, braceletes e anéis mágicos. Estes homens são geralmente professores na escola A.R.K.A.M. e muitos deles nem permanecem em Kenedar e sim junto com o exército real na capital de Belthor. Existem aproximadamente 4 Comandos dos Guerreiros Arcanos. Em tempos de guerra, são responsáveis por receber as informações do comando e apresentá-las aos tenente.

Lendário Arcano: Identificado por um símbolo dourado sobre o manto vermelho. Recebe este título após 35 anos de serviços prestados. Detem esse título como um status, porém estes homem não participam de nenhum combate, mas estão ligados a conselho de guerra e decisões estratégicas em tempos de guerra. Geralmente são nobres e moram na capital junto a majestade. Algumas vezes são convidados a ministrarem palestras e treinamentos na A.R.K.A.M. passando a suas experiências aos futuros Guerreiros Arcanos.

Atualmente existe apenas 1 Lendário Arkano vivo, seu nome é Marwen D'Antoniem, Lorde de Belthor, hoje com 61 anos.

Forma de Cumprimento

Quando dois membros dos Guerreiros Arcanos se encontram, eles levantam a mão direita com a palma voltada para fora e então abaixam juntamente batendo a palma da mão contra a perna direita.

Guerreiros Arcanos e Kenedar

A tropa de guerreiros Arcanos faz patrulhas pela cidade assim como a tropa normal da cidade. Porém eles se envolvem apenas em casos mais complicados de serem resolvidos. Desta forma o centro de atividades do forte de A.R.K.A.M. não é aberto ao público. Quando alguém tem de solicitar a ação da guarda para alguma investigação deve fazê-lo junto a guarda normal da cidade, se a guarda achar prutende solicita a ação da Guarda Arcana.

Sistema de Impostos de Belthor

Belthor é um reino relativamente rico devido ao grande fluxo de comércio marítimo e seus inúmeros portos. Mas esta principal riqueza está ligada a política de impostos do reino que acaba retirando dos mais pobres e levando a riqueza aos mais ricos.

Os impostos em Belthor seguem uma escala de hierarquia nobre que segue do baronato ao rei.

Escala Hierárquica dos Impostos

A regência das cidades cobra impostos regularmente dos comerciantes e camponeses. Vinte por cento de toda a produção dentro dos limites da cidade pertencem ao governo. O controle disto é feito pelos magistrados e seus subordinados que vistoriam regularmente o comércio da cidade, a produção nos campos e nas minas. Tudo é registrado em livros e caso exista divergências na produção e no pagamento dos impostos o devedor tem alguns dias para resolver a situação antes de ser acusado de dívida ao governo.

As leis de impostos podem variar de cidade para cidade, mas na maioria das vezes elas não diferem muito uma das outras.

A população operária também deve pagar um soldo de 30 moedas de chumbo cobradas anualmente nos meses de Anur. Este valor é cobrado por família o que é considerado o casal e seus filhos não casados.

Quando o soldo é recolhido pelos soldados a família recebe um selo que indica que eles estão em dia com o governo.

Este valor é cobrado pela segurança que a cidade oferece a seus moradores.

O dinheiro dos impostos da cidade é usado para pagar os soldados, para reforma e construções feitas na cidade, para o pagamento de funcionários e magistrados e para o pagamento do regente.

O Barão é o dono das terras onde figuram uma ou várias cidades e desta forma anualmente ele vai até a regência daquela cidade arrecadar os impostos recolhidos no ano. O valor recolhido equivale a 20% de todo o valor arrecadado em um ano pela cidade. O controle disto é feito por lorde ou magistrados de confiança do barão que ficam vistoriando a contabilidade da cidade durante todo o ano. São geralmente homens abastados que vivem na cidade em grandes casas e recebem um bom salário do barão. Além de terem livre acesso a todas as informações da regência.

Por sua vez os Condes e Viscondes anualmente recolhem os impostos recolhidos do barão e isto equivale a 20% de tudo que eles arrecadaram das regências.

Para evitar roubos os meses de recolhimento dos impostos são diferentes de barão para barão. Pois se fossem todos na mesma época haveria um fluxo muito grande de carroças com fortunas viajando pelas estradas do reino e o rei não teria exército suficiente para proteger toda esta fortuna.

Todo este dinheiro recolhido é colocado nos cofres reais. Os condos são muito bem pagos para exercer esta função.

Além da arrecadação dos impostos o rei é dono de todas as terras dentro do reino e em tempos de guerra ele pode simplesmente invadir cofres da nobreza ou de regências e confiscar tudo em prol da segurança do reino.

Quelenthor - a Cidade Capital

INTRODUÇÃO



Quelenthor

A Cidade Capital

Estrutura

História



Quelenthor foi a primeira cidade capital, cerca de 180 anos antes do marco zero (morte do primeiro Rei de ERA DuquemHill III). Cerca de 20 anos antes da morte do DuquemHill, a cidade de Quelefor, a mando do rei, foi transferida para o interior do continente, onde iniciou-se a construção do castelo que abrigaria toda a família real e a alta nobreza.

Porém DuquemHill III jamais viu a construção finalizada, pois tal empreitada levou 60 anos para ser terminada, ficando concluída no ano 40.

Porém a construção do castelo já deu início a nova capital, uma vez que os plebeus que trabalhavam na construção tiveram de residir próximo a mesma, levando consigo familiares. Rotas comerciais se estabeleceram para levar mantimento aos trabalhadores e matéria prima necessária e é claro, os comerciantes começaram a abrir pousadas para abrigar estes viajantes, tavernas, lojas para atender aos moradores locais e em 40 anos o castelo e suas dependência ainda em construção já eram cercados por uma cidade de quase 20.000 habitantes.

Quando finalmente a capital foi transferida de Quelefor para Quelenthor, onde toda a família real e sua corte se transferiu para o magnífico castelo, a cidade sofreu uma rápida acessão, tornando-se a maior cidade de todo o reino.

No ano de 102 tem início a construção do templo de San Tarabur's a cerca de 80km da capital do reino em terras concedidas pela majestade. O templo é o centro da igreja de Hagr e de suas leis e levou a cidade a tornar-se uma rota de peregrinos adoradores desta divindade e também um centro jurídico de todo o reino.

Dados Gerais

Tipo de População: 95% humanos, 3% anões, 1% elfos e 1% de outros.

Governando supremo: Rei Don Vangoer Albuniere Duquemhill Anuvion II

Nome do Regente: Conde Alberane Von Duquemhill Anuvion IV (primo do rei e responsável por cuidar da parte administrativa da cidade)

Guarda local: Médio porte, mas a cidade é extremamente calma e são poucos os corsários e ladrões que vão residir no local.

Templos: Hagr.

População: cerca de 85.000 habitantes.

Quelenthor é uma cidade muito ampla, na sua parte mais externa encontram-se as grandes fazendas pertencentes aos Lordes, muitas vezes ligados ao exército real.

A medida que se aproxima da cidade, temos a cidade baixa, como é chamada a cidade da Plebe. Onde casas se amontoam uma sobre as outras. As ruas são estreitas e lembram um labirinto, é uma área muito ampla, repleta de mercados, assaltos, doenças e sujeiras.

Seguindo mais para a direção do castelo, temos a cidade Alta, que fica no meio do monte entre a cidade baixa e o castelo. Ali as casas são muito bem pavimentadas, feitas de Rocha Nevada o que dá ao lugar uma aparência esbranquiçada e bela.

Uma grande muralha ao pé do monte que abriga o castelo separa a cidade baixa da cidade alta.

Nesta área reside toda a nobreza real. As ruas são pavimentadas e existe até uma casa de banhos, criada pelos engenheiros reais com nascentes da região.

Não é permitido que ninguém da cidade baixa atravesse os portões para a cidade alta sem uma passe.

Isso separa socialmente a população e torna a cidade alta parte das dependência do castelo.

Subindo um pouco mais o monte por uma estrada pavimentada você chegará aos portões da muralha externa do castelo.

A muralha externa abriga em seu interior um número grande de mansões onde os mais próximos ao rei residem.

Novamente temos uma última muralha, mais estética do que para proteção, que separa a cidade real (como é chamada a área entre a muralha externa e a muralha interna do castelo) do castelo em si.

Área das fazendas

Em uma extensão de quase 60 km encontram-se as enormes fazendas da região. São áreas que abrigam verdadeiros vilarejos de trabalhadores, que recebem parte das terras para plantar e colher em troca de dar parte de sua produção ao lorde dono da mesma. Em um sistema de vassalagem.

Cidade baixa

A medida que as fazendas começam a ficar para trás o amontoado de casas começam a aparecer.

A cidade baixa é onde a população crescente encontrou espaço para construir suas casas e ela existe desde a época da criação do castelo.

Ali existem áreas mais nobres onde vivem comerciantes ricos, magistrados, etc. Como existem as áreas mais pobres.

Como em qualquer grande cidade, a cidade baixa conta com grandes e pequenas tavernas e pousadas. Guildas de ladrões atuam





nesta região assim como grandes guildas do comércio que tornam alguns plebeus tão ou até mais ricos que certos nobres.

Desta forma não podemos ver a cidade baixa como uma área de mendigos e sim uma cidade a parte de toda a utopia que é a área nobre. Uma cidade viva e independente da nobreza que os cercam.

Cidade Alta

Uma muralha com 12 metros de altura separa a cidade baixa da cidade alto. Com um portão central vigiado por 8 Menorianos e outros 6 portões secundários que ligam a cidade alta a cidade baixa.

Ela é construída da base ao meio do monte onde encontra-se o castelo real. As suas ruas são largas e suas casas construídas em pedra branca. Existem grandes comércios de tecidos e especiarias assim como casas de banhos e outros comércios exóticos.

Grandes jardins estão espalhados por todo o local.

Existe um grande fórum onde julgamentos são realizados e onde residem altos clérigos de Hagr. Um grande e luxuoso templo a esta divindade encontra-se nesta área, mas restrito apenas a nobreza do local - o próprio rei muitas vezes vem até aqui.

As ruas são pavimentadas permitindo um fácil deslocamento de carroças.

A entrada a esta área só é permitida com um passe que deve ser apresentando em uma das entradas da muralha. Geralmente o passe é um anel (sinete) com o símbolo de uma das famílias da nobreza que residem no lugar ou uma carta contendo tal selo em cera.

Nesta área residem os membros da nobreza e seus escravos e empregados.

Cidade Interna

Como é chamada a morada daqueles que estão mais próximos ao rei, como parentes próximos ou altos membros da nobreza e seus familiares tais como marqueses e vice-rei.

Esta área é separada da cidade Alta por alguns metros sem construção e uma estrada pavimentada que leva até um enorme portão de uma muralha de 18 metros.

A cidade interna na verdade são pequenos palácios onde residem as famílias nobres, dentro de um enorme pátio muito bem arborizado, repleto de estátuas e jardins que separam o castelo em si da cidade Alta.

Não existem comércios nesta área, mas há um pequeno templo de Hagr.

Forte Menoriano

Dentro da cidade interne existe um grande forte que recebe o nome da guarda palaciana, apesar de tal nome ser apenas uma homenagem pois atualmente os Menorianos não são mais treinados ali.

No forte residem a guarda da cidade cujo capitão é o Lorde Aurélio, comandante das tropas de Quelenthor.

Este forte contém a prisão da cidade e onde os soldados da cidade recebem um treinamento pesado sob o comando de Lorde Aurélio.

O Castelo

Um muro de 3 metros, todo trabalhado em uma rocha nobre e cravejado de jóias e estátuas tralhadas pelos mais requintados artistas separada o castelo da cidade interna. Seus portões estão sempre abertos e os nobres da cidade interna podem circular normalmente por seu interior, a não ser em raras exceções onde os portões são fechados.

Dois Menorianos estão sempre vigiando a entrada dos portões assim como outro ficam circundando os muros do castelo.

Na parte interna há um imenso jardim antes do castelo em si que tem capacidade para abrigar até 400 pessoas entre elas a família real, nobres, visitantes e empregados.

Dentro da área do castelo existe uma ala especial onde residem os Menorianos. Esta área é separadas das edificações do castelo, porém encontra-se dentro do muro circundante ao mesmo.

Nesta mesma área existe um grande pátio de treinos onde os novos Menorianos. Do castelo existem algumas sacadas que dão vista ao pátio e é uma área disputada pelas donzelas que ficam admirando o treino dos jovens Menorianos.



Introdução

Cidades, Vilas e Locais Importantes do Reino de Belthor

CIDADES



CIDADES	População da Cidade	¹ Humano	Anão	Elfo	Meio Elfo	Goblinóides	Centauros	Halflings	² Criaturas Mágicas	Drows	Meio Gigantes	³ Outros
Águas Místicas	10.000	99	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
ArmWhy	65.000	99	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Benshiba	10.000	100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Campos Prateados	7.000	99,99	0,01	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Cidade Rocha Nevada	20.000	80	5	15	0	0	0	0	0	0	0	0
Claus	5.000	60	0	20	20	0	0	0	0	0	0	0
Co-lat	800	100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Draco	52.000	60	0	0	0	0	0	0	0	0	0	40
Hamunat	900	100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Kanzar	15.000	100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Ke-Hendur	1.050	0	0	0	0	0	100	0	0	0	0	0
Kenedar	45.000	70	0	10	0	0	0	0	15	0	0	5
KenerDip	3.500	85	0	10	0	0	0	0	0	0	0	5
Lamart	15.000	100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Lenóril	17.500	70	20	0	0	0	0	2	0	0	0	8
Menfitis	4.000	90	5	0	0	0	0	0	0	0	0	5
Menis	12.000	75	5	15	0	0	0	0	0	0	0	5
Mitrus	35.000	90	0	3	0	0	0	1	0	0	0	6
Mystc	5.000	50	0	0	0	0	0	0	20	0	0	30
Nilo	7.500	95	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Querenil	12.000	60	0	0	0	5	0	4	0	8	10	13
Quelenthor - Capital	85.000	95	3	1	0	0	0	0	0	0	0	1
Rocha Anã	12.000	0	100	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Spen	300	0	0	0	0	0	100	0	0	0	0	0
Tistinis	3.000	0	0	100	0	0	0	0	0	0	0	0
Vanur	3.000	0	0	80	10	0	0	0	0	5	0	5
Vila da Colina	520	100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Warts	17.000	75	5	15	0	0	0	0	0	0	0	5

Total da população no Reino de Belthor 464.070

% TOTAL EM BELTHOR	80,77%	4,54%	4,42%	0,28%	0,13%	0,29%	0,25%	1,67%	0,24%	0,26%	7,15%
--------------------	--------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

1 - sejam eles primitivos, orientais ou não.

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

3 - criaturas planares, outros licantropos, etc.

Descrição



** A família Walter Holts, é de grande influência no reino, tendo entre os membros, Condes e Barões, é um privilégio cedido à eles, o nome da família na heráldica da cidade*

Cidade de médio porte, sobrevive do comércio marítimo e da produção de milho e trigo. A principal atração da cidade é a escola de magia Savános. Pode-se aprender qualquer tipo de magia na escola que ocupa uma rua inteira da cidade. Dentro da escola se encontra o templo de Magnus da cidade.

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

Economia Local: Comércio marítimo e agricultura.

Nome do Regente: Melian, é uma maga professora da escola Savános. A única mulher regente em todo o reino.

Guarda local: Médio porte sendo grande parte dos guerreiros treinados em magias de captura, como teia, paralisar membros, sono.



Templos: A principal adoração é a Hydrus, mas existe o grande templo de Magnus na escola.



Leis: Utilizar as leis do reino.



População: cerca de 10.000 habitantes

Escola Savános de Magia

Fachada

Um viajante que desconheça a cidade jamais desconfiará que a pequena construção onde a escola esta situada, é uma gigantesca escola de magia de ERA.

Alguém que esteja em frente a escola verá apenas uma simples construção de 2 andares com duas janelas no andar superior e uma pequena porta.

A única coisa que indica que ali é uma escola é a placa mágica pregada no alto da porta com a magia luz constante, que mantém a mesma iluminada durante a noite e o grande golem de aço, fabricado por Will Wonder de Kenedar, que vigia o portão.

Entrada

Para entrar na escola, é necessário ter um medalhão de acesso e informar a senha ao golem. A senha é trocada semanalmente e informada aos alunos.

Alguém que passe pelo golem e não tenha o medalhão verá apenas o interior de uma velha casa sem móveis.

Porém aquele que tem o medalhão, vão para um grande jardim gramado, com árvores frutíferas. A suas costas, o contorno luminoso de um portal mágico indica a saída e a sua frente um imenso castelo feito em rocha branca indica a magnífica escola.

Como a mesma existe em um semi plano criado por magia, o céu é iluminado constantemente, não existindo noite ali. Porém as janelas dos quartos dos alunos são protegida contra luz quando necessário.



A Escola

A escola conta com uma estrutura que permite até 300 alunos estudando na mesma, porém o máximo de alunos que a mesma já teve foram 180. Atualmente existem 82 alunos e 16 professores, estudando e trabalhando na escola.

Os aposentos contam com uma estrutura mágica avançada para o estudo de seus alunos.

Para se matricular na escola o aluno deve ser indicado por um ex-aluno ou algum professor da mesma e deve ter um padrinho para pagar suas despesas de 50.000 moedas por ano. É claro que alguns alunos já estudaram de graça na mesma, muito indicados por Melian em troca de favores políticos.

Descrever a estruturas da escola seria impossível senão em um livro apenas dela, porém os principais estudos dentro da mesma são: encantamento e magias ligadas a natureza.

Personalidades da Cidade

Melian, condessa de águas Místicas

Personalidade

Uma mulher convicta e fervorosa, não exita em usar os seus dotes femininos e estéticos para arrancar favores dos figurões do reino. Graças a isso ela consegue donativos para o templo e a escola de magia, em troca inúmeros filhos de nobres recebem bolsas de estudos na escola. Não gosta de ser contrariada e costuma transformar em animais o insultor ao menor desvio. Seu temperamento explosivo já rendeu inúmeras advertências na fê de Magnus, apesar da independência do clero Magnusiano.

Aparência

Morena de média estatura e um corpo belo sempre perfumada e coberta de jóias e belas vestes. Melian é uma mulher de beleza estonteante e de tanta beleza, recebera inúmeros pedidos de casamentos, mas recusando a todos apenas para dedicar-se a sua fê a Magnus e a divulgação da magia no reino de Belthor e além.

Histórico

Vinda de uma linhagem de grandes arcanos, ela adquiriu a magia de forma inata. Chegando a maioridade buscou a magia por vias naturais em comunhão a natureza. Assim entrou para a ordem dos druidas verdejantes onde viveu por muitos anos até retornar a sua cidade natal para uma visita devido a saudade de antigos conhecidos. A visita não fora muito bem vista, devido a magia arcana ter sido proibida por um édito clerical na cidade.

Não submetendo as leis locais ela enfrentou a guarda e fulminou as tropas locais, mas vendo que seu acesso de fúria causou tamanha desordem ela ordenou com seus recursos a construção do templo e custeou a reforma da cidade. Como penitência pelo seu erro ela pediu desculpas formalmente e fora absolvida pelo clero de hagr, a carta do reino deu-lhe o título de regente devido a morte de seu pai o conde de Águas Místicas e somente ela como herdeira e absolvía a Melian de seus crimes.

Combate

Melian pega pesado e trata de moldar o terreno para distrair seus inimigos e destruí-los com raios, explosões e sem contar seus cavaleiros arcanos sempre a postos para defendê-la de qualquer ameaça.



ArmWhy

Descrição



A maior cidade militar do reino. Cercada por uma enorme muralha de 18 metros altura, esta cidade é a verdadeira fortaleza do reinado. Sua população é extremamente guerreira, as crianças do sexo masculino ao completar sete anos de idade são encaminhadas aos templos de Guerra e recebem treinamento militar até se tornarem Legionário Sagrado da Ordem de pequeno poder a serviço da cidade (veja livro das divindades).

A cidade compõe 32% do exército do reino, por isso sua população é isenta de impostos. Nenhum morador vindo de outras regiões pode residir na cidade sem antes se alistar ao exército e jurar lealdade ao rei.

Além de ser isenta de impostos a cidade produz cereais que são usados para alimentar a população e trocados por outros recursos em Claus e na capital.

Tipo de População: 99% humanos e 1% outras raças.

Economia Local: Construção de armas e plantio de cereais.

Nome do Regente: General Want Garloril.

Guarda local: 75% da população da cidade. Não há crimes de roubo na cidade, afinal o nível de vida é alto e quase todos pertencem à guarda da cidade. O que ocorre muito é assassinato devida a brigas.



Templos: Deus Guerra.



Leis: As mesmas do reino, com a exceção de que toda família que tenha filhos homens deve enviar no mínimo o primogênito ao templo de treino da guerra.



População: cerca de 65.000 habitantes.

Suplemento

Academia Militar

Segundo o livro das divindades:

“Legionário Sagrado da Ordem

São os soldados da ordem de Töwer, jovens recém aderidos a igreja, mas treinados nas mais diversas artes da guerra e da estratégia. Geralmente utilizam espada curta, escudo e lança para o combate, mas isso varia muito de lugar para lugar. Eles formam a massa do poder da igreja, sempre participam de torneios e estão sempre superando seus próprios limites e realizando treinamentos ininterruptos, muitas vezes até a exaustão.”

A cidade ArmWhy é basicamente uma fortaleza militar da ordem de Töwer. Há um grande templo no centro da cidade que também é a assembléia e a casa da regência onde o General Want Garloril, um General de Töwer reside com sua família. O templo é um gigantesco palácio cercado por uma grande praça repleto de estátuas dos principais guerreiros que já governaram a cidade.

Ali encontra a Academia de Guerra onde todos os jovens do sexo masculino da cidade que atingem a idade de manter-se em pé e segurar uma espada de madeira são alistados, onde aprendem a arte da guerra e a teologia sobre o deus cultuado em ArmWhy.

Ser um Legionário Sagrado da Ordem

Os jovens ali alistados passam por um rigoroso treinamento de guerra e de conhecimentos teológicos. Não há escolha para os jovens da cidade, ou servem o exército ou não permanecem na cidade. Não existe escolha aos pais de jovens nascidos na cidade, ou entregam seu filho a ordem ou são considerados traidores, presos e seus filhos serão levados a força a Academia de Guerra.



Ritual de Iniciação

O treino leva 12 anos, geralmente os jovens tem em torno de 16 ou 17 anos quando completam o treinamento e anualmente uma grande festa é feita no templo onde todos os jovens formados naquele ano são consagrados.

Neste ritual um bezerro é imolado e os recém Legionários tem o peito nu manchado pelo sangue do bezerro, simbolizando a passagem da criança ao homem.

Após todos os jovens serem marcados uma festa regada a muita bebida e mulheres segue durante toda a noite.

Equipamento

Quando formam os Legionários recebem um equipamento que consiste em um elmo com uma aba de couro lateral, uma bela camisa de anéis que cobre o tórax, ombros e parte da coxa. Grandes luvas de couro, botas de viagem e um cinturão de couro reforçado para a proteção do abdômen.

Como arma eles utilizam lanças e espadas curtas para o combate corpo a corpo. Levam sempre um escudo redondo de ferro reforçada, e com o símbolo de seus Senhores da Guerra estampados no mesmo.

Combate

Uma tropa de Legionários é formada por 20 legionários e um Senhor da Guerra sobre o comando da mesma. Os senhores da guerra recebem esse status de outros senhores da guerra quando eles sobe de postou ou quando novos Senhores da Guerra devem ser formados.

Geralmente os melhores combatentes de uma tropa são escolhidos e nomeados senhores e passam a ter o direito de estampar seu símbolo em seu escudo e de seus subordinados.

Porém em combate o Senhor da Guerra estará lado a lado dos Legionários. Uma tropa é uma forma compacta de combate onde o homem a sua direita deve defender o homem a sua esquerda.

Eles formam uma parede compacta de escudos lado a lado estocando com a lança qualquer um que se aproxime.

A organização da tropa é extremamente eficiente. As barreiras de escudos pode ter várias fileiras onde os soldados se revezam quando um companheiro da fileira da frente morre, cansa ou é ferido, impedindo assim que a barreira se rompa.

Se por acaso a barreira se romper, as lanças onde isso ocorreu são soltas e as espadas curtas são sacadas para matar rapidamente o inimigo comprimido no meio dos escudos e quase sem mobilidade de ataque.

Hierarquia

A hierarquia da cidade de ArmWhy é a mesma da grande igreja de Töwer.

Os Legionários da ordem são os soldados da tropa, a menor casta do guerreiros de Töwer e só receberão uma hierarquia maior se mostrarem-se merecedores e tiverem sorte.

Os Senhores da Guerra são os sargentos das tropas de Legionários, são responsáveis por 20 legionários e tem o direito de pintar seus símbolos nos escudos dos legionários comandados. Os legionários juram lealdade aos senhores da guerra e passar a ser servidores do mesmo, como se fossem escravos, só ganhando a liberdade destes senhores quando eles permitirem ou quando subirem na escala hierárquica. Apesar de terem 20 legionários ligados ao mesmo sob juramento que seriam obrigados a seguir seus senhores até os abismos, os Senhores da Guerra raramente obrigam o cumprimento destes juramentos. E geralmente seus homens o seguem por amor a seu senhor.

Para se tornar um Senhor da Guerra um legionário deve ser escolhido por outro Senhor. Isso ocorre quando um Senhor da Guerra sobre na escala hierárquica ou quando ele é morto sem indicar um sucessor, um novo senhor será enviado para substituir o morto ou os senhores de outras tropas podem escolher um Legionário da tropa sem senhor que tornará o novo Senhor da Guerra.

Isso quer dizer que para cada 20 legionários existentes há também um Senhor da Guerra.

Os Campeões de Töwer são como capitães dos exércitos. São donos de um estandarte que será levado a guerra e são comandantes de 5 tropas ou seja, de 100 legionários e 5 Senhores da Guerra.

Desta forma os Campeões tem sob seu juramento 105 homens que podem segui-lo até a morte se assim ele desejar. Porém esses homens só são convocados a cumprir seu juramento em tempos de guerra.

O estandarte do Senhor da Guerra deve estar sempre em meio das tropas quando elas são reunidas, e um legionário tem o cargo de portador do estandarte. Se assim desejar, o Campeão ainda pode exigir que seu símbolo seja pintado nos escudos de seus homens, mas eles raramente fazem isso, porque cada tropa ter seu próprio símbolo dá um status ao Senhor da Guerra e essa vaidade é boa para o exército e para seus homens. Alguém conquista o status de campeão apenas quando um outro campeão o nomeia um Senhor da Guerra como tal, porém essa nomeação é feita em conselho e no mínimo 8 campeões devem ser reunidos.

Algumas vezes os campeões são comandantes de tropas especiais como cavalaria.

General supremo é a hierarquia máxima dentro da ordem. São comandantes de 10 campeões, que repassam suas ordens aos Senhores da Guerra. Desta forma um General comanda em média 1.000 legionários, 50 Senhores da Guerra e 10 Campeões da Ordem. Eles são raros de serem encontrados e são os homens que decidem as guerras. Os generais de Töwer, seja aliado ou inimigo se reúne em conselhos para as decisões de estado de seus reis. Raramente vão direto a combate e são geralmente guerreiros velhos e experientes.

Para tornar-se um General Supremo, primeiro você deve ter uma tropa deste tamanho sem comando e deve ser indicado no conselho por outro general. Se aprovado, será convidado a vir ao conselho onde será nomeado general e receberá suas novas tropas. Geralmente será enviado a outros países onde exércitos de legionários formam-se sem um comando. Porém é uma honra única chegar a esse status tão raro dentro da ordem da igreja de Töwer.

Forma de Cumprimento

A forma convencionada de cumprimento entre os membros da ordem de Töwer é: Os membros se saúdam-se com um forte soco no peito e um rugido de fúria.

Porém os membros de ArmWhy tem um estilo próprio de saudarem. Eles levantam o escudo e dão um forte soco na parte externa de seus escudos em cumprimento a outro membro e caso estejam sem escudo seguem o cumprimento acima, socando o próprio tórax.

Os Legionários e ArmWhy

A cidade de ArmWhy é mais um forte do que uma cidade em si. Cerca de 40% da população é militar, o que torna a cidade um lugar seguro para se morar.

Personalidade da Cidade

General Want Garloril



Aparência

Want é um senhor de 53 anos, com longos cabelos brancos e barba muito bem alinhada também branca. Apesar da idade tem um corpo atlético e uma agilidade em combate equiparada a um jovem guerreiro, porém com um conhecimento e habilidade comparada a seus anos de combate, o que o torna mortal.

Seu corpo é repleto de cicatrizes de combate que ele exibe com orgulho. Na mão direita ele não tem dois dos últimos dedos, perdido por um golpe de espada.

Seu semblante é sério e rugas profundas marcam sua expressão inalterável, capaz de esconder qualquer emoção atrás desse semblante inabalável.

Personalidade

Um homem frio e calculista, mas não maligno. Sua mente estratégica está focada em como vencer o inimigo, seja em combate em massa ou em combate corpo a corpo. Capaz de estudar seu inimigo meticulosamente e escolher dia, clima e até mesmo hora mais propícia para atacá-lo. Seus homens são temidos em toda Belthor e até mesmo nos reinos mais distantes seu nome já foi ouvido.

Want jamais se casou porque jamais teve tempo para dar a uma família. Apesar de ter várias amantes e vários filhos bastardos que são parte de seu próprio exército e de sua guarda pessoal.

Histórico

Want Garloril foi criado desde muito novo no centro militar de Töwer. Onde aprendeu os preceitos da ordem e evoluiu rapidamente devido a seu empenho e dedicação. Participou de vários pequenos combates contra ataques piratas e uma tentativa de invasão vinda do Reino Dragão.

Em uma missão ele manteve um forte sob defesa por dois dias com apenas mais 6 legionários. Nesta missão ele recebeu o Status de Campeão e seus seis legionários tornaram-se Senhores da Guerra.

Hoje Want tem o Status de General e comanda toda a tropa da cidade de ArmWhy que é mais um forte do que uma cidade em si.

Combate

Quando em combate corpo a corpo, Want analisa seu oponente e escolhe armas e armaduras propícias para vencê-lo. Perito em diversos tipos de arma ele é capaz de lutar, nos mais diversos estilos de luta corpo a corpo.

Quando em combate em massa, ele geralmente comanda as tropas e muitas vezes no meio da mesma, em meio ao combate onde utiliza o estilo apropriado para tal combate. Geralmente utiliza o combate montado com sua tropa de cavaleiros temida pelos inimigos

Benshiba

Suplemento

Descrição



Cidade de médio porte, fundada na era da expansão também residente no delta de Tamizo. Cercada por grandes muralhas, vivem da pesca e da navegação. Benshiba tem uma rota de comércio fluvial, atendendo alguns vilarejos que se formaram ao longo do Rio. Muitas mercadorias do interior do continente passam pela cidade antes de ir pra Draco para serem exportadas, Mercenários de algumas guildas eventualmente usam a cidade para o tráfico de mercadorias. É uma cidade extremamente humanista, proibindo a entrada de qualquer raça não humana em seus portões.

Tipo de População: 100% Humanos.

Economia Local: Vivem da pesca e do transporte naval.

Nome do Regente: O regente é Marslow de Keremut.

Guarda local: Guarda de porte médio, suficiente apenas para manter a ordem interna da cidade.



Templos: Hidrus e Corllow.



Leis: Mesmas leis do Reino.



População: cerca de 10.000 habitantes

A Lenda de Banshibae

Reza a lenda que a cada lua cheia em Benshiba todos devem permanecer em casa ou o Banshibae aparece e acaba tomando a vida dos transeuntes incautos... Mas ainda que uma lenda de fato, em toda as luas cheias ocorrem assassinatos brutais nas vielas sombrias de Benshiba. As autoridades investigam e a única relação entre ambos é o fato de não ter vestígios de outra pessoa além da vítima esquartejada no local e uma frase aleatória e sem sentido algum para os investigadores com o sangue da vítima nas paredes do local.

Existem boato que seriam :

- uma guilda local de maníacos
- um culto profano atuando secretamente
- um fantasma de um elfo atormentado
- um maníaco em série com poderes mágicos
- um lincantropo lobsomem que resida na cidade

Todas alternativas são apenas suposições e fazem dois anos que ocorrem os fatos, o atual regente oferece um recompensa alta por pistas pelo assassino ou criatura



Personalidade da Cidade

Marslow de Keremut

Muito calado e pensativo, Marslow é um bárbaro na cidade. Seu temperamento explosivo rendera a ele muitas brigas na cidade e ossos quebrados de quem se meteu com ele. As pessoas o temem, mas confiam em sua força pra defender a cidade. Marslow, devido ao seu temperamento, é constantemente cogitado a ser substituído como líder, mas ele já se acostumou ao cargo.

Aparência

Um homem de meia idade de cabelos brancos e olhar cansado, tendo uma cicatriz na face. A armadura bem adornada assim como uma espada bastarda e uma capa fazem parte do visual belo do guerreiro leão, apelido que sugere sua fúria em batalha.

Histórico

Nascido durante o festival da morte na tribo dos leões da montanha, Marslow era um franzino garoto bárbaro. Durante sua juventude sofreu a perda de sua tribo e fora vendido como escravo a tropa dos soldados de belthor. Como cavaleiro e aprendiz fora ganhando a confiança dos homens e foi adotado pelo comandante Hoagar e juntos lutaram por Belthor até que as tropas do exército fora enviada a um combate mortal contra bárbaros nas montanhas. Dessa vez, dividido, Marslow desertou e chegou até Draco aonde vagou como mendigo e bêbado. Gastando suas economias comprou uma casa e montou um estábulo. Após um ataque de Drows durante a noite, a guarda ficou sem comando e o dono de estábulo comandou um contra ataque e derrotou os invasores. Tal feito o fez ser consagrado herói e o título de regente fora passado a ele.

Anseia hoje pelo perdão de seu pai, algo que nunca espera ter.

Combate

Ao entrar em combate, Marslow se enfurece e destrói tudo em seu caminho, mas em consciência, arma uma estratégia para a ocasião que o leve a vitória. Ao entrar em combate com seu escudo e lança ele almeja afastar os inimigos e estocar e esfolar o suficiente até a vitória. A visão deste guerreiro em batalha é pesadelo pra mentes fracas.



Campos Prateados

Descrição



A Cidade dos campos prateados, recebe este nome devido a sua grande produção agrícola destacando-se pelas enormes fazendas de trigo que na época da colheita, deixam os campos ao redor da cidade com uma belíssima aparência prateada, de onde originou o nome da cidade.

Com alto custo de vida, mas ainda assim, um ótimo lugar para se morar, se você é humano claro.

Vivem apenas humanos na cidade, pois a população é extremamente racista frente as outras raças, qualquer outra raça vivendo ali sofrerá “estigma social”.

Mantém uma enorme muralha em torno da cidade que controla o fluxo de entrada e saída de viajantes. Não humanos podem entrar na cidade, mas pagam uma taxa de 10 Moedas de chumbo como imposto adicional ao passar nos portões, o viajante não humano ainda recebe na entrada da cidade um certificado contendo o dia em que ele entrou na cidade. Qualquer não humano que ultrapasse a marca de dez dias na cidade deve pagar novamente as 10 Moedas de chumbo e retirar um novo certificado para continuar na cidade, caso este não cumpra essa lei e seja pego com um certificado desatualizado será preso e pagará uma fiança de dez vezes o valor de dias que ultrapassou do certificado (ou seja, 1 moeda por dia além do especificado no certificado), sendo imediatamente expulso da cidade.

Os não humanos também pagam impostos duas vezes mais caros que os humanos normais, dessa forma nenhum não humano reside na cidade. Com exceção de Grock, o anão dono da taverna Sol.

Tipo de População: 99,99% humanos e 0,01% anão.

Economia Local: vivem da agricultura e artesanato, mas a principal fonte de renda local é o pastoreio. Há inúmeras criações de ovelha na cidade, que sede a lã e o leite de ovelha para os nobres de toda a região. Ainda existe o maior artesanato com lã em todo o reino.

Na cidade se encontram os mais belos xales de lã, assim como roupas e capas. Os preços das roupas de lã, variam em torno de 40 a 500 Moedas de Prata, mas fora do reino podem chegar a valer 2000 Moedas de chumbo (Geralmente quando exportadas, são vendidas por “Peças” de prata que representam este valor).

Local Importante: Um ponto importante para a economia da cidade é a taverna Sol Dourado. Importadora de frutas Lobo vindas de Kanzar, vende o mais delicioso vinho feito desta fruta. O dono da taverna é Grok Unglaster, o único anão da cidade, e o único não humano que tem os mesmos privilégios dos humanos perante a lei local. O vinho não é vendido em garrafas, podendo apenas ser bebido na própria taverna, e uma taça do vinho custa 12 moedas de chumbo. Apenas Grok conhece a fórmula do vinho

Nome do Regente: O regente é Armani. Dono da maior oficina de tecelagem artesanal da cidade.

Guarda local: A guarda da cidade mantém um porte médio, suficiente para manter a ordem no local, mas não para enfrentar uma guerra com outra cidade.



Templos: Mays e poucos templo da Guerra.



Leis: iguais as do reino, mas todos os não humanos recebem discriminação perante a lei. Existe a lei do imposto para não humanos que estejam na cidade num período de dez dias que consiste na cobrança de 10 Moedas de chumbo a cada dez dias para pessoas não humanas permanecerem na cidade.



População: cerca de 5.000 habitantes

Suplementos

Taverna “Sol Dourado”



A taverna Sol Dourado é uma grande construção de madeira e pedra com 2 andares de altura.

Localização:

A taverna encontra-se próximo a muralha sul da cidade, e também na rota de qualquer um que venha de Kanzar e vá pegar o portão Oeste em direção ao Nilo.

O dono da Taverna: Seu nome é Grok Unglacaster, ou barba reluzente. Um anão muito sorridente e querido pelos moradores do local.

A Construção:

A taverna é uma construção em L com 2 andares e uma torre anexa em uma das pontas do L, tendo 3 andares de altura a torre.

Os dois primeiros andares contam com cadeiras acolchoadas com almofadas de penas e mesas requintadas de madeira nobre com “runas” anãs que contam a história do reino de Kademir (Reino Anão).

Além disso há dois grandes bares centrais em cada retângulo dos L que ficam no centro das mesas. Onde 3 atendentes servem as bebidas.

No fundo da taverna, na parede que divide com a Torre há um outro balcão onde saem as comidas.

Um grupo de bardos vestidos de bobos que alegam os convidados cantando, encenado e caminhando entre as mesas.

O segundo andar conta com bancos em fileira onde há apresentação de teatro, recital de poesias e danças em um palco pré-montado. Enquanto os membros assistem o espetáculo, alguns serviçais passam com bandejas com bebidas, frutas, pão e carne.

A torre é a morada de Grok. Ela tem 3 andares e uma adega subterrânea. O primeiro andar é a cozinha, onde são preparadas as comidas e levadas até o balcão externo onde os serviçais pegam para servir.

No chão da cozinha há um alçapão, trancado com um grande cadeado que leva a adega. Apenas Grok tem a chave, que sempre leva no pescoço.

No segundo andar, uma escada circular que sai de um canto da cozinha e sobe até uma área utilizada para Grok preparar as bebidas. Parece um laboratório alquímico. Há grandes barris de fermentação e o lugar cheira a álcool e frutas podres.

O último andar é um quarto simples de Grok, onde ele dorme e guarda sua armadura e machado de lâmina dupla da época que servia o exército do reino de Kademir.

Os empregados:

A taverna conta com: 4 bardos que pintam seus rosto como bobos e cantam música, recitam poesias, fazem malabarismos.

Além disso há 2 garotos de 17 e 16 anos que levam as comidas as mesas dos clientes.

Cada balcão de bebida contém 3 atendentes que servem as bebidas, a principal atração do bar de Grok.

Na cozinha trabalham Grok, uma senhora de 42 anos e uma jovem senhora de 18 anos. Porém na maior parte do tempo Grok está caminhando entre as mesas e cumprimentando os clientes.

Quase sempre há grupos que são convidados ou se oferecem para fazer um espetáculo na taverna. Estes grupos (quando irão se apresentar pela primeira vez) devem primeiro apresentar-se apenas a Grok e se o mesmo gostar os contrata, geralmente por 5 dias.

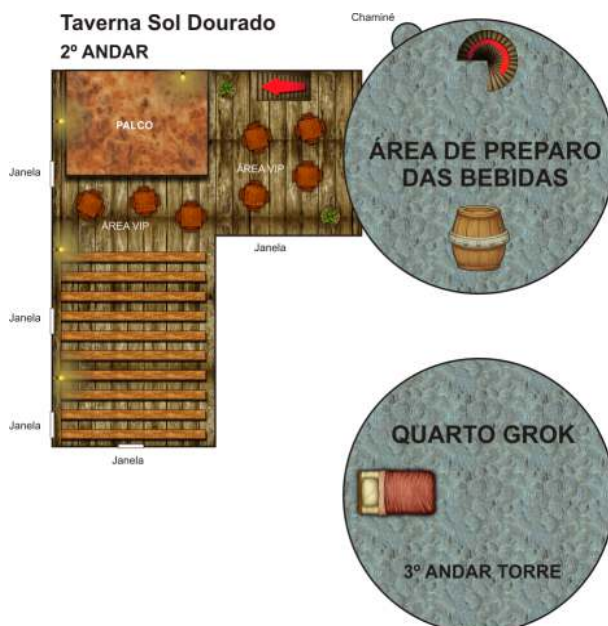
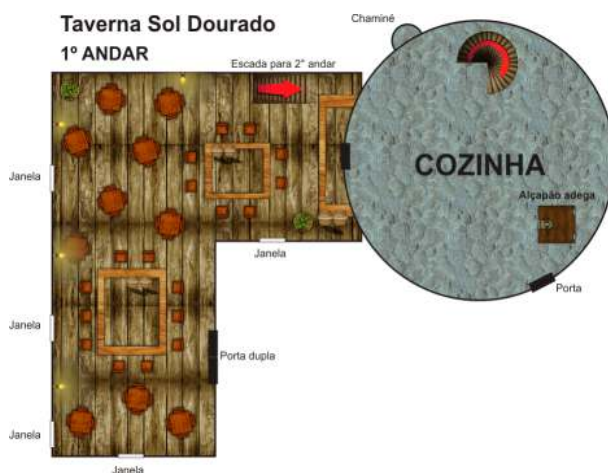
Há também 4 guerreiros contratados para fazer a segurança da Taverna.

Apesar de ganancioso, Grok paga bem seus empregados, mas exige total compromisso dos mesmos.

Os valores:

A comida na taverna do Sol Dourado é um pouco mais cara que nas outras tavernas locais, porém o espetáculo é garantido.

Em dias de Show, a entrada na Taverna pode custar de 50 a 100 moedas, o que é muito bem pago pelos nobres locais, já que os petiscos e bebidas são servidos de graça.



Nos dias que tem Show um dos guardas fica na escada que leva ao segundo andar e só passa aquele que recebem uma fita vermelha no braço, sinal de que pagaram o "ingresso". Nos dias que não tem Show a porta no final da escada do 2º andar fica fechada.

A principal bebida da taverna:

A Bebida do Lobo (que deve ser consumida dentro da taverna e dá em média 8 taças) a garrafa custa 30 moedas e a taça 5 moedas.

A Cerveja do Cervejeiro custa 100 moedas a garrafa.

As Principais Bebidas:

Além das bebidas tradicionais como Run, Cerveja escura, Vinho e Hidromel, Grok oferece duas grandes especiarias.

A Bebida do Lobo:

Feita com a Fruta Lobo. Com um teor alcoólico extremamente alto, esta bebida agridoce é muito apreciada pela nobreza da região. Porém por mais caro que os nobres venham a oferecer, ela só é vendida dentro da Taverna, já que Grok teme o roubo de sua fórmula.

A Cerveja do Cervejeiro:

Não existem em ERA cerveja melhor que a cerveja do cervejeiro de Lacustrica. Leve, clara e com um sabor inigualável. Grok é um dos poucos clientes com quem o Cervejeiro negocia. E ali a cerveja do mesmo pode ser apreciada. E para buscar a cerveja o Cervejeiro só negocia com o próprio Grok que é obrigado a viajar até Lacustrica e trazer várias carroças de cerveja e muitos seguranças para escolta.



Os Puritanos

Histórico, metas e sonhos:

A ordem dos Puritanos, surgiu em torno do ano de 636, alguns anos após a extinção da Facção conhecida como "O Sol Negro". Acredita-se que ex-membros da antiga ordem fundaram a ordem dos Puritanos em Campos Prateados. Inicialmente uma ordem tímida, onde apenas protestos eram realizados pelos membros contra moradores não humanos que residiam na cidade. Mas logo a ordem cresceu e atentados começaram a ocorrer contra a vida dos moradores não humanos que acabaram por deixar a cidade.

Hoje, cerca de 30% dos moradores humanos da cidade são membros da ordem, que realizam protestos, vestindo seus mantos negros com capuzes cobrindo os rostos e levando tochas contra pessoas que abriguem não humanos ou pousadas que os hospedem.

Atos de violência explícita são raros, já que a guarda da cidade os impede. Mas tentativas de assassinato são algo comum, facilitada pela

própria guarda local, já que muitos são membros dos puritanos ou simplesmente simpatizantes da ordem.

A Taverna do Sol Dourado já foi várias vezes alvo de protestos e chegou uma época que isso prejudicou a freqüência de Grok, porém com ajuda do regente Armani estes protestos foram controlados pela guarda e a Taverna voltou a seu movimento convencional. Porém a vida de Grok já foi atentada várias vezes.

O atual líder da ordem é um nobre local conhecido como Sir Ducan. Dizem que Ducan é um adorador de Karan e como líder dos Puritanos realiza rituais de sacrifício de não humanos e convida membros da ordem a participar de rituais macabros, tudo camuflado como sendo algo dos Puritanos, mas na verdade seus objetivos macabros estão ligados à igreja de Karan e os membros da ordem sem saber participam de rituais a Karan.



Membros:

Qualquer humano pode fazer parte da ordem dos puritanos, desde que esteja disposto a seguir os preceitos da ordem, lutar contra qualquer lei a favor dos não humanos e ter como inimigo não apenas os não humanos mas um que os defenda.

Escala de influência:

Grande influência na cidade, mas existem pequenos simpatizantes da ordem espalhados entre a caravana, nobres da capital e nas principais cidades xenofóbicas de Belthor.

Afiliação:

Somente humanos podem ser membros dos Puritanos.

Personalidade da Cidade

Armani Sabana, o estilista

Aparência:

Vestido com elegância e jóias, nunca se verá Armani mal vestido. Além de se vestir bem ele costura para muitas famílias nobres de Belthor. Suas vestimentas caras são requisitadas por muitos figurões de ERA. Mas a riqueza de Armani também é fruto de uma vida de vícios e hedonismo. Festas aos montes, costume herdado de uma vida boêmia na capital.

Personalidade:

Extrovertido e simpático, o alegre Armani é um regente amado pela população sofrida da cidade dos Campos Prateados. Altruísta e benevolente, o regente cobra caro dos poderosos e fornece aos pobres. Dedicado à educação, aplica um plano de regência única valorizando a educação e implantando o voto direto para escolha da regência ao invés da vassalagem. Atos que lhe renderam inimigos perigosos.

Além das ideias políticas, o fato de ser homossexual assumido ainda é um tabu que não rende bons comentários ao seu respeito, mas o velho Armani é um articulador nato e detém os atentados contra sua vida apenas com sua sagacidade mental.

Histórico:

Filho de uma família de lordes, Armani nascera fraco e manco. Fora cuidado entre as mulheres e ao ficar mais velho fora enviado ao colégio de bardos aonde se destacou pela oratória e poesia, mas por ser um desvairado e viver em festa e escaramuças fora preso e mendigou pelas ruas da capital até conhecer a fê de Mays que lhe acolheu. Ao retornar e ver o túmulo de seu pai dedicou-se a tratar de sua mãe e irmãos mais novos. Armani ficou rico com sua costura e poderoso com seus manifestos e poesias. Logo fora convidado para a rebelião da harpa, na qual hoje comanda com um conselho e propaga o ideal republicano e o fim da intolerância.

Combate:

Armani é pacifista, mas usa sua bengala e lâbia para se defender e fugir. Mas além disso, sua bengala é bainha de um sabre afiado e mágico dado pelos elfos como pagamento de uma auxílio.



Histórico:

Ducan ainda jovem foi vendido como escravo para um Lorde de Tâmatuz. Durante sua infância foi maltratado e violentado pelo líder da guarda do Lorde, um meio Orc.

Em uma viagem do Lorde até Campos prateado, Ducan conseguiu escapar e foi acolhido por um acólito de Karan que deu a ele a chance de vingança. Ducan assassinou o Lorde naquela mesma noite e cegou o líder da guarda do lorde tomando-o para si como escravo.

Ducan cresceu sob os ensinamentos do acólito até o dia que o matou em sacrifício ao seu verdadeiro Lorde: Karan.

Combate:

Ao entrar em combate ko'r utiliza seus companheiros como escudo. Ele é sempre frio e utiliza golpes que causem dor profunda e sofrimento, mas não a morte de seus inimigos, sofrimento este que ele sempre oferece a Karan.



Sir Duncan Vallharden

Nome na ordem de Karan: ko'r Mandur

Aparência:

Sir Duncan é um belo homem loiros trajando uma armadura negra que todos chamam de Carrasco Negro. Dizem que em seus pactos secretos ele vendeu sua alma a criaturas de Karan e com isso assumiu uma forma grotesca com chifres e olhos escarlates que são ocultadas por magia.

Personalidade:

Frio e calculista, ko'r Mandor é um adorador de Karan que usou a ordem dos Puritanos como meio de esconder sua verdadeira intenção. Sem que os membros saibam, Ducan manipula a ordem de forma a tornar os membros adoradores de sua igreja de Karan, oculta pela máscara da Ordem.

Extremamente estrategista, Ducan tem planos muito maiores do que apenas a morte de alguns não humanos e tem alguns aliados que conhecem estes planos e sua devoção a Karan, tais aliados também são devotos ao deus Nefasto e auxiliam Ducan na manipulação dos membros da Ordem dos Puritanos.

Grok Unglaster - ou Barba reluzente

Aparência:

Barba reluzente é um típico anão das terras ao norte. Cultiva uma longa barba ruiva, repleta de tranças presas por anéis de ouro e prata, um longo cabelo que se mistura com sua barba, um nariz robusto; medindo não mais que 1,12 de altura,

Barba reluzente recebeu este nome devido as jóias que utiliza preso em sua barba e pelo fato de cuidar mais de sua barba do que das jóias que se encontram nela. Como ele sempre diz: "Se eu perco as jóias outros ganham, agora se eu perco a barba todos perdem, porque juro que fecharei a taverna até que ela cresça novamente." Sempre terminando a frase com uma grande gargalhada.

Personalidade:

Grok é muito sorridente, brinca muito com os seus cliente. Esta sempre pronto para soltar uma piada. Porém dizem que Grok já foi um guerreiro temível e sem clemência com seu inimigo. Mas por não gostar da sua vida de soldado, deixou as terras anãs e procurou um novo ramo de

negócios, bebida, seu passatempo predileto.

Apesar das dificuldades de montar a Taverna em Campos Prateado, Grok acabou bem sucedido e querido pela cidade (exceto pelos membros da ordem dos Puritanos).

Histórico:

Grok nasceu na cidade de Mist no reino Anão, onde ingressou no exército desde muito jovem. Participou de algumas campanhas onde acumulou riquezas. Mas logo desistiu dessa vida e partiu para o Sul para conhecer melhor a terra dos Humanos.

Dizem que os humanos são grandes apreciadores de bebida e Grok veio confirmar.

Conseguiu uma autorização para montar uma taverna na cidade dos Campos Prateados e ali estabeleceu sua vida.

Grande conhecedor de sabores, utilizou das frutas da região para fazer as melhores bebidas que se conhece no Reino de Belthor, sendo a mais famosa de todas, o Vinho da Fruta Lobo que ele negocia com a cidade de Kanzar.

Apesar de já ter sofrido ataque dos Puritanos, Grok adora a cidade que mora e a população da cidade também adora Grok que é conhecido por todos que ali moram.

Combate:

Grok é um ótimo guerreiro, apesar de quase nunca entrar em combate. Porém quando o faz ele utiliza seu machado de lâmina dupla que ele maneja muito bem e que fica guardado em seu quarto no topo da taverna.



QUADRADES



Cidade da Rocha Nevada

Suplementos

Descrição

O Governo



Cidade portuária, muito bonita, bem arborizada e repleta de praças. Não há muralhas na cidade o que permite um bom planejamento na hora de construir as casas, não sendo ela amontoadas uma sobre as outras como ocorre na maioria das cidades.

A economia local talvez seja a mais diversificada entre todas as cidades do reino, o que a torna muito procurada por viajantes em busca de emprego e também a torna um ótimo local de oportunidade para se trabalhar. Rocha Nevada comercializa muito com as cidade da Ilha Morta.

A cidade vive da exploração de suas enormes minas, da pesca, artesanato e escultura em pedra e da agricultura.

Tipo de População: 80% humanos, 15% elfos e 5% anões.

Economia Local: Mineração, pesca, comércio marítimo, agricultura e artesanato.

Nome do Regente: Harlon o Branco

Guarda local: Existe 2 casas da guarda na cidade, com soldados muito bem remunerados o que a torna uma guarda de alto nível. Mesmo assim existe um alto índice de criminalidade na cidade, o que prova que as grandes cidades não fogem a regra.



Templos: Mays é a principal divindade, mas existe uma rua na cidade apenas de templos e ali se encontra Hagr, Corlow entre divindades anãs, élficas e nórdicas. Apenas divindades malignas são proibidas na cidade, mas da mesma forma elas existem e basta saber procurar para encontrar-las.



Leis: Utilizam as leis do reino.



População: cerca de 20.000 habitantes.

Rocha Nevada é governada pela igreja de Mays. No centro da cidade há um grande templo, quase um palácio sem muros, cercado por um grande jardim com estátuas de homens e mulheres nas suas mais belas formas físicas.

O grande templo é feito de pedra branca, retirada de uma das minas da região, com grandes colunas decoradas com pedras preciosas sustentam o grande teto desta construção magnífica.

Jardineiros cuidam da aparência externa dos jardins impecavelmente. No interior do templo existem piscinas térmicas, onde a nobreza e o clero podem frequentar, recebendo massagens relaxantes realizadas pelas servas e pelos belos servos da ordem de Mays.

Aqui também encontra-se o governo central da cidade, onde Harlon o Branco governa toda a cidade.

O governo preza pela aparência da cidade. Grandes praças arborizadas e com imagens da deusa, feito pelos melhores escultores do reino estão espalhadas por toda a cidade.

Cada construção necessita de aprovação de uma divisão de arquitetura no templo/governo central da cidade. Nenhuma construção pode ser realizada sem prévia aprovação do governo local.

Mendigos não são vistos na cidade e se algum chega até a mesma é rapidamente desaparecido pelos clérigos da ordem.

A cidade ainda conta com a Lei do Nascimento. Qualquer pessoa nascida em Rocha Nevada deve passar pela avaliação de um clérigo da ordem de Mays no templo da aceitação.

Este templo é localizado a 2km a leste da cidade, sobre um pequeno elevado onde uma estrada de pedra leva até a suas porta. Ali toda criança nascida na cidade é inspecionada, se tiver qualquer deficiência física são descartados no poço dos infiéis, repleto de crocodilos famintos.

Todos os nascidos em Rocha Nevada devem passar pelo templo da aceitação, ali eles recebem um selo que será trocado por uma marca em sua pele quando ele completar 10 anos. Isso comprova que ele é um cidadão de Rocha Nevada tendo os direitos como tal.

Os direitos dos Cidadãos de Rocha Nevada:

- Todo o cidadão de Rocha Nevada tem direito a curas realizadas pelos clérigos de Mays sem ter de pagar nada por isso.
- Seus filhos tem direito ao estudo das letras no templo das escrituras, onde clérigos ensinam os costumes de Mays e alfabetizam a todos.

O Artesanato em Rocha Nevada

O artesanato em pedra é algo muito comum na cidade, mesmo porque grande parte das pedras brancas de Élam retiradas das minas de Élam, é consumida pela própria cidade.

As pessoas que moram ali são vaidosas e suas casas são enfeitadas com jardins geralmente com estátuas que representam os grandes chefes da família. Desta forma o artesanato local consome quase toda a produção da mina de Élam.

Muitos nobres de outra cidade vem até a Rocha Nevada para encomendar bustos ou grandes estátuas que representem sua imagem.

Além das estátuas e bustos, os artesãos também fazem afrescos nas pedras das casas da cidade, tornando a cidade bela e decorada, realmente algo jamais visto em nenhuma outra cidade de Belthor.

As grandes Minas de Rocha Nevada

Na região existem várias minas de uma grande pedra branca conhecida como Rocha Nevada (*dai surgiu o nome da cidade*), apesar de resistente ela ao mesmo tempo é ótima para ser esculpida, pois tem uma superfície lisa e brilhante. As pedras são usadas na construção das casas e estátuas da cidade além de serem vendidas para os palácios do reino. Os donos das terras das minas devem pagar altos impostos ao governo da cidade, sendo que 50% das minas de Rocha Nevada pertencem à igreja de Mays.

Existem ainda uma mina de Niterral, o mesmo metal minerado em Rocha Nevada, porém os ferreiros de Rocha Nevada, não sabem trabalhar o metal como em Rocha Anã, desta forma ele não tem grande valor econômico e é utilizado como liga em ferramentas que não necessitam de grande resistência, já que o metal originalmente é poroso e

Personalidade da Cidade

Harlon, o branco

Personalidade

Harlon é a maior autoridade de Mays na cidade e também o governador da mesma, uma vez que todos lhe pedem conselho. Ele tem uma personalidade forte e mantém o poder com punhos de ferro. Sua palavra é lei na cidade. Ele tem sob seu comando toda a igreja de Mays e toda a guarda da cidade, além de vários nobres bajuladores que o apóiam. É claro, que muitos são na verdade hipócritas e só desejam a sua queda. Mas Harlon está atento a isso, por esse mesmo motivo está a mais de 12 anos no poder de Rocha Nevada, quando o último regente morreu sem deixar herdeiros e Harlon assumiu o posto de regente temporário, sendo nomeado 4 anos depois como regente oficial da cidade.

Aparência

Harlon é um homem de meia idade (38 anos - para a média de vida local já seria uma idade quase avançada) com uma aparência magnífica. Muitos dizem que ele tem uma idade muito mais avançada do que aparenta ter, porém utiliza-se de banhos com ingredientes especiais e do uso de magias para manter-se com aparência mais jovem.

Harlon está sempre vestido de branco, com suas roupas impecavelmente limpas, sua cabeça é raspada, deixando apenas a barba ruiva a mostra, algo comum e sinônimo de masculinidade em Rocha Nevada.

Histórico

Harlon nasceu em um pequeno vilarejo, pertencente a um grande barão, tinha tudo para se tornar mais um agricultor esquecido em meio ao mundo, mas por sorte ou pelo destino, quanto tinha apenas dois anos seus pais receberam a visita de um Templário de Mays, o vilarejo jamais havia visto alguém tão belo que julgaram o mesmo como um enviado dos deuses. Harlon era um garoto com beleza fora do comum, e escondido por traz da sujeira em seu rosto o templário identificou tal beleza. Seus pais deram permissão que o mesmo o levasse, acreditando em uma vida melhor a seu filho. E foi o que aconteceu. Harlon teve o melhor treinamento, tornou-se o melhor aluno e logo professor. Vagou pelo mundo durante 6 anos de sua vida, até que assumiu o posto de coordenador da igreja em Rocha Nevada. Ali sua carreira cresceu rapidamente, ele alterou a cidade, livrando-a das "impurezas", como ele próprio diz. E quando o regente local morreu, ele recebeu o título de regente substituto pelo Marquês de Belthor, que era muito seu amigo, título que de substituto tornou-se permanente.

Hoje ele governa a cidade com punho firme. Uma das casas da guarda da cidade é composta apenas por Cavaleiros Escarlates.

Combate

Devido a sua aparência, Halon pode parecer uma pessoa frágil. Mas se engana quem pensa assim. Além de um poderoso guerreiro Harlon é detentor das mais diversas artes de magia divina.

Ele leva também um cetro mágico com poder incrivelmente forte.



Claus

Personalidade da Cidade

Descrição



Cidade extremamente pobre, com altíssimo custo de vida. Seria um ótimo ninho de criminosos se tivesse um grande porte, mas só abriga ladrões de galinha. A maioria de sua população é composta por humano, mas existe uma grande concentração de elfos vivendo ali.

Tipo de População: 60% humanos e 40% elfos e meio elfos.

Economia Local: Criação de vacas e ovelhas

Nome do Regente: Corun.



Templos: Deus Corlow e Cronus, existe também alguns templos secretos de Meril e Câmor.



Leis: As mesmas do reino.



População: cerca de 5.000 habitantes.

Amaril Corun

Aparência

Um jovem meio elfo, de longos cabelos negros, orelha ligeiramente pontiaguda e traços acentuados de humanos, apesar de finos e belos. É vaidoso e pense em si próprio. Um nobre que arrecada impostos para seu bem estar e não da cidade que deveria cuidar.

Anda sempre com as melhores roupas que a pequenas Claus pode lhe comprar com impostos e já chegou a fazer o absurdo de aumentar os impostos para comprar uma carruagem, porém voltou atrás quando um celeiro de sua propriedade foi incendiado.

Personalidade

Covarde e traiçoeiro, não mede esforços para se dar bem, mesmo que para isso tenha de passar por cima dos outros.

Tem uma língua afiada e pode ser bajulador quando há interesses pessoais envolvidos. Porém não se engane, pois ele se preocupa apenas consigo mesmo.

Não tem amigos e sim aliados que ele compra com favores.

Histórico

Corun é um filho bastardo do Barão Ismail que deu o direito ao filho de reger a pacata e distante vila de Claus. É claro que Corun aceitou isso como um insulto, porém aceitou. Hoje todos os seus esforços são voltados para acender dentro da hierarquia nobre e derrubar o seu pai. Mantêm alguns contatos com Duques e Barões e dizem até que o Visconde lhe deve um favor que ele irá cobrar na hora certa. Se tiver oportunidades suficientes ele chegara até a capital e quem sabe dar um golpe de estado tomando para si o poder de monarca.

É claro que são desejos ocultos e distantes, mas Corun ainda é jovem e tem uma longa vida de intrigas pela frente.

Combate

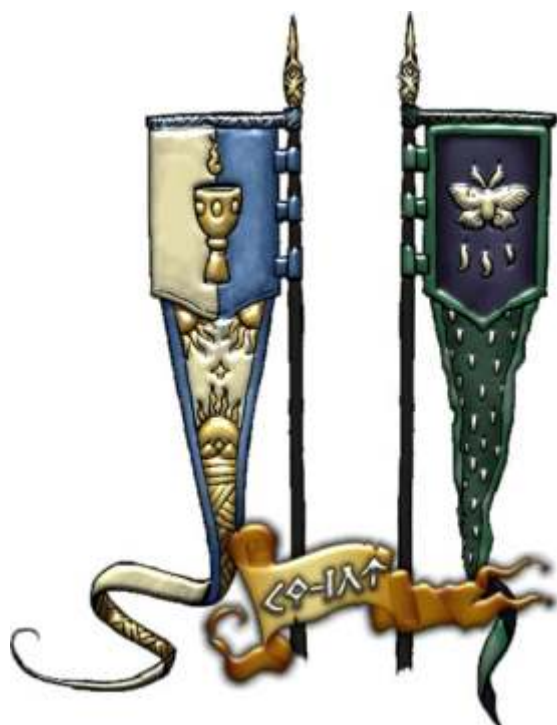
Corun nunca entra em combate, ele tem uma guarda pessoal de 6 homens que o protegem contra investidas de ódio dos moradores de Claus. Uma vez que Corun não se importa em levar para sua cama a filha ou até mesmo a esposa de algum aldeão local. E caso o mesmo lhe importune terá a casa e as terras confiscadas isso se não tiver a vida tomada pelos guardas do regente.



Co-Iat

Suplementos

Descrição



Vila anã, fundada anos depois do surgimento da cidade de Lenóril. A vila vive da exploração da prata na mina local e está é comercializada com Lenóril que compra todo o estoque produzido na cidade.

Todos os homens que moram na vila e algumas mulheres trabalham na mina e não há outra forma de comércio em Co-Iat, tudo é comprado de Lenóril.

A principal atração da vila é a festa da descoberta, realizada no dia 33/05 onde os anões comemoram a fundação da cidade e a descoberta da mina. Nessa festa eles bebem durante 3 dias, ou até o último cair de sono ou de tanto beber. Mas geralmente a festa dura 10 a 15 dias, pois aqueles que caem acabam retornando no dia seguinte para beber mais e com isso nunca há o último. Apesar de negarem que a festa dure tantos dias.

Ali é um ótimo local para aventureiros que procurem armas feitas de prata, pois o trabalho anão com o metal é de colocar inveja nos anões do Reino Anão.

Tipo de População: 100% anões.

Economia Local: Venda de prata.

Nome do Regente: Tã Monorin

Guarda local: Não há. Quando há necessidade de guerrear, os homens da cidade são enviados.



Templos: divindades Anãs.



Leis: Não há leis específicas na cidade. Quando há a necessidade de um julgamento o anão mais velho não parente das vítimas dá o veredicto.



População: cerca de 800 habitantes

Minas de Co-Iat

Co-Iat (pronuncia-se: Cuoiante), na língua anã significa Velho Brilhante. Porém a cidade é chamada pela maioria de Vila Mineral, já que sua pronúncia é considerada difícil para a maioria de população.

Ela surgiu a cerca de 20 anos, quando o anão Tã Monorin (Pronuncia-se: Tao Monoriam) que significa, velho de barbas prateadas, encontrou a grande mina de prata a leste da ilha. Num primeiro momento Monorin achou que era apenas mais uma mina como as outras, pertencentes ao barão Meânder, porém logo descobriu que a mina era repleta de galerias subterrâneas onde a prata aflorava de suas paredes.

Tã-Monorin construiu sua casa, próximo a mina, porém Lenóril requisitou a mesma, uma vez que a mina estava em terras Lenórianas.

Mas Tã-Monorin tornou-se o coordenador da mina e 30% de sua produção pertencia a ele próprio, o restante devia ser enviado a Lenóril.

Rapidamente a mina chamou a atenção de trabalhadores, porém Tã-Monorin só empregava os anões para o trabalho nas minas o tornou a vila tipicamente anã.

Hoje dos 30% da produção da mina pertencente à Co-Iat apenas 5% permanece na cidade na forma de pagamento aos trabalhadores, o restante é todo vendido a Lenóril, seja como matéria prima ou na forma de armas de prata produzidas pelo ferreiro Tanor que trabalha com exclusividade para a loja ARMA DE PRATA em Lenóril, lugar onde encontram-se as melhores e mais bem forjadas armas de prata de toda Belthor.

Festa da descoberta

Uma típica festa anã, parecida com as que existem em várias cidades, onde toda a população da cidade se reúne e fornece alguma forma de comida ou bebida, tudo com muita abundância e onde o exagero é visto com bons olhos.

Todos comem até não agüentarem mais, bebem até desmaiar, dançam até as pernas bambearem.

É uma festa feita mesmo para a resistência anã, porque eles podem passar dias sem dormir, comendo, dançando e cantando as canções que são revezadas entre os moradores que sabem cantar e tocar.

Como em outras festas anãs, esta testa a resistência e segundo eles a festa dura apenas 3 dias, mas a embriaguez e a euforia distorcem a noção do tempo.

A festa realmente termina quando a bebida e a comida acabam e não são mais repostas por nenhum morador o que dura em torno de 8 a 10 dias.

Uma peculiaridade típica da festa é os homens presentear com mulheres com algum material de prata, como broches, anéis e colares. Não existe uma disputa para ver quem dá o melhor presente, cada um dá aquilo que fez com as próprias mãos. Nesta época muitos jovens iniciam sua vida amorosa presenteando a mulher que desejam ter como parceiras e elas aceitam o presente ou não. Ao aceitar significa que um laço afetivo entre os dois foi estabelecido.

Todos os jovens que entram na maturidade e que gostam de alguém na vila aguardam ansiosos a festa anual para iniciar sua relação afetiva com o seu par. Antes disso existe apenas a troca de olhares e com isso a verificação se a jovem pretende mesmo aceitar o presente do jovem.

É uma forma de cultura bastante peculiar da cidade.

Personalidade da Cidade

Tâ Monorin

Pronuncia-se: Tao Monoriam, que significa, velho de barbas prateadas

Aparência

Um anão de pele morena barba curta e cabelo raspado. Muitos estranham ao ver um anão sem as longas barbas, porém, segundo ele, após um acidente que sofreu em uma forja onde sua barba pegou fogo, ele passou mantê-la curta.

Com uma barba grisalha, quase sempre repleta de limalha de prata, o que lhe rendeu o nome que ele acabou adotando como seu.

Personalidade

Sempre sorridente, está sempre disposto a ajudar. Até hoje ele entra no interior das minas para ajudar os mineiros a inspecionar as instalações da mesma. Simples e amigo, está sempre disposto a ajudar e a convidá-lo para ir a sua casa tomar uma bela cerveja produzida por ele mesmo, a qual ele tem orgulho de dizer isso e também de apresentar todos os seus 26 filhos e sua esposa.

Histórico

Tâ Monorin chamava-se Teodon e pertencia a guarda palaciana do reino anão. Porém seu destino foi alterado quando uma de suas armas de pólvora foi roubada por humanos em uma taverna, quando ele havia bebido demais.

Ele foi acusado por deixar tecnologia anã cair em mãos de não anões e para não ser condenado fugiu do reino.

Por ironia do destino, ele conheceu sua esposa nesta fuga e viajou com ela para o sul onde trabalhou como vigia de taverna, depois de ferreiro e por último encontrou a mina de prata de Co-Iat, tornando-se mineiro.

Combate

Implacável no combate. Tâ Monorin utiliza técnica de combate corpo a corpo aprendida em seus anos de treino no exército anão. É capaz de usar o peso de seu corpo em seus golpes, aumentando a força de impacto e dano causado.



Draco

Suplementos

Descrição



Cidade extremamente grande, portuária e cercada por grandes muralhas. É a principal rota marítima de comércio entre a ilha morta e o reino, o que a torna um ponto politicamente estratégico.

A cidade, como qualquer cidade grande e portuária, é repleta de bandidos e de pobreza. A nobreza reside na parte central da cidade, protegida por uma segunda muralha interna, a guarda também reside dentro dessa muralha, mas existem postos de vigília espalhados por vários pontos da cidade.

A parte portuária e a área ao redor da muralha é muito pobre. Ali residem pescadores juntamente com assaltantes. Até orcs renegados podem ser encontrados nessas áreas.

Existe uma poderosa guilda na cidade chamada de “Adoradores do Olho Negro”, um guilda de ladrões e assassinos que comandam toda a parte pobre da cidade. Esta guilda contém uma forte influência na nobreza, e dizem as más línguas que o verdadeiro líder da guilda reside na parte nobre da cidade.

O principal ponto positivo da cidade é o enorme comércio de alquimia. Toda semana uma feira é montada próximo a muralha nobre e pode-se encontrar de tudo em poções, incluindo alguns anéis e jóias mágicas. A feira é extremamente policiada.

Tipo de População: Inúmeras raças, sendo que 60% são humanos.

Economia Local: Mercado de alquimia e transporte de cargas entre a Ilha morta e o reino.

Nome do Regente: O regente é Kurt Handalf.

Guarda Local: A Guarda local é de médio porte concentrada na parte nobre da cidade. Mas existe na cidade muitas Guardas auxiliares, seja dos nobres da cidade, ou de comerciantes importantes. E até soldados do exército do Rei fazem a guarda nos portos e nas muralhas da cidade.



Templos: Hagr, Corlow, Guerra (maioria) e Hidrus. Se souber onde procurar ainda pode encontrar templos secretos de Câmor, Deus da Morte e Karan.



Leis: Mesmas leis do Reino.



População: cerca de 52.000 habitantes

Adoradores do Olho Negro

Símbolo

Um olho negro de mulher delineado. Representando a prontidão da guilda acerca de tudo que se passa na cidade e a sedução fatal que ela atrai suas vítimas.

Histórico, metas e sonhos

Nascida dentro do culto a Mays. Há 15 anos atrás, o clube (como é chamado pelos membros) iniciou suas atividades e como meta inicial jogou os nobres um contra os outros. A cidade entrou em um estado de anarquia e a milícia se corrompeu. E conforme a cidade se corrompia, piratas e mercenários foram aparecendo. O ápice foi o grande incêndio da parte velha da cidade, ocorrido a 5 anos atrás. O clube agora almeja expandir seus negócios por toda Belthor.

Membros

Humanos ricos com ótima aparência e de caráter duvidoso são convidados a integrar esse clube de depravados e intriguistas. Membros do clube se encontram na mansão Rouge Rose aonde todos os membros bebem, comem, realizam suas orgias e depravações. As autoridades fazem vista grossa já que membros a alta nobreza participam destas reuniões de depravação humana, onde muitas vidas são decididas.

Tipo de Afiliação

Criminosa e aristocrática (Nobres hedonistas e corruptos integram a guilda).

Escala de Influência

Draco [Moderada]



Afiliação

Um convidado a se integrar deve passar no teste de admissão da guilda. Ele deve seduzir e aplicar um golpe em alguma vítima. Após o golpe deve arcar com uma festa de grande parte com luxos e requintes da guilda, após isso ele deve realizar um assassinato sem motivação sem levantar suspeitas das autoridades com supervisão de um membro. Após isso ele será bem vindo ao clube.

Feira de Draco

A Feira Alquímica de Draco

A cada 10 dias ocorre a feira alquímica de Draco, uma feira que reúne inúmeros mercadores alquímicos que se reúnem na Rua das Poções, uma rua que se estende por 1,5 km margeando a muralha que dá acesso a área nobre da cidade.

A feira se estende a 600 metros a leste do portão principal da cidade nobre (como é chamada a área nobre) e segue por mais 900 metros além do portão, em uma curva acentuada.

Esta rua é repleta de estabelecimentos alquímicos e magos identificadores. Porém a cada 10 dias a rua é fechada apenas para pessoas a pé e barracas são montadas nos dois lados da rua.

Inúmeros mercadores das cidades de Kenedar, seguem viagem de navio até Draco onde montam suas barracas para a venda de poções e itens alquímicos diversos.

Nos dias de feira o movimento no local é extremamente alto, uma vez que Draco é uma cidade portuária onde muitos estrangeiros estão na cidade constantemente. A nobreza deixa a proteção das muralhas e caminha entre os povos ou pelo menos enviam seus empregados para o local.

Há um policiamento particular pago pelos mercadores do local que protege a área nos dias de feira. É uma companhia de um ex-aventureiro chama de Escudo de Bronze.

Esta agência recebe mensalmente uma quantia de cada mercador e em troca coloca guerreiros fazendo o serviço da guarda da cidade.

Alguns mercadores podem contratar aventureiros para fazer a guarda específica em algumas lojas ou barracas, o que é uma fonte de renda para aventureiros que precisem fazer algum dinheiro enquanto estão na cidade.

Isso diminui muito o índice de roubo na feira, apesar de não coibi-lo totalmente.

Alguns itens interessantes da feira:

Poderia ficar horas descrevendo cada uma das barracas ali existente, mas esse não é nosso objetivo aqui, então falarei alguns dos itens interessantes que já vimos na feira.

Amuletos: há vários tipos de amuletos, para curar doenças específicas, para mulheres estéreis gravidez, para evitar o mal, entre outros. Estas materiais não tem magia comprovada, são materiais ritualísticos, como umbigo de feto, dentes de lebre, entre outros.

Poções: As poções são das mais variadas possíveis, desde poções de cura, poções para impotência, poções para evitar engravidar, para queda de cabelo, até poções mais complexas como de invisibilidade, rejuvenescimento, poções de mudança de sexo, entre outras.

Itens: É comum encontrar anéis mágicos, braceletes, cinturões e em alguns casos até armas e armaduras.

Personalidade da Cidade

Kurt Handalf, o Corsário

Personalidade

Doido de pedra!!! Suas frases são sempre rimas sem sentido, que ele sempre gargalha após formá-las. Mas após beber ele muda de personalidade e torna-se um excêntrico trapaceiro e espadachim hábil. Dizem que o demônio do mar tomou posse de seu corpo e o amaldiçoou.

Aparência

Moreno e carrancudo e com vestimentas excêntricas e plumas coloridas em seu chapéu esse pirata adora uma boa aparência para cortejar as damas nas tavernas de Draco. Apesar de não ser belo seu sucesso com as mulheres devido ao charme e lábia é reconhecido em toda cidade.

Histórico

Depois de ficar dias a deriva e sobreviver apenas bebendo rum, Kurt enlouquecera, mas após aportar ele conseguiu um navio no jogo e rumou ao norte onde roubou canhões dos anões para tornar seu galeão Leonora (Nome de sua mãe) ainda mais mortal.

Ele passou anos saqueando e afundando navios mercantes e militares que não se equipavam ao poderio de Leonora.

Kurt tornou-se um lorde da irmandade pirata e após ficar rico ele de súbito decidiu se tornar um corsário da coroa Belthoriana e passou a caçar os piratas que antes zombavam de suas loucuras e excêntridades.

Como marinheiro e caçador de piratas não há outro como ele. E devido a seus serviços prestados a coroa e a recuperação de tesouros incontáveis a mesmo ele recebeu o título de Lorde e solicitou ao rei o título de regente da cidade para que continuasse a prestar os serviços a coroa, título que foi atendido com muito reluta, porém por trás dele há um grupo de conselheiros que governam Draco, enquanto ele continua sua vida de corsário e seu rum em serviço a coroa.

Combate

Além das espadas e armas de fogo nos navios o capitão louco é uma lenda em lutar entre as velas e cordas. Suas canções são contadas em todos mares de ERA. Ele só torna-se um grande guerreiro quando está com a cabeça cheia de rum, antes disso é um capitão indeciso e inseguro.



Descrição



Um pouco sobre a Heráldica:

Todos os membros da tribo quando atingem a idade adulta são contemplados com a pedra do Urso, nome dado ao símbolo pois representa a maioridade e a aquisição da força e da palavra dentro do conselho. Nenhum membro da tribo sem o colar tem direito de acusar alguém perante o conselho dos 12.

O símbolo consistem em uma rocha com 6 frisos talhados preso por um cordão enfeitado com sementes.

Os 6 frisos representavam os 6 conselheiros de outrora, mas hoje são 12, mesmo assim os 6 frisos foram mantido...

A pequena vila perdida. São poucos os mapas que trazem Hamunat em seus desenhos. Uma vila independente do reino e distante de todo o resto do mundo, esquecida no tempo.

Há uma pequena trilha pouco utilizada que leva a Hamunat. Pouco utilizada porque a trilha vem de Vanur, uma cidade nem um pouco atraente para viajantes. Hamunat está ali à anos, vivendo por si só, num sistema político de causar inveja. Nem mesmo o reinado de Belthor sabe de sua existência, ou se sabe, a ignora. Vanur talvez seja a única cidade que conhece Hamunat, mesmo assim deve-se saber com quem conversar para conseguir um guia até tal local.

Hamunat é uma vila patriarcal, onde os homens mais velhos, têm o poder da sabedoria e da fala. A pequena vila é governada pelo conselho dos 12. São escolhidos os 12 homens mais velhos da tribo e o que eles decidem é lei. A pequena vila vive da agricultura, da caça dos poucos animais que sobraram na Ilha e também da pesca. Ali se cultiva a Flor de Conur, uma poderosa planta com propriedades curativas. Ninguém sabe da sua existência ainda, mas a flor é capaz de curar ferimentos rapidamente assim como moléstias, e muitos dizem que é capaz de trazer alguém da morte, mas isso é apenas um boato.

Tipo de População: 100% humanos tribais.

Economia Local: Pesca, caça e agricultura. Tudo se baseia na troca.

Nome do Regente: os 12 sábios.

Guarda local: Não existe. A não ser os jovens guerreiros da tribo.



Templos: Adoração a divindades antigas. Sol, a lua e a Água. Que podem representar Hagr, Stack e Hidrus respectivamente.



Leis: Aquelas ditadas pelos 12 patriarcas.



População: cerca de 900 habitantes.

O Governo

A história de Hamunat é pouco precisa, nem mesmo os moradores da cidade sabem contá-la com exatidão. Os poucos que conhecem a cidade podem jurar que seus moradores estavam em ERA antes mesmo dos primeiros humanos chegarem aqui, outros acreditam, que estes humanos eram prisioneiros exilados que sobreviveram na ilha antes dela ser colonizada, e esta é a mais provável das versões.

Porém não estamos aqui para falar da história de Hamunat, que do elfico significa: Humanos selvagens.

Hamunat tem um dialeto próprio e seu nome para os moradores do local é: Ikuha Lil, que significa - donos do conhecimento. E realmente o nome pode ser bem propício a vila, porque não há vilarejo ou cidade humana que se compare ao sistema político de Hamunat.

Aqui todos tem uma função e nenhuma função é melhor do que a outra, pois todas elas são necessárias para a sobrevivência da tribo. Assim o cozinheiro, não é melhor que o caçador nem o construtor de armas é melhor que o curtidor.

Tudo que é feito é necessário, sem o caçador não haveria comida, porém sem o cozinheiro de nada adiantaria a comida, sem o construtor de armas não haveria caça, porém sem o curtidor todos morreriam de frio.

Não existe dinheiro ali, tudo é suprido de acordo com as necessidades da vila e ninguém deseja além do que o necessário para a sua sobrevivência.

Assim se eu preciso de uma vasilha nova procuro o oleiro, se minha família sente frio eu procuro o curtidor e ninguém cobra nada pelo trabalho porque sabe que irá precisar do próximo para outra tarefa.

Cada pessoa quando nasce já é predestinada a seu trabalho e aprenderá o seu ofício com seu pai ou mãe.

O filho de um caçador será um caçador e o seu filho também será.

O governo da cidade é composto pelos 12 anciões mais antigos, entre homens e mulheres e são eles os responsáveis por dizer quando caçar, quando estocar para o inverno, quando cortar lenha, enfim a palavra dos 12 é lei. Quando um deles morre um novo ancião que antes era, por exemplo, o 13 em idade, torna se um conselheiro governante.

As mulheres tem voto e são ouvidas entre a tribo, uma marido sempre tem o apoio de sua esposa em suas funções e ela tem a palavra como qualquer outro homem dentro da comunidade. As crianças passam a ter direito da palavra ao completar 10 anos, quando podem falar por si mesmas e responderem ao conselho em caso de alguma transgressão de suas leis.

E assim sobrevive Hamunat alheio ao restante do mundo.

A Flor de Conur

Nas proximidades de Hamunat existe uma flor extremamente rara em ERA, seu nome é Flor de Conur, porém em Hamunat eles a chamam de lak-Malai, ou pétalas da cura.

Esta flor é comum nos pastos ao redor de Hamunat, mas é uma planta extremamente sensível. Ela morre facilmente se for removida do solo e suas sementes não germinam em solos que não tenham os minerais necessários, o clima certo e a quantidade correta de umidade relativa do ar.

Porém em um local propício a flor de Conur pode dar flores por todo o verão, morrendo no inverno e renascendo na próxima primavera

Aparência da Flor: Um pequeno arbusto que não passa de 50 cm de altura, porém pode se alastrar por até 3 metros de raio. A planta é capaz de produzir até 30 talos de uma flor com centro largo e um grande número de pétalas amarelas ao redor. A flor tem em média 12 cm de diâmetro.

Com folhas largas e triangulares de um verde escuro. No inverno ela seca e morre, ficando viva apenas subterraneamente e brota novamente na primavera.

Modo de preparo do chá: O chá das pétalas de Conur tem poder curativo.

As pétalas devem ser postas em água fervente, deixando na fervura até que elas percam seu tom amarelado e fiquem brancas, o que leva uns 15 minutos.

A água amarelada deve ser coada e o chá adocicado deve ser bebido vagarosamente durante os dias necessário para curar-se.

Em termos de jogo é necessário um sucesso num teste de perícia Botânica (para Gurps) e Conhecimento: Botânica dificuldade 12 (para D&D).

Dose necessária: Aproximadamente um gole a cada 2 horas é o suficiente para que as propriedades curativas façam efeito no corpo da vítima.

Ingredientes necessários: Para ser feito 300 ml de chá, necessário para 1 dia aproximadamente, são necessárias 4 flores de Conur.

Outras utilizações: Dizem que o chá é capaz de curar doenças também, se for tomado da mesma forma que descrito acima. Há boatos de elixires de ressurreição criados onde o ingrediente principal era as folhas e flores de Conur, mas isso são apenas boatos não comprovados.

Regras: em D&D o chá é capaz de curar 1d8 + nível do personagem que criou o chá (até um máximo de 10) em pontos de vida por dia (além da cura natural), se a pessoa estiver de repouso. E 1d4 + Nível do personagem que criou o chá (até um máximo de 10) se a pessoa estiver se esforçando.

Para doenças, o usuário recebe um bônus de +2 nos testes de Fortitude para curar qualquer doença em D&D ou um bônus de +2 na HT para testes contra doenças, em GURPS.

Em GURPS o chá cura 1d6-2 por dia se a pessoa estiver em repouso e 1d6-4 se a pessoa estiver se esforçando. Mínimo 1..

As leis dos 12

(são muito simples e muito diretas)

Lei 1

- Um irmão (membro da cidade / tribo) deve sempre proteger outro irmão perante adversidade externas. Tais como inimigo, fome, frio, etc. Desde que isso não coloque um membro de sua própria família em risco, neste caso a família vem em primeiro lugar.

Como descumprir: é considerado o descumprimento desta lei se um membro da tribo deixar outro membro nas mãos de inimigo. Desde que se ele ajudasse não colocasse sua própria vida em risco.

Ver um irmão com fome e não compartilhar sua comida com ele. Desde que tenha comida suficiente para alimentar você e sua família.

Ver um irmão com frio e não convidá-lo para se aquecer junto a sua fogueira. Desde que tenha espaço e cobertas suficientes para você e sua família.

Ao descumprir esta lei: Se alguém for acusado perante o conselho sobre o descumprimento de uma dessas leis o acusador e o acusado serão postos frente a frente e se houver testemunhas elas serão ouvidas de ambos os lados.

Independente de quem perca será exilado da tribo sem direito de retorno, seja o acusador, por ter feito uma acusação sem fundamentos ou o acusado por ter descumprido a lei.

Lei 2

- Um chefe de família tem obrigação de proteger sua família com sua própria vida. É considerado chefe da família o homem mais velho e que tenha força suficiente para lutar, pode ser o marido ou o filho mais velho.

Como descumprir: Desertar quando a tribo estiver sob um ataque. Você irá descumprir não apenas a segunda lei, mas também a primeira.

Ao descumprir esta lei: Aquele que for acusado de descumprir essa lei será chamado junto ao conselho e com seu acusador e demais

testemunhas se houver.

O conselho irá avaliar a questão. Se for considerado um equívoco, nada ocorrerá. Exemplo: um filho acha que seu pai abandonou sua mãe para a morte, mas o motivo real foi porque ele tinha duas opções ou salvar o filho mais novo ou a mãe. Isto seria um equívoco, movido pelo sentimento.

Porém se o acusado for inocentado e o acusador fez isso apenas para prejudicar o acusado, ele irá contra a primeira lei e então sofrerá o exílio.

Se o acusado for considerado culpado, ele poderá ser exilado (em casos mais simples) ou morto por apedrejamento.

Lei 3

- A palavra do conselho é lei. Ninguém pode opor a palavra do conselho, o voto dos 12 conselheiros deve ser tido como A LEI.

Eles são os únicos que tem o direito de julgar, condenar e absolver.

São eles também que escrevem as leis e podem mudá-las. Porém isso nunca aconteceu, estas leis regem a tribo a mais de 600 anos.

Lei 4

- Roubo. Raramente ocorrem roubos em Hamunat, este motivo deve-se ao fato da população compartilhar tudo que produz entre seus moradores, não existindo o conceito de posse pessoal. Porém se alguém pega algo do outro que possa prejudicá-lo, isso é considerado roubo.

Como descumprir: Pegar alimento de uma família deixando-a passar fome por causa disso.

Pegar roupas de uma família deixando-a passar frio devido a isso.

Ao descumprir esta lei: Aquele que descumprir essa lei deve devolver o que foi pego da vítima e será visto com maus olhos pelos demais membros da tribo. Se voltar a ocorrer o membro será exilado.

Lei 5

- Adultério. Em Hamunat eles utilizam o sistema de Monogamia, ou seja, cada homem deve ter apenas uma mulher e cada mulher apenas um homem.

Eles já são destinados a se casarem quando nascem. A mulher com 11 anos já está pronta para o casamento e o homem aos seus 16 anos.

Como descumprir: Caso alguém mantenha relações sexuais com alguém que não seja seu parceiro. Tanto o homem quanto a mulher serão punidos, mesmos que ambos ainda não sejam casados (o que é muito raro, pois os casamentos ocorrem muito cedo), porque eles já são destinados ao casamento quando nascem.

Ao descumprir esta lei: A punição para tal ato é definida pela escolha do parceiro prejudicado, ou ele define pela morte de ambos ou pelo exílio de ambos.

Se escolher pela morte o homem sofrerá a morte da mulher, que consistem em sua castração deixando que o mesmo morra por

sangramento.

A mulher sofrerá a morte da prostituta, que consiste em todos os homens da tribo violentá-las e no final ela será penetrada por uma lança causando sua morte.

Estas são as principais leis de Hamunat, porém pequenos outros delitos são julgados pelo conselho dos 12. Apenas eles têm o poder de julgar e condenar.



Kanzar

Suplementos

Descrição



Uma das primeiras cidades a surgirem no reino de Belthor, logo que a expansão litorânea atingiu o Oeste da costa do reino.

A cidade cresceu com o passar dos anos se tornando uma cidade de porte médio com uma boa média de vida. As coisas em Kanzar são mais caras, mas ganha-se bem mais que nas outras cidades, e o índice de desemprego é praticamente zero.

Não há muros de proteção na cidade, coisa muito incomum na maioria das cidades de ERA.

Tipo de População: 100% humanos. Vezes ou outra aparecem elfos ou outras raças para viver na cidade, mas como o povo dali é extremamente xenofóbicos (não em termos de odiar outras raças, mas em termos de dar preferência aos humanos), estes acabam indo embora, muitas vezes até por não conseguir emprego já ocupado pelos humanos.

Economia Local: a cidade vive da venda de artesanato e agricultura. Existem cerca de 20 oficinas de artesanato na cidade, e muitos artesões que trabalham por conta própria.

A principal fonte de agricultura é a venda das frutas exóticas produzidas no local. Graças a experimentos mágicos, o mago Wender, desenvolveu outras propriedades para as frutas já existentes e hoje a cidade produz a deliciosa fruta Bonwen - extremamente doce, parecida com uma pêra em sua forma, mas de um tom avermelhado. Muito rica em água, está presente na mesa de nobres de todo o reino. Existem também a pequena fruta Lobo, não tão doce quanto a Bonwen mas rica em nutrientes, muito utilizada por aventureiros e mercadores que passam dias e até meses viajando. A fruta se parece com um cacho de uva, mas de uma cor alaranjada, um cacho de uva equivale a uma refeição de ração.

Nome do Regente: o regente que governa a cidade nos dias atuais é Lordon, um ex-combatante aposentado, com aproximadamente 42 anos. Ele já serviu o exército do rei e foi indicado pelo mesmo para assumir tal posto quando o antigo regente morreu sem deixar herdeiros.

Ele governa ao lado de dois conselheiros, este ouvem o povo e discutem problemas da cidade com o regente.

Guarda local: a guarda local é de porte médio. Ou seja, consegue manter a ordem na cidade, mas não uma investida de guerra.



Templos: Mays, Corllows e Hagr



Leis: as mesmas utilizadas no reino.



População: cerca de 15.000 habitantes.

A Fruta Bonwen

A árvore:

Uma árvore frutífera muito comum na região de Kanzar. Com uma copa frondosa e alta, troncos largos e raízes profundas. A árvore de Bonwen pode ser encontrado como árvore do jardim de algumas casas e mesmo no meio da rua da cidade. Ali a fruta é muito apreciada, mas não tem nenhum valor comercial.

Durante a sua florescência, a árvore fica coberta por pequenas flores vermelhas e a sua folhagem verde também fica com um tom amarelado, caindo junto com as flores para dar lugar ao fruto.

A árvore de Bonwen vive cerca de 300 anos, mas sua faixa de produção é dos 5 aos 150 anos.

Significado do nome:

Bonwen é uma palavra do anão antigo que significa Aroma adocicado. A árvore recebeu este nome muitos anos depois dos primeiros colonizadores da região chegarem ali. É que durante a época de sua florescência ela exala um perfume adocicado e por isso a mesma foi batizada com este nome anos depois.

A Fruta:

Sua forma lembra uma pêra, porém um pouco maior e vermelha como uma maçã. A fruta, quando madura, é muito adocicada e rica em água. O que torna a mesma uma especiaria nas tavernas locais que podem ser servidas na forma de sucos, na forma de frutas pela manhã ou na forma de tortas e doces.

A fruta após removida do pé dura poucos dias. Como é rica em água se não for consumida em 5 ou 7 dias e mesma já estará imprópria para consumo o que torna o comércio da mesma muito difícil (veja mais a frente).

A Fruta Bonwen é produzida durante o inverno, nas épocas de Anur, Caloê e Milor.

Apesar de muito comum na região, apenas Kanzar a produz em escala comercial.

Quando as flores caem as folhas também caem e as frutas crescem penduradas aos galhos da árvore.

A fruta tem uma duração da queda da folha a sua época de colheita de 12 dias.

Uma fruta pesa em torno de 300g.

O Cultivo:

Cultivar Bonwen na região de Kanzar é muito fácil, já que o solo é rico em água, a índice de chuva da região é bem maior que nas demais regiões e o inverno é menos ameno.

Alem disso o solo é rico em nutriente propícios ao cultivo do Bonwen. Não se conhece nenhum outro lugar de ERA que esta árvore seja cultivada.

A fruta tem de ser colhida antes de cair, mas no momento certo, quando ela já está praticamente solta nos galhos.

Para que a árvore produza mais e por mais tempo de 5 em 5 anos é necessário podar seus galhos mais velhos para que novos cresçam. O produtor que faz isso tem um aumento de 10% na produção daquela árvore, porém a árvore não produz no ano seguinte após a poda.

Formas de Preparo:

Com leite: É muito comum espremer a fruta e misturar seu sumo vermelho ao leite de cabra. É uma bebida deliciosa e muito servida nas tavernas como café da manhã.

Torta de Bonwen:

Cortar a fruta em fatias e colocar para assar junto a massa de pão faz com que a fruta resseque e seu sumo penetre na massa criando uma torta / pão de sabor incrível, também muito comum nas tavernas da região.

O comércio:

Na região de Kanzar é muito comum a árvore de Bonwen, já que as propriedades de solo e clima da região são extremamente propícios para o cultivo do Bonwen.

Como é difícil manter a fruta fresca após a panha, o valor comercial da mesma torna a produção em escala comercial desta fruta inviável. Por isso Kanzar foi a única cidade da região a cultivar a mesma.

Nos jardins do grande castelo da capital existem várias árvores de Bonwen e os nobres apreciam muito esta fruta. Porém aqui em Kanzar não são apenas os nobres que podem se deliciar, já que qualquer pessoa que more na cidade pode panhar das árvores espalhadas pela rua.

Porém existem 3 grandes fazendas de cultivo do Bonwen na região de Kanzar e elas não cultivam para a venda local e sim para a venda na capital do Reino dos Magos e de Keronã, onde a nobreza é grande compradora de quase toda a produção do Bonwen.

Este é um comércio caro, mas muito lucrativo. Para que a fruta chegue fresca no local, os comerciantes utilizam a ajuda de um mago que realiza teleporte da mercadoria para os locais apropriados. O mago não é ninguém menor que Wender, dono de duas das 3 fazendas de produção de Bonwen. Além de produzir e vender ele ainda cobra o transporte da terceira fazenda ganhando lucros sobre a venda da mercadoria da mesma.

As frutas cultivadas por Wender são ainda mais doces e maiores. Através de estudo da ciência mágica da botânica, Wender conseguiu o cruzamento das plantas até atingir um nível de excelência na produção de sua fruta.

No comércio local uma dúzia de frutas Bonwen valem 1 moeda corrente na época da produção e até 5 moedas fora de época. Nas cidades vizinhas como Lamart e a capital onde a produção é menor, uma dúzia pode custar de 3 a 6 moedas na temporada e de 10 a 15 moedas fora da temporada.

Porém o comércio na Capital do Reino dos Magos e de Keronã uma única fruta Bonwen pode ser vendida por até 50 moedas.

Mitos:

Dizem que se um casal se casar sob um pé de Bonwen durante a época da Florescência a prosperidade deste casamento será boa. Por isso há um grande índices de casamento durante os meses de Anur, Caloê e Milor e todos os templos da cidade tem uma árvore de Bonwen.



Fruta Bonwem

Regras extras:

Se for jogar com um produtor de Bonwen deve saber que durante a temporada de produção - Anur, Caloê e Milor – uma árvore jovem consegue produzir cerca de 1d100 frutas.

Árvores adultas conseguem produzir 4d100 frutas.

Árvores velhas (com mais de 120 anos) conseguem produzir cerca de 5D10 frutas.

Árvores jovens tem um porcentagem de produzir fora de temporada novamente. Jogue por ano um dado de porcentagem, se tirar menos de 5% a árvore terá mais uma produção no ano, geralmente no mês de Caralel ou Marlon. Com uma produção de 1d100.

Uma árvore adulta já tem uma chance por ano de 8% de produzir 1D100 frutas nos mesmos meses.

A Fruta Lobo



Fruta Lobo

A árvore:

A fruta lobo cresce na forma de uma trepadeira que necessita de um apoio para crescer. Suas folhas são largas e grandes com um verde escuro. A trepadeira é repleta de espinhos venenosos que causam grandes bolhas vermelhas. E pode levar a morte a uma pessoa alérgica (veja mais no livro do curandeiro).

Ela pode ser encontrada em toda a parte sul de ERA, e em Kanzar é cultivada e vendida como forma de alimento de apoio a viajantes.

Um pé de fruta lobo já produz no primeiro ano, sendo considerada jovem até o segundo ano, após isso é adulta, e torna-se velha acima dos 6 anos. Geralmente morrem aos 8 ou 10 anos.

Significado do nome:

Devido a seus espinhos agressivos o pé e a fruta receberam este nome, pois como uma matilha de lobos famintos a mesma pode ser fatal.

A Fruta:

A fruta dá em cachos que podem conter até 20 frutas do tamanho de uma uva com coloração amarela.

O cacho leva de 15 a 20 dias para madurecer e fica no pé por cerca de mais 8 dias antes de cair.

A fruta tem um sabor agridoce e é servida nas tavernas junto com a bebida local, uma vez que ela tem propriedades que aumentam a absorção de álcool. Comer esta fruta e beber qualquer bebida aumenta em 30% o grau de embreagês.

Esta fruta é comum nos meses de Solaris.

O Cultivo:

Cultivar a fruta lobo é muito simples, necessita apenas de apoio para crescer e um solo rico em água, o que torna comum a plantação desta fruta em meio a plantação de Bonwen.

Para preparar a fruta lobo seca, que tem valor comercial, ela deve ser colhida dois dias antes de madurecer. Desta forma deve-se ter um grande conhecimento sobre o cultivo da mesma (em termos de jogo – GURPS: Botânica em fruta lobo NH 13 / D&D: Conhecimento fruta lobo – DC 15).

A fruta ao ser colhida deve ser seca ao sol durante 12 dias, onde ela ficará com a aparência de uma ameixa seca e com a cor vermelho escuro.

Nessa forma a fruta concentra um teor de nutriente muito elevado. Uma viajante pode sobreviver comento apenas um cacho de fruta lobo por dia. Não é nada agradável, porém ele não morrerá de fome. Por isso o comércio desta fruta seca é muito comum.

No estado seco, a fruta pode durar até 200 dias se bem conservada.

Formas de Preparo:

Com Álcool: Nas tavernas locais geralmente é servido um cacho de fruta lobo junto com a cerveja e isso é muito apreciado pela população local, pois ela aumenta em 30% a absorção de álcool no organismo.

Seca:

Esta é a forma comercial da mesma. Nesta os nutrientes da mesma concentram-se ainda mais e pode ser usada como forma de alimento caso não exista outra forma de alimento.

O comércio:

Kanzar é uma das poucas cidades que comercializa a fruta lobo.

A fruta é produzida junto as plantações de Bonwen. Nas duas fazendas do mago Wender. Um por cento da produção é vendida as tavernas da região e o restante passa pelo processo de secagem e é quase todo vendido pra as cidades de Guerreira e Fronteira.

O cacho da fruta lobo pode ser comprado a 1 moeda local na região em estado natural e a 5 moedas seca.

Porém nas cidades de guerreira e fronteira um cacho de fruta lobo seca (12 frutas) pode ser comprado por 20 moedas.

Regras extras:

Produzir fruta lobo é muito simples, porém apanha-lá no momento certo para a secagem é que é difícil. Deve-se colher a fruta 2 dias antes de madurecer. Se for colhida muito antes, ela não ira seca, se colhida muito depois irá estourar ao sol.

Para que seja colhida corretamente é necessário que o produtor tenha um NH em Botânica igual a 13 (GURPS) ou conhecimento de fruta lobo – teste DC 15 (D&D).

A fruta lobo só produz no mês de Solaris – um pé jovem consegue produzir cerca de 3d10 cachos.

Um pé adulto conseguem produzir 10d10 cachos.

E um pé velho (com mais de 8 anos) conseguem produzir cerca de 1D10 frutas.

Jovens pés de fruta logo tem um porcentagem de produzir fora de temporada novamente. Jogue por ano um dado de porcentagem, se tirar menos de 2% você terá uma produção de 1d10 cachos.

Personalidade da Cidade

Wender Redcrown

Personalidade:

Um sujeito arrogante e egoísta descendente de uma linhagem nobre da cidade. Hedonista renomado, Wender passa o dia em tavernas, sempre a beber e gastar sua fortuna interminável em mulheres, jogos de azar e bebida. A personalidade explosiva lhe rendeu o apelido de "Mau augúrio". Wender não leva desaforos pra casa e constantemente ataca seus ofensores com suas magias de forma covarde. Mas com tanta influencia ele jamais fora condenado e sabe disso muito bem. Um grupo de aventureiros que investigue os esquemas do feiticeiro vai ter problemas locais com certeza.

Aparência:

Um homem de pele morena e cabelos tingidos de alguma cor diferente constantemente. Gosta de exibir suas jóias e veste luxuosas para todos. Sempre acompanhado de seus guarda costas meio-orcs (N, Bárbaro 8) por onde vai.

Histórico:

Os Redcrown sempre foram de uma linhagem mágica e vendiam itens mágicos no reino por gerações. Mas durante a ascensão da cavalaria, magos foram visto com maus olhos e os itens mágicos foram tendo os preços reduzidos assim como a fortuna dos Redcrown. Apesar dos esforços do patriarca da família, somente seu filho mais novo Wender soubera administrar os negócios e inovar com as frutas mágicas que agora resistem as pragas e ao clima. Graças a isso os fazendeiros locais arrendaram ou perderam suas terras para a produção da planta mágica. O problema começou recentemente quando alguns incidente com pessoas que passam mal após comer a fruta e se tornam criaturas bizarras. Segundo os Redcrown isso não possui ligação alguma ao seu fruto.

Combate:

Wender ataca sempre furtivamente em uma oportunidade em que não possa ser contra atacado depois se houver reação e verificar que não pode derrotar seu oponente ele foge e começa a armar esquemas contra o mesmo. Assim ele sabota seus concorrente com pragas em plantações envia ladrões aos depósito e/ ou manda eliminar através de assassinos. Wender não possui escrúpulos para tal façanhas e atualmente almeja derrubar Lordon para ser o regente da cidade.



Ke-Hendur

Descrição

Uma das poucas comunidades onde as chamadas aberrações foram deixadas em paz. Ke-Hendur é um vilarejo pacato de centauros, vivem em harmonia com os outros povos da ilha. São ótimos na arte do artesanato e cultivam cereais. O vilarejo recebe bem os forasteiros, mas não permite que esses vivam na cidade, a não ser por um motivo muito especial.

O nome da cidade, Ke-Hendur, vem do antigo élfico que significa: Homens de quatro patas, mas os moradores do vilarejo não gostam desse nome e se intitulam como Ke-Kriril, que significa: Homens de Crina. Qualquer pessoa que chegue na cidade e chame-a de Ke-Hendur será mal visto pela população apesar de este ser o nome encontrado nos mapas do reino.

Tipo de População: 100% Centauros.

Economia Local: Produção de artesanato que é vendido e produção de cereais.

Nome do Regente: O líder da tribo é Che-Nehal, um poderoso guerreiro.

Guarda local: não existe guarda local, a população vive em harmonia consigo mesma, se necessário o cumprimento da lei são chamado os 10 mais velhos centauros que julgam a pena.



Templos: Deuses centauros e Navor.



Leis: São dadas pelos 10 mais velhos centauros da tribo quando uma ação é vista com maus olhos pelo resto da população.



População: cerca de 1.050 habitantes



Che-Nehal



Personalidade

Sério e determinado, seria o resumo para a sua personalidade. Tenta sempre trazer a justiça para a sua tribo e punir os transgressores. É um guerreiro nato e age como tal. Sua tribo está acima de tudo e sempre desconfia de forasteiros em suas terras.

Ele é considerado o patriarca da vila, está sempre disposto a ouvir as solicitações de todos e atendê-las quando realmente são necessárias e estão ligadas ao bem estar de toda a tribo.

Apesar de ser um líder novo, ele é um grande líder, capaz de ouvir a sabedoria dos mais velhos e as grandes idéias dos mais novos, além de ser um comandante exímio quando em combate, estando sempre a frente de seus homens.

Aparência

Um belo centauro com corpo branco com pequenas manchas pardas e tórax forte e repleto de cicatrizes de batalha.

Leva em seu braço as tatuagens tribais na cor azul, que representam seu status de guerreiro tribal.

Histórico

Nasceu em sua tribo, porém aos 22 anos de idade quando caçava junto com um grupo de caçadores onde o líder do grupo era seu pai, Che-har, também líder da tribo. Eles foram surpreendidos por um grupo de caçadores de criaturas das arenas de Tâmatuz (veja Desbravadores de ERA 01), no combate com os humanos caçadores, o grupo de Centauros acabou perdendo 4 membros e isso incluiu Che-Har que foi morto e Che-Nehal que foi capturado e levado para as arenas.

Ali ele lutou como escravo por 15 anos, quando ganhou a liberdade ao salvar a vida de seu dono de um grupo de ladrões.

Após sua liberdade ele voltou para a sua tribo onde foi aclamado

Combate

Treinado nas mais diversas artes de combate durante os anos de arena. Che-Nehal usa como arma principal uma longa lança tribal que ele utiliza nos ataques de investida. Porém, leva consigo uma espada curta e um broquel, para ataques corpo a corpo. Utiliza também lanças de arremesso que eles utilizam em caçadas.

Devido ao peso e força deste centauro seus danos utilizando a lança são extraordinariamente mortais



Kenedar

Descrição



A cidade da Ilha morta. Cercada por grandes muralhas é um ótimo porto e a principal cidade de comércio entre a Ilha e Draco.

Uma cidade com ótimo índice de vida, poucos mendigos e pouco roubo, afinal o guarda do local é extremamente poderosa, muitas vezes formada por magos guerreiros.

A cidade é a principal fonte de comércio da Ilha, normalmente todo item mágico criado por magos são enviados a cidade para a venda, pois ali se encontra o maior número de navios mercantes da Ilha Morta.

Uma grande praça comercial se encontra no centro da cidade e se estende por uma rua que vai até quase o porto. Ali pode encontrar criaturas místicas invocadas e criadas pelos magos da ilha, poções e pequenos itens mágicos, como anéis, varinhas, pergaminhos e jóias, mas muitas vezes pode-se encontrar itens de alto poder, como espadas, escudos e armaduras. O preço dos itens varia muito, mas são mais baratos se comparados com preço dos mesmos itens se encontrados em outras cidades.

Uma das grandes atrações da cidade, é os magos acompanhados de seus golens vagando pelas ruas, e os elementais menores que residem na cidade invocados por magos e estão sempre vagando como cidadãos normais, o que provoca um certo receio nas pessoas que estão a pouco tempo no local.

Na cidade vive o poderoso guerreiro Storm, conhecido por suas aventuras e seus poderosos artefatos.

Tipo de População: 40% humanos, 20% criaturas mágicas e elementais, 15% elfos e elfos Drows (que são maioria dos elfos no local), 10% anões, 5% extra-planares e 5% outros.

Economia Local: Mercado. Principalmente de itens mágicos, artesanato, plantas e animais raros, venenos e poções.

Nome do Regente: O regente é o mago Wind Malentér. Um poderoso mago vindo de Mystc com 232 anos. Sempre acompanhado de seu Golen de Terra.

Personalidades: Storm.

Guarda local: Guarda de altíssimo porte, o que espanta qualquer tipo de assalto na cidade. Exitem rondas contínuas e geralmente os capitães são armados com escudos, espada e armas mágicas. Muitos dos guerreiros conhecem magia o que aumenta ainda mais o poder da guarda. E as vezes Golens são criados como vigilantes de portões, assim como criaturas mágicas.



Templos: O principal templo é o de Magnus, mas existem também Hidrus, Cronus e Stack.



Leis: Mesmas leis do Reino.



População: cerca de 45.000 habitantes

Suplementos

A Rua da Magia

A rua da Magia como é conhecida a rua principal que se estende do centro da cidade até quase o porto principal da mesma.

Com quase 4 km de extensão, a rua da magia é onde concentra-se todas as casas de m itens mágicos, animais exóticos, alquimia e magia da cidade.

É uma rua extremamente interessante e um ponto turístico da cidade e referência em mercado de magia no reino de Belthor.

Ao caminhar pela rua você verá lojas de todos os tipo, vendendo os mais variados itens. Com seus toldos e fachadas coloridas a rua torna-se um lugar inigualável em todo o reino de Belthor.

Quase todos os vendedores dali conhecem pequenos truques de magia ou são representante de magos poderosos. Desta forma eles utilizam estes conhecimentos para promover suas lojas, criando verdadeiros shows de magia aos visitantes da rua. Alguns dos recursos são: utilização de placas flutuantes na frente das lojas que quando um cliente olha para a mesma ela volta a sua face para o cliente até que ele se afaste ou pare de olhar para a mesma, alguns utilizam magos com magia de transmutação, tornando-se animais de várias formas, outro utilizam objetos mágicos que falam (como espadas, canecas, etc) para cantar ou chamar clientes que passem pela porta da loja. Enfim, a variedade e a criatividade dos comerciantes da rua não têm limite.

Segurança da rua:

A cidade conta com um nível de criminalidade muito baixo. Porém a rua da magia é um lugar onde gira muito dinheiro e é claro, atraí pequenos gatunos atento a clientes distraídos com os encantos que a rua oferece.

Quem faz a guarda da rua é a própria guarda da cidade. Movendo-se em pares ,os guardas caminham entre os transeuntes sempre atentos a pessoas suspeitas ou ações suspeitas.

Porém, alguns dos mercadores que trabalham com mercadorias muitos valiosas contratam outra forma de segurança que pode variar de mercenários contratados, até a compra de golens ou elementais para proteção de suas lojas.

Mas a maioria conta com proteções mágicas que são ativadas quando a loja é fechada a noite, o que restringe em muito a ação de criminosos - porém elas ainda acontecem, raramente bem sucedidas, mas acontecem.

Valores das mercadorias:

Os valores para as mercadorias comuns da cidade são mais baratos que em outros mercados mágicos. Porém não chegam a ser tão baratos, cerca de 4% mais barato.

Porém algumas mercadorias ali encontradas são itens raros de se achar e seus preços são extremamente altos. Desta forma pode-se dizer que itens em comparação com outros mercados iguais a esse podem ser um pouco mais baratos, mas não o suficiente para dar à feira a fama de vender itens mágicos barato.

O que realmente difere a feira das demais feiras, é que ali é o centro do comércio mágico do reino e se você não encontrou o que procura ali, não vai encontrar em nenhum outro lugar do reino.



ALGUMAS LOJAS DA RUA

A loja da Velha Mabélia

No km² da rua, se você vai da praça em direção ao porto, você verá uma pequena porta azul de um minúsculo cômodo branco, onde uma tapeçaria exuberante pende da parede do lado de fora com os dizeres: Mabélia Alquímica – Poções do Amor, amuletos, proteção.

A pequena loja é entulhada de itens estranhos. Armários por todos os lados guardam potes com os mais diversos itens e líquidos.

Apesar de ser uma loja modesta a velha Mabélia é a maior alquímica da cidade além de ter conhecimento de diversos rituais.

A velha Mabélia é uma senhora de seus 52 anos, pelos menos em aparência, uma vez que dizem que ela tem mais de 150 e mantém-se viva e com aparência jovem graças a rituais e poções que ela mesmo fabrica.

Sempre que entrar na loja irá se deparar com a mesma sentada atrás de um balcão com um grande livro (que ela está sempre a ler nas horas de folga). Ao notar a sua presença na loja, irá fechar o livro, e dedicar toda a sua atenção a você.

É uma mulher amável, com uma baixa estatura (1,48), um pouco acima do peso, parece não ligar muito para a sua aparência, com seu cabelo ruivo, repleto de fios brancos o que dá a ele uma tonalidade única, usando sempre um grande vestido preto. Seu gato amarelo está sempre por perto, a não ser nos poucos momentos que está caçando ratos pela loja.

Dizem que seu gato é um lincantropo metamórfo da raça dos Calurians mas são apenas boatos.

Ali você encontra muitos itens raros da alquimia, que poucos alquímicos tem o conhecimento para desenvolver. Alguns deles são:

Sementes do espinho rápido: Uma pequena semente, que lembra a semente de uma azeitona, que ao ser lançada no chão de terra (tem de ser no chão de terra, não adianta lançar sobre pedra, sobre tablado de madeira, etc) crescerá um espinheiro de 1m por 1m. O espinheiro cresce em apenas 1 turno, porém irá secar e murchar até virar cinzas em 5 turnos. Ideal para lançar ao chão quando estiver sendo perseguido por alguém.

Custo: 20 moedas cada semente.

Poção da Hibernação: Uma poção de tom marrom escuro e gosto horrível (teste de HT - 2 para não regurgitá-la ou Fortitude DC 15). Ao beber essa poção você cairá como se estivesse morto e assim permanecerá por 1d6 dias, seu corpo apodrecerá e poderá ser desmembrado, porém ao completar o ciclo de 1d6 dias do efeito da poção, seu corpo irá se regenerar do maior pedaço que sobrou - igual as propriedades de um Troll. A restauração depende do quanto seu corpo foi mutilado. Para regeneração de um corpo completo você voltará a vida em 1 dia. Para regeneração de um membro como cabeça, braço ou perna, serão necessários 1d6 dias. Para ressurreição leva-se 3d6 dias. Se todo o seu corpo for queimado ou derretido em ácido as propriedades da poção são canceladas e você realmente morrerá.

Custo: 20.000 moedas um frasco para uma pessoa (em média 25 ml).

Talismã da Sorte: Talismã da sorte é um objeto encantado magicamente para lhe trazer sorte. O objeto pode ser uma pedra preciosa, um pequeno membro de um animal raro, um lenço de uma donzela, entre outros.

Em termos de jogo: Ao utilizar esse talismã você pode a cada 2 horas de jogo repetir uma jogada de dados. Após lançar os dados você deve anunciar que usará sua sorte e então deve lançar os dados novamente. Ela só vale para algo que você esteja fazendo e não é válido para companheiros e amigos.

Custo: 800 moedas um frasco para uma pessoa (em média 10 ml).

Elixir da Longa Vida: Uma poção de um amarelo dourado e sabor adocicado. Rejuvenesce 2d6 anos de vida daquele que bebê-la.

Custo: 1.200 moedas.



Poção Força de Touro: Uma poção vermelho sangue com gosto de ferro. Dá ao usuário uma força descomunal (aumenta 1d6 1 na força) durante 2d6 minutos.

Custo: 680 moedas um frasco para uma pessoa (em média 150 ml).

A loja Cinturão de Ouro:

Próximo ao porto você encontra uma loja de dois andares com uma fachada azul, repleta de desenhos e com runas feito em ouro. Vigiando sua entrada um grande golem de ferro com mãos de machado. Ao entrar pela porta dupla você irá se deparar com incríveis manequins de pedra que parecem ser sido feitos por uma medusa (e há boatos que seja assim que seu dono consiga tais manequins). Estes manequins espalhados por toda a loja estão vestidos com os mais belos e exóticos cinturões e uma pequena placa mágica flutuando ao lado do mesmo explicando sua utilidade. O dono da loja é um mago conhecido como Ureon cinto de ouro. Este apelido se deve ao grande cinturão cravejado de jóias e com fios de ouro que ele ostenta em sua cintura.

Aqui você encontra os mais variados tipos de cinturão, descreverei alguns dos mais procurados e dos mais extraordinários que existem na loja.

Cinturão dos Passos Leves: Este cinturão negro com duas ônix em cada um dos lados e bordado com runas em fios de prata permite ao usuário caminhar sem fazer barulho, independente da armadura, peso ou lugar que o usuário desse cinturão caminhe, seus passos não emitirão qualquer ruído, seja do contato com o solo ou do chacoalhar de metais da armadura. O poder do cinturão não interfere na voz do usuário, a mesma continuará sendo audível.

Custo: 4.500 moedas

Cinturão da Escalada: Um cinturão rústico de couro, porém belo, bordado com linhas rústicas de tonalidades claras o que causa um contraste com o couro mais escuro.

Este cinturão aumenta as habilidade de escalada de seu usuário (5 nos testes de escalada - Gurps e D&D).

Custo: 3.800 moedas

Cinturão da mudança de sexo: Um cinturão delicado feito em curvas sinuosas com detalhes em ouro, prata e com algumas jóias. Este cinturão ao ser colocado pelo usuário permite a troca de sexo. Se sua forma original for de homem irá tornar-se mulher e vice versa.

Só funciona com criaturas humanóides: Humanos, Orcs, Elfos, etc. Não funciona em Lincantropos ou criaturas assexuadas.

Ao retirar o cinturão a forma volta a original. A transformação leva dois turnos completos.

Uma criatura do sexo masculino que torne-se feminino não poderá ser engravidado, nem uma criatura do sexo feminino que torne-se masculino poderá engravidar alguém.

Custo: 5.000 moedas

Cinturão da Natação: Ao colocar este cinturão, feito delicadamente de tira azuis cintilantes, que ao olhar diretamente para o mesmo contra a luz parecer estar vendo o movimento de águas.

O usuário deste cinturão terá guelras formadas atrás das orelhas e membranas ligando os dedos da mão e do pé, sua pele ficará mais lisa, diminuindo a aderência na água, uma membrana transparente protegerá seus olhos e os pêlos desaparecerão.

Ele permite ao usuário nada 2x mais rápido que o normal e respirar sobre a água. Porém enquanto estiver com o cinturão ele deve permanecer com o corpo úmido ou começa a sofrer desidratação após 2 horas longe da água.

A transformação leva duas rodadas inteiras.

Custo: 5.800 moedas

Além destas lojas, poderia descrever várias outras famosas como a loja do Mago Welmer fabricante de anéis, onde você encontra tudo sobre anéis mágicos e de Will Wonder o fabricante de Macnoglobens.

Enfim, este é o mercado mais interessante e importante de todo o reino de Belthor

Criadores de Golens

Uma das coisas mais interessantes que um forasteiro verá em Kenedar são os golens que acompanham comerciantes e magos.

Quase todas as pessoas com maior poder aquisitivo da cidade têm um golem particular como guarda costa ou transporte de carga.

Os golens podem ser criados dos mais variados tipos e dos mais variados materiais.

Porém os mais comuns da cidade são os golens de pedra.

A criação de um golem é um processo difícil de ser realizado e desta forma o custo para a compra de um é extremamente caro. Atualmente existem na cidade 5 renomados fabricantes de Golens que são:

Anurius Staronéu, Menelau Valverio, Valdez Carvalho verde, Cravon Mindmare e Will Wonder.

Cada um deles tem seu estilo próprio e único na criação de golens de materiais usados e de rituais de animação. Porém Will Wonder fabrica os mais complexos e diferentes de todos eles, único em ERA com exceção dos existentes na cidade de Kastwarmyn.

Anurius Staronéu:

É um velho mago que reside na cidade a mais de 120 anos, tendo sua vida prolongada por efeitos mágicos. É um exímio criador de golens de pedra utilizados para segurança.

O processo utilizado e a maneira que ele encaixa as pedras permitem golens muito mais rápidos que os convencionais golens conhecidos.

Seus golens são famosos por terem máscaras de ferro com rostos amedrontadores, usarem placas de ferro com espinhos ou com caras monstruosas pelo corpo.

Muitos de seus golens têm quatro braços permitindo causar maior destruição em combate.

Menelau Valverio:

Um jovem mago, com seus 42 anos e inteligência avantajada, promete ser um dos maiores criadores de golem de ERA. Só perde em seu estilo egocêntrico e desleixado. Onde tudo pode ser feito amanhã, a não ser que seja do seu interesse.

É também um construtor de golens de pedra. Porém seus golens são específicos para trabalhos. O formato do golem está diretamente ligado a função que ele vai realizar. Existem golens que se movem sobre as 4 patas e suas mãos são pás e picaretas para a escavação, outros golens com pequenas plataformas em seu corpo utilizado para transportar pessoas

sentadas no mesmo.

Ele ainda é considerada um aprendiz pela cidade de Mystc porém seu conhecimento e talento já lhe rendeu fama e fortuna em Kenedar.

Valdez Carvalho Verde:

Seu nome se deve a seu estilo de golem, criado com madeira nobre.

Com aparência idosa, longa barba e bigode branco, com cabelo apenas nas laterais da cabeça e compridos até o meio das costas, vestindo um surrado manto verde, ele trabalha em seus golens de maneira precisa, sempre tentando assemelhar o máximo possível a aparência de suas construções aos seres humanos.

Desta forma seus golens são muito apreciados em cortes ou como guardiões de donzelas.

Cravon Mindmare:

É um Elfo adepto a criação de objetos encantados semi-cientes. Porém a maioria de suas criações, são considerados golens.

Sua especialidade é criar portas mágicas que conversam com pessoas que se aproximam deixa pessoas entrarem ou empeçam suas passagens de acordo com a vontade de seu dono. Muitos estabelecimentos com maior poder aquisitivo tem as portas mágicas de Cravon. Ele também constrói golens típicos, mas ultimamente tem voltado seus estudos para o encantamento de armas com inteligência própria, onde ele aprisiona espíritos ou elementais na mesma.

Will Wonder:

E por último temos o mais procurado de todos os criadores de Golen, o anão Will Wonder. O único dos 5 que tem uma loja na rua da Magia onde fornece peças de reparo a seus Macnogolens.

Por incrível que pareça Will não é mago, conhece apenas alguns rituais necessários para dar a vida a seus golens.

Ele na verdade é um habilidoso ferreiro que trabalhou muitos anos com um mago em Mytc e quando deixou a cidade abriu uma loja de armaduras pesadas, mas logo voltou seus negócios para a montagem de armadura móveis, repleta de engrenagens e peças que ele encanta com o espírito de elementais.

Estes elementais são importados da cidade de Mystc e chegam para Will aprisionados em jóias mágicas. Através de um ritual, ele transfere o "espírito" deste elemental a sua máquina, dando vida a mesma.

Sua loja fornece engrenagens de reposição, braços específicos para determinadas funções e a fabricação de golens por encomenda.

Além disso Will Wonder coloca um ritual em todos os seus golens que permite a desativação do mesmo liberando o "espírito" elemental preso no mesmo. Para isso ele constrói uma chave mágica que apenas ele mantém para cada Golen que ele constrói.



Personalidades da Cidade

Wind Malentér

Personalidade

Sempre triste, mas sem jamais deixar sua obrigação para com a cidade, o arqui mago de guerra Wind é um administrador visionário e usa os recursos com sabedoria e põe em voto popular as decisões de grande necessidade. Após dissolver o conselho acusado de corrupção ele aplica esse método que deu certo graças à vigilância dos arcanos de guerra da qual se formou faz 15 anos. Pouco sai de casa e caso a cidade esteja em perigo ele logo interpõe e retorna aos seus afazeres. Discurso acalorados não se ouvem desde a morte de sua esposa.

Aparência

Um esbelto meio elfo de cabelos grisalhos e geralmente com robes simples. Este mago adora anéis e amuleto e ostenta muitos de sua vasta coleção. Sua esposa Karmilla lhe dera um pingente que leva consigo em seu cordão de ouro ao pescoço e possui um amor por ele grandioso desde a morte da esposa pela praga 2 anos atrás.

Histórico

Nascido na cidade filho de um feiticeiro elfo e uma nobre local, tivera a infância longe do pai e vira sua mãe morrer de velhice enquanto ele ainda era um belo rapaz e seus amigos definhavam para a velhice. Isso amargurou seu coração até que casou com a simples lavadeira Karmilla e com ela viveu até a sua morte causa pela peste que assolou a cidade à dois anos. Sem filhos e após derrotar o tirano que dominava a cidade e se formar com louvores na academia de guerra arcana, o mago assumiu a regência com apoio da academia e dissolveu o conselho que antes legislava.

Combate

Calado e analista a todo ambiente o poderoso arqui mago destrói com suas magias de ataque o inimigo e se protege com seus itens e pergaminhos mágicos aos montes, caso não possa se defender conta com o amigo Storm e sua guarda arcana pessoal de 600 homens de 12º nível.



Storm, o implacável



Personalidade

Apesar de sua falta de educação e ignorância. O Bárbaro do norte como sempre é chamado é um amigo fiel e sua honra de guerreiro é inabalável, ele nunca se rende e nem abandona uma batalha. Sua lealdade para os amigos é reconhecida nas canções de suas sagas heróicas e épicas.

Aparência

Um forte bárbaro do norte com cabelos e barbas ruivas. Sempre armado e vestido com sua armadura esse brutamontes não é de muita higiene e sua educação é pouca, baseada nas batalhas e companheiros que adquiriu com o tempo. Sempre bebendo e fumando esse bárbaro é um rufião e sempre causa problemas a milícia local, mas é considerado um herói devido ter matado o gigante Kalaur e salvado a cidade da ameaça do mesmo.

Histórico

Nascido em uma batalha sinal de bom augúrio e após a vitória de seu povo, o xamã da tribo dera a previsão que ele seria a tempestade do norte e o nome Storm fora dado a ele. Quando criança manifestou uma força descomunal e o cresceu rapidamente. Na juventude aprendeu a luta e a cultura de seu povo. Na idade adulta ele assumiu a liderança e derrotou muitas tribos até que enfrentou o dragão Granderhasdhar e salvar sua tribo da destruição.

Após tal façanha os deuses testaram Storm, ele viajou por outros mundos com seus companheiros e derrotou vários inimigos poderosos até retornar para ERA.

Storm é uma lenda em toda ERA e seu reconhecimento é feito através de obras de bardos que aumentam ainda mais sua lenda. E sempre que bebe o bárbaro vai cantar, contar e cantar aumentando seus feitos.

Combate

Ao entrar em combate o furioso Storm ataca com ferocidade e seu frenesi chega a causar temor a todos ao seu redor. Ele destrói todos oponentes e sem se preocupar com sua segurança ele ataca e tenta destruir o inimigo graças ao poderoso machado abençoado de tower e a armadura mágica que lhe conferem invencibilidade contra qualquer arma mortal e penetra qualquer defesa.

Kener Dip

Descrição



Esta pequena cidade a noroeste do reinado já foi próspera no início da expansão ao interior do continente. Era a cidade onde se encontrava o principal posto de vigília do exército de Belthor no início da expansão e na luta contra os Orcs que viviam no interior do continente.

Sua decadência teve início quando Belthor transferiu sua capital para o interior do continente e quando os reinos já definiam seus limites e territórios. A cidade então deixou de ser uma cidade militar para se tornar uma cidade comum.

Aberta a todos os viajantes, logo se tornou conhecida como “A Cidade dos Sonhos”, onde qualquer raça era bem vinda e podia habitar em seu território sem pagar impostos ou dar explicações ao regente.

A cidade crescia rapidamente, sendo a principal fonte de comércio humano entre o castelo e o litoral norte, afinal nessa época Lamart era dominada pelos elfos.

Junto com seu crescimento crescia também uma poderosa facção conhecida como “Sol Negro”; esta facção era extremamente xenofóbica

que inicialmente fazia pequenos ataques contra moradores de outras raças que viviam na cidade, mas eles passaram a ser mais radicais e iniciaram ataques premeditados contra pessoas que conviviam com os não humanos, aleijados, humanos negros e qualquer pessoas que se opusesse a causa.

O regente da cidade, que por ironia era um elfo, foi morto pela facção na noite que ficou conhecida como “Noite do Basta”.

Essa noite foi o ponto de partida para uma guerrilha civil na cidade. Os soldados passaram a caçar pessoas suspeitas e os não humanos passaram a culpar todos os humanos da cidade. Os ricos fazendeiros, na sua maioria não humanos partiram da cidade, deixando centenas de pessoas desempregadas. O Sol Negro foi eliminado, mas junto com ele toda a economia da cidade; e hoje, a grande Cidade dos Sonhos não passa de uma cidade miserável, com ruas desertas e destruídas, marcas do que um dia foi o orgulho de Belthor.

Tipo de População: 85% humanos, 10% Elfos e 5% outros.

Economia Local: vivem da agricultura e pastoreio.

Nome do Regente: O regente é Jendar. Um nobre local que assumiu o posto que ninguém queria.

Guarda local: O que restou da guarda local foram alguns camponeses que recebem um bônus salarial para manter a ordem no local. Eles utilizam armas, mas não há armaduras.



Templos: Corllow, secretos templos de Karan e Câmor.



Leis: iguais as do reino.



População: cerca de 3.500 habitantes



Personalidades da Cidade

Jendar, O Nobre

Personalidade:

Reservado e severo, Jendar é um militar honrado. Sua família é seu maior tesouro e sempre que pode, gosta de ficar com a mesma. Com seus companheiros, fala somente o necessário e em seu trabalho é perfeccionista e não tolera falhas. Jendar é um monarquista leal e dedica-se a combater as injustiças e corrupções existentes em Kenner Dip. Rigorosamente, ele envia cartas ao rei reportando sempre seus passos, porém se os relatórios são lidos ele não sabe, já que nunca recebeu um retorno da majestade.

Aparência:

Um homem de pele branca e cabelos grisalhos, usa um bigode bem delineado, possui vestimentas nobres e exóticas devido a sua esposa insistir que ele às use. Após deixar a guarda arcana Belthoriana e assumir o comando da cidade, ele recebeu o título de lorde.

Histórico:

Muito inteligente, o filho de ferreiro Jendar ganhou uma bolsa de estudos na academia da magia militar como pagamento por serviços ao exército real. O garoto era dedicado acendeu rapidamente na hierarquia e após seu casamento com a bela acompanhante da rainha Iriel ele conseguiu o prestígio que lhe rendeu um cargo de Capitão Menoriano.

Combate:

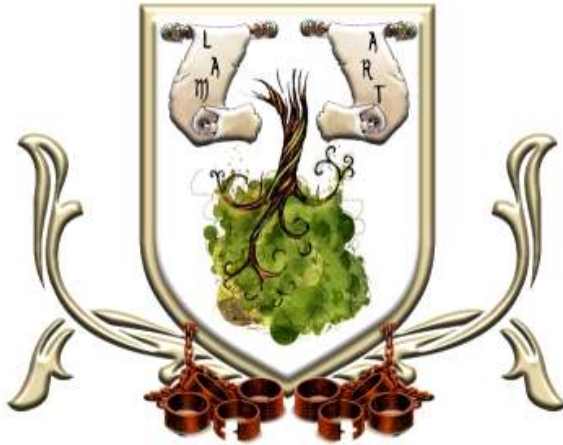
Munido de guardas como segurança e magias de destruição em larga escala, Jendar é um mago de guerra e seus poderes são para tal. Magias de dano e de terreno são seu forte. Primeiro auxilia os aliados e depois fulmina seus oponentes com explosões e raios



Jendar

Lamar

Descrição



A cidade recebe este nome por ter sido fundada pelo barão das terras lamartinas. Conhecido na época da expansão como Barão Lamart. Vários conflitos raciais alternaram os regentes da Cidade que ainda permanece com o nome de seu fundador. Lamart tem uma relação xenofóbica com os elfos. Por suas enormes muralhas é proibida a passagem de qualquer elfo ou meio elfo. Um elfo encontrado em seus territórios é automaticamente preso e se não for morto é expulso da cidade privado de todos os seus bens. E um humano que ajude a entrada de um elfo na cidade é automaticamente considerado traidor pelas leis locais e será preso como um prisioneiro qualquer.

A cidade é inimiga de Lamark, uma cidade de elfos negros pertencente ao reino de Keronã.

Tipo de População: 100% humanos. Nenhum elfo, semi-elfo ou descendente de elfo pode entrar na cidade.

Economia Local: vivem da agricultura local; 90% da população trabalha nas fazendas dos nobres da cidade.

Nome do Regente: O regente é Iavor, um jovem filho aventureiro, filho de nobres, que ganhou prestígio na cidade após livrá-la de uma guilda de ladrões. Desde de então foi nomeado como regente e protetor da cidade. Governa com mãos de ferro, sem o apoio de nenhum outro.

Guarda local: a guarda local é de alto porte. Com grandes armamentos e pessoal treinado em combate montado. Os soldados da cidade são considerados nobres por profissão, e uma em cada três famílias tem um membro da família servindo na guarda local.

Cidade murada, com controle de entrada de pessoas.

História e Lendas Locais: No início do surgimento dos reinos, quando os elfos começaram a ser dizimados pelo reino Drow, vários elfos migraram para a região das planícies férteis. Lamart já existia e acolheu os elfos de boa vontade. Estes se tornaram numerosos devido ao fluxo de elfos que fugiam da guerra contra Drow, e então passaram a dominar a cidade e a tratar os humanos como raça inferior. Foi assim durante 40 anos, quando as tropas de Belthor, atendendo a um pedido dos moradores locais invadiram a cidade e mataram os elfos usurpadores do poder. Desde então, os elfos passaram a ser odiados na cidade, e este ódio passou de geração a geração atingindo até os dias atuais. Todas as crianças

aprendem a crescer ouvindo histórias sobre a maldade dos elfos. Símbolo de ódio aos elfos se encontra na praça central da cidade o mastro onde elfos prendiam humanos revoltosos e chicoteavam-nos até a morte. Tal fato não é aceito pelos elfos, eles dizem que uma raça inteira não pode ser julgada pelo erro de poucos.



Templos: Guerra e Cronus.



Leis: além das leis utilizadas no reino, existe a lei parda que consiste na proibição de qualquer elfo ou descendente de elfo na cidade. Um elfo dentro dos territórios de Lamart é considerado inimigo, assim como aqueles que facilitarem a entrada de um elfo na cidade.



População: Cerca de 15.000 habitantes

Suplementos

A Lei Parda

Entre as diversas leis que regem a cidade de Lamart, existe uma que está presente desde a época da expansão.

A história de como esta lei surgiu não será discutida aqui e sim as atribuições legais que ela atualmente causa a Lamart.

Segundo a lei Parda escrita em 630 por Antério Lamaril, as seguintes leis devem ser seguidas por todos os moradores de Lamart ou que estejam dentro de sua jurisdição.

- Qualquer elfo encontrado dentro das muralhas de Lamart é considerado inimigo e será preso por 7 dias até que alguém venha responder por ele. Se ninguém vier ele será morto por apedrejamento na praça dos lamentos.



Punição



- Alguém que seja encontrado com um elfo dentro da cidade deve responder as leis locais como um traidor das velhas leis de Lamart. O elfo encontrado com o humano é expulso e o humano é recebe uma marca a ferro quente na palma da mão direita e é expulso junto com o elfo, sendo impedido de retornar a cidade.

Se ele era um morador local seus bens são tomados pelo estado, se havia família a mesma ira ver-se obrigada a entregar todos seus bens ao estado devido a traição causada por um membro de sua família.

Se era um visitante, seus bens pessoais são tomados pelo estado.

- Alguém que se apresente como responsável por um elfo capturado, durante os 7 dias de prisão do elfo, terá a mesma sorte que a lei acima.

- Qualquer elfo que se aproxime dos portões de Lamart será impedido de entrar, independente de seu status social. Se ele insistir será considerado inimigo.

Costumes:

Um morador de Lamart não utiliza sua arma principal para enfrentar um elfo. Pois uma arma suja com o sangue de um elfo deve ser descartada.

Quando um elfo é preso na cidade. Ele é posto em uma carroça com grades que desfila pela cidade esperando que alguém venha responder por ele. Neste desfile as crianças jogam estrume de vaca e de cavalo no mesmo e muitos adultos espetam o elfo com ferro quente.

A morte de um elfo na praça das lamentações é quase que um motivo de festa na cidade. Crianças, velhos e adultos se reúnem para atirar, cuspir e humilhar o elfo condenado.

A esquerda:

Existem alguns moradores locais que são totalmente contra tal lei e já foi solicitada a intervenção da igreja de Hagr nesta lei absurda, porém o pedido foi negado.

Atualmente, o regente Iavor é totalmente contra estes costumes, que segundo suas próprias palavras: “só expressam uma lei da época das onde homens e as bestas eram quase a mesma coisa, onde a barbárie reinava. Tais costumes devem ser derrubados.”

Porém Iavor não tem o poder para proibir uma lei milenar. Apesar de ter iniciado um clima político de grande tensão ao proibir que a guarda local aprisionasse uma elfa e sua filha que estavam na cidade, colocando-se na frente das elfas e desafiando a guarda dizendo: “Aqueles que desejam fazer valer a lei, terão de fazê-lo sob o meu cadáver.”

Ninguém ousou desafiar e a elfa e sua filha foram apenas tiradas da cidade sem ser molestadas e escoltadas pelos paladinos da guarda pessoal de Iavor até a próxima cidade. Porém isso feriu a honra e os velhos costumes de uma população acostumada a ver os elfos como seus piores inimigos e agora Iavor recebe ameaça de morte e por duas vezes escapou da mesma devido a sua astúcia em combate e seu treinamento na igreja de Hagr.

Punição



Personalidades da Cidade

Iavor de Lamart



Aparência:

Um homem maduro de cabelo acinzentados e bigodes volumosos negros. Um belo homem para sua idade e sempre visto com sua armadura e armas consigo. Não é vaidoso, mas costuma sempre andar com algum anel ou jóia de sua família.

Personalidade:

Sério e íntegro, o regente da cidade faz parte da alta nobreza de Belthor. Tem uma fala sempre articulada e premeditada. Iavor foi treinado nos códigos de cavalaria e honra. Jamais mente e pune com justiça os criminosos. Diferente dos outros regentes ele investigou por anos o caso dos elfos e os Lamartinos que fundaram as leis da cidade, encontrando influência dos Drow e a família Wolfer na expulsão dos elfos. Agora ele tenta recontar a história mal contada dos Lamartinos e elfos. Proibindo atualmente uma prisão arbitrária de qualquer elfo na cidade, mas sua luta é difícil devido aos conservadores serem fortes na política.

Histórico:

Descendente de família nobre, esse lamartino treinou com os paladinos da justiça após sofrer um acidente quando jovem e então enviado para o templo devido a uma promessa de sua mãe. Liberado de suas funções após a morte do pai. Retornou a sua cidade e comanda sua família. Luta contra uma resistência élfica e vê o quanto seu povo era cruel perante os mesmos. Investigando sobre o passado viu interesses econômicos e políticos nas relações contra os elfos e passou a ser um defensor da lei anti intolerância.

Combate:

Iavor luta muito bem e possui magias de cura em seu arsenal além de sua comitiva de Paladinos (Humano, LB, Paladino 5) sempre em sua proteção devido a tentativas de assassinato. Ele luta com seu escudo e espada perfeitamente e possui um condicionamento físico bom além de suas magias visando a proteção de si e seus aliados.

Descrição



Cidade de grande porte, construída bem depois da época da expansão pelo aventureiro Havanos que decidiu construir uma casa na ilha deserta. Logo vieram outros a se juntar a ele e a cidade cresceu rapidamente graças a beleza natural do lugar. Após muitos anos de pesca os anões moradores da cidade descobriram uma mina de prata na região e fundaram a vila de Co-lat que hoje não passa de uma vila produtora de Lenóril que a sustenta com a compra da prata extraída.

Isso também ajudou para que a cidade se tornasse próspera e rica. A principal atração da cidade é a beleza do arquipélago e a cerveja Azul na taverna do Cão sem Dentes. A cerveja foi inventada pelo anão Morotir que deixou o segredo da fórmula com seu filho Marantir, atual dono da taverna e produtor da cerveja. Nem os empregados conhecem a fórmula.

O sabor da cerveja é adocicado e deve levar algo de amora em sua fórmula, pois o gosto da fruta é muito presente. Ela é bem fraca no início, mas se abusar das doses pode causar uma rápida tontura e uma enorme ressaca no dia anterior, o que acontece com a maioria daqueles que não conhecem a bebida.

Tipo de População: 70% humanos, 20% anões, 2% Halflings e 8% de outros.

Economia Local: Comércio marítimo e venda de prata.

Nome do Regente: Tanarius.

Guarda local: Médio porte, mas a cidade é extremamente calma e são poucos os corsários e ladrões que vão residir no local.



Templos: Hydrus.



Leis: Utilizar as leis do reino.



População: cerca de 17.500 habitantes.

Taverna do Cão sem Dentes

Localização

A cidade cresceu em um arquipélago rochoso de frente a um mar azul, cercado por uma cadeia de corais. O lugar tem uma aparência paradisíaca e a Taverna do Cão sem Dente está em um lugar ainda mais privilegiado da cidade.

Sob uma enorme rocha na costa rochosa da cidade encontra-se a construção de madeira. Onde viajantes e moradores da cidade tem como refúgio para se divertir.

Dono da Taverna

O construtor da taverna foi o anão Morotir, que viveu e trabalhou ali por 80 anos deixando a taverna como herança a seu filho Marantir, que já é dono da mesma a pelo menos 30 anos.

Marantir é um anão alegre e brincalhão, pai de 8 filhas e 16 filhos. Os mais velhos, bem como sua esposa o ajudam na taverna todos os dias.

A construção

A grande construção que vemos hoje teve início em uma único cômodo simples da casa de Morotir, que viu uma oportunidade de dar alimento aos navegantes que chegavam na cidade a noite. Com os anos passando, o movimento cresceu assim como a taverna que hoje é uma imensa construção de madeira sobre uma rocha basáltica e Morotir mudou sua casa para o subterrâneo, escavando túneis da própria rocha.

A entrada para a casa de Marantir fica no centro da taverna onde uma coluna de quase 2 metros de diâmetro esconde uma porta e uma escadaria em seu interior que desce para dentro da rocha.

Os quatro lados da taverna são repletos de mesas e em cada canto há um bar servido bebidas. A cozinha fica no interior da rocha, dentro da casa de Marantir e por uma outra pequena coluna ao lado da coluna principal que é a entrada para a casa.

No centro da taverna, cercando a entrada da casa há um balcão onde as filhas de Marantir recebem a comida que sobe da cozinha e entregam aos filhos que servem os clientes.

A música é animada e bardos são constantemente contratados.

Não é uma taverna com regalias, mas um lugar para se falar alto, jogar dados e ouvir as músicas animadas dos bardos.

Empregados

Marantir conta com a ajuda de alguns de seus filhos, sua esposa, noras e genros para administrar os bens da família.

Ele cuida da parte de compras, preços, contratação de bardos. O que o faz realizar muitas viagens atrás de mercadorias. Porém há muitos mercadores que já incluíram sua taverna em suas rotas.

Além disso, ele é o fabricante da cerveja azul, nome dado devido a sua coloração que tem uma tonalidade roxa, parecida com um vinho.

A cerveja é feita com uma espécie de amora muito comum na ilha. Utiliza-se um processo de fermentação da mesma que é um segredo que só Marantir sabe e hoje ele prepara esse conhecimento para ser transmitido ao seu primogênito.

A esposa e a filha mais velha cuidam da cozinha. Duas das filhas do meio ficam na parte central recebendo os pratos da cozinha e entregando aos que servem e quatro dos filhos do meio servem os clientes na taverna e recebem pedidos.

O primogênito, o mais novo, o quinto e o sétimo, cuidam da segurança da mesma e colocam para fora marinheiros mais exaltados.

Os demais filhos estão casados e não moram mais na cidade. Um dos filhos de Marantir deixou a casa e saiu para tornar-se aventureiros, há 5 anos, ninguém mais o viu.

Os preços: A taverna foi feita para atender um público simples de marinheiros e por isso ela não atrai a nobreza e com isso seus preços são justos.

Cardápio

Em termos de comida e bebida não há muita variedade. É servido pato assado, ensopado, cervo, ovos, queijo e pão. Porém existem algumas combinações que podem ser pedidas e são muito apreciadas, como por exemplo:

Pão, ovos e carne de cervo com molho de cogumelos: Uma única porção dá para 3 pessoas comerem. São 6 pães, um grande prato com carne de cervo fatiada, alguns ovos cozidos e um molho feito com cogumelos silvestres que é usado para molhar o pão ou a carne. Realmente uma iguaria da taverna. Uma porção equivale a 12 moedas de chumbos.

Ensopado de galinha com algas: também outra iguaria. É sopa feita com galinha e algas marinhas, um sabor inigualável e uma criação da esposa de Marantir. É muito apreciado e servido em uma grande cumbuca de barro que dá pra 4 pessoas comerem. Uma cumbuca equivale a 8 moedas de chumbos.

Além destas comidas existem as bebidas tais como cerveja comum, vinho e as exóticas como:

Cerveja Anã: trazida dos fabricantes do reino anão. A cerveja escura e forte é uma iguaria da taverna, uma caneca custa em média 10 moedas de chumbo.

Cerveja azul: Esta cerveja, produzida por Marantir tem um sabor adocicado e ácido ao mesmo tempo. Feita da fermentação de uma espécie de amora da região ela é extremamente forte apesar de não parecer. Após algumas canecas a pessoa rapidamente estará embriagada. O valor de uma caneca é de 3 moedas e de uma garrafa, equivalente a 4 canecas é de 10 moedas.



A Mina de Prata

A ilha onde se encontra Lenóril surgiu de atividades vulcânicas oceânicas e hoje é extremamente rica em prata. Existem minas espalhadas pela ilha, sendo a maior delas a mina de Co-lat.

O grande dono das minas é o barão Meânder, explorador das minas, contrabandista de escravos e dono da maior loja de itens feito em prata para caça a licantropos com esta fraqueza.

A loja, conhecida como Arma de Prata atrai caçadores em busca de armas específicas para a caça e morte das criaturas com fraqueza ao metal prata.

Quase todo o metal da mina é consumido por esta loja que conta com mercadores marítimos que levam as armas ali produzidas para inúmeras lojas de armas do reinado

Os metais das minas são extraídos em sua maioria por escravos, que segundo o barão, são prisioneiros piratas capturados pela guarda da cidade. Mas esta informação é duvidosa, já que várias vezes o barão sofreu ataque de pessoas na tentativa de resgatar prisioneiros.

Desta forma as minas contam com grandes tropas armadas e carcereiros para o controle dos escravos. .

Personalidade da Cidade

Tanarius, lorde bêbado

Personalidade

Um homem que gosta de experimentar as coisas boas da vida. Pouco se importa com a regência que fica a cargo de sua mãe Anabela e de seu amante o chefe militar Antunes, braço direito de Tanarius.

O regente é um fanfarrão e um alcoólatra. Sempre bêbado e promovendo grandes festas para nobreza local com o dinheiro da cidade. É amado por muitos e odiado por outros muitos.



Aparência

Pele clara, sempre com roupas exuberantes, uma bigode muito bem desenhado e um cavanhaque em forma de seta. Assim vive lorde Tanarius, excêntrico e sempre bêbado.

Histórico

Nascido em meio à nobreza, Tanarius nunca precisou trabalhar. Sempre gostou de festas e vivia na adega de vinhos de seu pai. Quando o mesmo morreu Tanarius herdou a regência da cidade, apenas em título, pois quem realmente governa a cidade é Anabela, sua mãe e seu atual amante Antunes. Dizem que atualmente é quase impossível encontrar Tanarius sem estar em um estado de embriaguez. Alguns acreditam que ele esteja com os dias contados, pois anda vomitando sangue pelos cantos do palácio. E os melhores curandeiros já o visitaram sem uma possível cura.

Combate

Tanarius jamais entrará em combate. Ele não é um combatente e nunca aprendeu o manejo de nenhum tipo de arma, coisa incomum para membros nobreza

Menfitis

Descrição



Cidade antiga, fundada nos tempos da expansão ao interior do continente, próxima ao castelo, vive da venda de produtos agrícolas para o mesmo. Suas enormes muralhas protegiam sua população contra os ataques de conquista de terras no início da expansão, mas hoje não passa de um sinal de poder decadente que apenas refugia bandidos e pessoas desempregadas.

Existe na cidade uma guilda denominada: “Raposas do vento”. Ainda não se conhece o líder da guilda, mas sabe-se que inúmeros nobres recebem propinas dos Raposas para facilitar o roubo e o contrabando de escravos no local.

Tipo de População: 90% humanos, 5% anões e 5% outras raças.

Economia Local: vivem da agricultura local mas sua demanda não se compara a de Lamart. Por isso, a anos a cidade vem sofrendo um processo de queda na taxa de arrecadação, e o índice de desemprego vem subindo drasticamente. Sem dinheiro, os fazendeiros não vêem outra opção a não ser mandar seus empregados embora.

Nome do Regente: O regente é Kalamir, um velho nobre de 62 anos chamado pela população de Galinha de Puleiro devido ao fato de ser irredutível quanto a economia da cidade. Dono de cinco fazendas não pensa em outra forma de comércio local, investindo apenas na agricultura o que faz a cidade cair em profunda crise financeira.

Guarda local: A guarda local é extremamente pequena, pois a cidade não paga bem seus soldados e estes sofrem a pressão da Guilda local que hoje toma conta de quase todo o poder da cidade.



Templos: Stack, Mays e Hagr, mas hoje já se encontra pequenos e secretos templos do deus menor Câmor, o deus dos ladrões



Leis: As mesmas do reino.



População: cerca de 4.000 habitantes

Suplementos

A Guilda “Raposas do Vento”

História:

A Guilda Raposa dos ventos começou a cerca de 180 anos atrás, quando um ladino que ficou conhecido como “O Raposa”, devido a sua astúcia em roubar gemas preciosas, fez um caos na cidade.

Dizem que ele era protegido por uma família de nobres que usavam seus talentos para atormentar aqueles que iam contra os ideais políticos desta família. Raposa levou muitas das famílias de Menfitis a falência, e é claro, com a ajuda dos nobres ele rapidamente enriqueceu e parte do que ele roubava ele dava a esta família como tributo a sua proteção.

Logo, isso deixou de ser uma questão política e passou a ser um negócio para esta família que deu ao Raposa o status de líder deste novo negócio lucrativo.

Rapidamente guardas foram comprados e novos membros passaram a seguir o raposa, onde seus roubos eram protegidos pela organização, porém parte do que era roubado tinha de ser dado ao Raposa que por sua vez dava parte do montante final a família de nobres.

Assim teve início da Guilda de Ladinos conhecida como Raposa dos Ventos.

A Organização:

Hoje a família nobre dos Baloard's ainda comandam a Guilda como parte burocrática e contatos comerciais.

A Guilda atualmente conta com 108 membros ativos. Ladinos e assassinos que saem a noite para realizar suas missões previamente controladas pelos líderes e irmãos Jhoran Baloard e Astorio Baloard.

As missões dos membros da Guilda variam de roubo de mercadores e caravanas que chegam a cidade à assassinatos devido a vinganças ou



acerto de contas, seqüestros de filhos de camponeses para o comércio de escravos e roubos individuais, permitido aos membros da Guilda, desde que não violem nenhuma das leis estabelecidas pela mesma.

Os irmãos Baloard comandam a guilda sem exercer ativamente nenhuma atividade ilícita, a não ser a de mandante dos crimes. Eles são muito influentes na cidade, donos de grande parte do comércio, conseguido através de acerto de dívidas ou compras pouco lucrativas para os vendedores. São também donos de uma rota comercial até a cidade de Mitrus onde enviam mercadorias roubadas ou venda de escravos a arenas ilegais.

Existe uma irmã dos Baloard's que é casada com um Barão da Capital, aumentando ainda mais sua rede de contatos e privilégios criminais.

Os membros se dividem em 12 assassinos e 96 ladinos que atuam na cidade e região.

Os mesmos devem estar sempre prontos ao chamado dos irmãos e seguir rigidamente algumas regras criada pela organização criminosa (descritas mais abaixo).

Os comerciantes locais são obrigados a pagar 10% do seu lucro para a organização. Segundo os irmãos Baloard é para a proteção dos mesmos, mas na verdade essa proteção é apenas a proibição de que qualquer ladino assalte seus negócios.

Porém é estipulado um valor mínimo a cada comerciante e se estes 10% não atingirem este valor mínimo, que não é baixo, o comerciante será obrigado a pagar este mínimo. O que muitas vezes é a causa de dívidas e a perda do negócio para a Guilda.

Outra ação da Guilda é o empréstimo de dinheiro a famílias ou a comerciantes. Porém a juros absurdos e a tempo muito curto para pagar.

Um devedor muitas vezes terá de pagar uma dívida através de escravidão ou a perda de seus bens.

Alguém que tente fugir da cidade será rapidamente caçado e sofrerá as mortes mais horrendas que se possa imaginar.

A guarda da cidade é totalmente comprada pela Guilda, salvos alguns sargentos e soldados que tentam a todo custo fazer a justiça valer, mas são na maioria das vezes são obrigados a ficarem quietos para proteger sua própria vidas e de seus familiares, uma vez que grandes líderes da guarda local são aliados aos Baloard's.

Desta forma a organização criminosa tomou conta da cidade. Se você mora em Menfitis você tem duas opções: ou beija as mãos dos irmãos Baloard's ou muda de cidade.

Rede de Contato:

Dizem que a Guilda da Raposa tem influência não apenas em Menfitis, mas até mesmo dentro da igreja de Hagr.

Os clérigos da cidade já solicitaram apoio aos paladinos de Hagr, mas o pedido foi negado.

Dizem que a rede de contatos já encontra-se no interior da igreja e alguns juizes de Hagr já estão comprado.

Os contatos se estendem a mercadores que levam as mercadorias, fruto de roubos para serem vendidas em outros reinos.

Enfim, a vasta rede dos Baloard's se estende desde pequenos mendigos informantes até grande magistrados e regentes.



AS LEIS DA RAPOSA

1 - Um membro da guilda deve sempre atender aos pedidos dos irmãos Baloard, em troca eles recebem proteção e direito de agir na cidade e região, desde que não entrem em conflito com as demais leis.

2 - Um membro da Guilda jamais deve roubar a casa de um mercador que pague os 10% de direito a proteção.

3 - A cada fruto de um roubo, 10% do montante deve ser entregue a Guilda. Em troca, a Guilda recebe as mercadorias roubadas e paga o justo aos ladinos, por mais visadas que eles sejam.

4 - Se um membro roubar no território da Guilda e não der os 10% devido a mesma ele será punido em a prisão e será vendido como escravo pelos irmãos Baloard's.

5 - Se um ladino de fora roubar na cidade de Menfitis será preso pelos outros membros da Guilda, seus bens serão confiscados e se ele não jurar fidelidade aos Baloard's receberão uma morte horrenda ou serão vendidos como escravos (Afinal, tudo são negócios).

Ithoran & Astorio Baloard



Frase:

"Negócios são negócios e você agora é parte dele. Levem-no daqui."

Astorian Baloard falando para um traidor da Guilda antes de vendê-lo como escravo.

UM FORASTEIRO

Assim que um forasteiro ladino surgir na cidade e for identificado, membros da guilda o observarão. Se ele não se apresentar a Guilda e realizar furtos, a quinta lei deverá ser executada.

INIMIGOS

Os irmãos Baloard's não tem muitos inimigos em seu poder, uma vez que estes são rapidamente eliminados. Porém a pouco tempo um andarilho noturno começou a dar sérios prejuízos a sua organização e apesar dos esforços, o andarilho da noite não foi capturado. A Guilda já colocou um alto preço por sua cabeça, mas muitos o temem e acreditam que seja um espírito vingativo de alguém assassinado pelos irmãos Baloard's. A Guilda nunca esteve se sentiu tão sem controle da situação como agora. Há boatos que assassinos arcanos foram contratados para encontrar e entregar o andarilho aos irmãos, mas são apenas boatos. Deverá ser executada.



Personalidades da Cidade

O Vigilante



Personalidade

Como "Vigilante" ele é uma pessoa fria e premeditada, mas como Arthur ele é apenas um afeminado rapaz que veio da capital para a cidade natal prosperar e por os negócios da família a frente.

Em suma Arthur possui um ater-ego e usa isso para não ferir seus próximos e manter a discrição, afinal a corrupção e a injustiça infesta a cidade. Graças a sua inteligência e de seu amigo e aliado Sebastian (Humano, LB, Plebeu 1/ Ranger 4) ele consegue manter sua identidade secreta. Recentemente uma de sua pretendentes, conhecida como Sophia (Humana, NB, Barda 2 / Guerreira 1), que após ser salva algumas vezes pelo vigilante, acabou descobrindo sua identidade e juntos o trio tentam diminuir e acabar com o crime na cidade.

Aparência

Durante a noite vestido em sua armadura mágica negra e seu chapéu que oculta sua identidade, Arthur é o andarilho noturno que causa pesadelos em todos os ladrões e corruptos de Menfitis. Durante o dia ele é o engomado nobre Arthur ap Ulric de cabelos negros e de feições delicadas, apesar do porte atlético, que fica a ler e escrever seus cânticos e poesias e deixa as raparigas da cidade a suspirar.

Histórico

Filho de Ulric um rico comerciante da cidade o jovem Arthur nunca tivera nada que lhe faltasse, mas diferente dos filhos dos outros nobres, Arthur se preocupava com os servos de seu pai, brincando com o filho de servos e escravos. Mostrando uma sede de justiça desde muito jovem. Seu melhor amigo Sebastian, e hoje seu aliado e "empregado", é filho de escravos de seu pai e ambos jamais se separaram desde a infância e até quando fora estudar na capital, Ulric e Bridget custearam os estudos dos dois amigos.

Na capital ambos aprenderam esgrima e junto a um clube de defensores da justiça aprenderam um código de conduta em defesa dos fracos e oprimidos. Ao retornar e perceberam a corrupção em Menfitis Arthur e Sebastian iniciaram um plano para acabar, ou ao menos minimizar a injustiça causada pela Guilda Rapoza dos Ventos. Juntos eles descobriram uma rede de túneis que lhes permite mover pela cidade sem serem vistos e aboradas inúmeros malfeitores que utilizam estes mesmos túneis para contrabando.

Com o restante de suas economias compraram itens mágicos e equipamentos para a nova empreitada.

Nos tempos atuais os pobres vêem o andarilho noturno como esperança a resposta de suas preces aos deuses. Os nobres e a guilda Raposas do Vento querem sua cabeça a mostra nas ruas a todo o custo, mas todos esforços até hoje foram em vão e recentemente a filha do regente Sophia aderiu a causa como aprendiz de Arthur.

Combate

Arthur é um lutador excepcional e esgrimista hábil, possui excelente

capacidade de se mover em silêncio e lutar as escuras. Jamais mata seus oponentes e sempre visa surpreender e intimidar como um fantasma ou pesadelo, mas quando o combate prossegue não existem muitas lâminas equiparadas a sua e até hoje nunca foi derrotado em combate singular a não ser pelo próprio mestre

Kalamir "Galinha do Puleiro" Enthar.

Personalidade

Ranzinza e sarcástico, o velho Kalamir é uma raposa velha na política. Já fora conselheiro real Belthoriano e possui uma capacidade incomum de detectar mentiras e perceber o caráter alheio. Seu mau humor constante é fruto de dúzias de problemas quanto a administração da cidade. O maior problema de Kalamir é o jogo, ele acumulou dívidas nas quais hoje custam sua administração na cidade e o colocam nas mãos da Guilda local. Ele faz vistas grossas aos problemas e insiste em manter uma economia fracassada devido ao fato de sua cidade ter nascido e se mantido assim.

Aparência

Um velho com cicatrizes e marcas pelo corpo, andando sempre curvado sobre sua bengala. Uma doença aflige o velho Kalamir, mas o povo diz que de tão teimoso que é, ele não vai morrer até que a morte desista.

Ele é calvo e não costuma tomar banho, mas se perfuma e troca suas veste constantemente para aparentar boa saúde, algo que não tem.

Histórico

Kalamir Enthar é da família de comerciantes Enthar que prospera na cidade até hoje com seu comércio forte. Kalamir aprendeu o ofício da família desde pequeno, mas seu talento para ludibriar pessoas era excepcional e foi enviado a capital para aprender a política. Quando o antigo regente da cidade morreu sem deixar herdeiros, Kalamir foi apontado pelo conselho real como futuro regente Local, uma vez que era nativo da cidade, tinha sangue nobre e um comércio de prestígio.

Isso gerou um conflito entre as camadas que desejavam outro nobre como regente, dizendo que Kalamir nem residia na cidade como poderia conhecer os problemas da mesma. Os nobres não aceitavam um burguês no comando, mas logo Kalamir demonstrou pulso firme e impôs sérias leis para derrotar o crime organizado da cidade. Porém isso lhe causou sério problemas e com o passar dos anos e seus sérios problemas com jogos, ele acabou ficando nas mãos da própria Guilda sem ter muito o que fazer.

Nos tempos atuais ele secretamente auxilia o Vigilante informando os passos dos criminosos e persiste na política fracassada para uma possível intervenção real na cidade enquanto articula para os seus chantagistas e credores sua falsa colaboração.

Combate

Nunca entra em combate, mas sempre porta uma adaga e algumas magias auxiliares para si e sua guarda de 10 soldados (Humano, LN, Guerreiro 6) e seu capitão e sobrinho Taramir Enthar (LB, Humano, Ranger 8) que combatem em equipe defendendo a vida do velho regente. Mas além da doença outros querem a morte do velho.



Menis

Personalidades da Cidade

Descrição

Cidade de porte médio, vive principalmente do comércio marítimo com Vanur e Warts.

A cidade também é murada, mas a parte leste da muralha foi destruída na época da expansão e nunca mais foi erguida. A antiga muralha ficou apenas como lembrança da velha cidade, e mesmo porque a cidade cresceu tanto que hoje existem casas do lado de fora da muralha.

Tipo de População: 75% humanos, 15% Elfos, 5% Anões e 5% de outros,

Economia Local: Comércio marítimo.

Nome do Regente: Tantarus, ele é um anão e o primeiro não humano a se tornar regente na cidade, o que causa algumas revoltas por parte dos esquerdistas. Mesmo assim ele é querido por todos e considerado um bom regente.

Guarda local: Médio porte, mas muito bem organizada. São pouquíssimos os pontos desprotegidos da cidade.

Personalidades: O Guerreiro Buster.



Templos: A principal adoração é a Hydrus, mas existem templos de Hagr, Corllow, e Töwer. Há também templos secretos da Morte, Karan e Câmor.



Leis: Utilizar as leis do reino.



População: cerca de 12.000 habitantes.



Tantarus

Personalidade

Tantarus é um regente honrado, que segue as leis de forma justa. Um pai amoroso e um marido fiel.

Alguns dizem que Tantarus foi o melhor regente que Menis já teve.

É um amante da música e das histórias e já tentou aprender com alguns bardos, mas suas mãos grossas de combatente mostram claramente que seu talento não é utilizar a harpa ou o bandolim e sim seu velho machado de guerra.

Aparência

Tantarus é um anão de 1,40 de altura, cultiva sua longa barba sempre solta.

Tem um olhar sereno e sempre um sorriso em meia a sua espessa barba.

Histórico

Durante alguns anos de sua vida, Tantarus participou do exército do reino Anão ao lado de seu filho, ambos adoradores de Töwer.

Porém em um combate nas fronteiras das terras dos mortos,

Tantarus viu seu filho morrer e dois dias depois voltar dos mortos como uma criatura morto-vivo e foi obrigado a destruir o corpo de seu filho. Desde então ele deixou o exército e seguiu para os reinos ao sul, onde estabeleceu moradia no reino de Belthor e conseguiu um emprego no templo de Hydrus, divindade que ele passou a adorar.

Tornou-se então o principal guardião do templo de Hydrus na cidade. Chegou cerca de 20 anos em Menis com sua família e ali conseguiu um emprego de guarda do templo de Hydrus onde conquistou a confiança do clérigo e da população local. Quando o antigo regente da cidade morreu sem deixar um substituto, o clérigo Menelau, influente na política, conseguiu colocar Tantarus como novo regente da cidade, o que foi bom para o templo e para a cidade em si, uma vez que Tantarus é um homem honesto e competente no que faz.

Combate

Tantarus é um ótimo combatente, apesar de evitar entrar em combate ao máximo depois da morte de seu filho.

Mas se precisar defender aqueles que ama, ele pegará novamente seu machado de guerra.



Buster - O Guerreiro

Personalidade

Buster é um homem de 30 e poucos anos, perturbado com a última aventura que seu grupo realizou, a cerca de quatro anos.

Ao conversar com ele verá um homem bom sempre disposto a ajudar, porém não devem comentar com ele sobre suas aventuras, que ele mudará totalmente.

Ele se afastará e se recusará a falar com a pessoa e se insistirem com ele, poderá inclusive atacar aquele que o incomoda.

Aparência

Um belo guerreiro, como dizem as donzelas que suspiram quando ele passa. Com sua pele clara e sem cicatrizes e um longo cabelo loiro, Buster tem um aparência frágil. Mas engana-se quem o julga pela aparência e muitos foram derrotados por ele exatamente por subestimá-lo.

Histórico

Buster era membro de um grupo de aventuras composto de seis companheiros.

Durante anos eles pesquisaram sobre uma suposta lenda de um artefato e dizem que foram bem sucedidos em suas buscas. Mas ao chegarem no local, se depararam com um desafio que eliminou 5 dos seus companheiros, só restando ele próprio. Depois disso ele abandonou a vida de aventura e passou a dedicar-se a ajudar a população da cidade onde mora. Porém isso lhe rendeu fama e constantemente chegam aventureiros na cidade buscando informações sobre seu passado, o que geralmente resulta em graves problemas.

Combate

Buster é um poderoso guerreiro que a alguns anos se dedicou ao caminho da fé. Hoje ele usa sua habilidade apenas para ajudar aqueles que necessitam de uma espada para sua defesa. A população mais carente da cidade o aclama por isso.



Mitrus

Descrição



É considerada a cidade mais rica do reino, mais bem organizada e a mais bonita e agradável para se morar. Dizem que isso é um reflexo dos inúmeros templos de Mays existentes na cidade, a principal religião do local.

Mitrus, como as velhas cidades da expansão, mantém suas enormes muralhas em torno da cidade.

O local é o único do reino que extrai sal da água do mar, dessa forma é muito procurado por mercadores e nobres.

O porto da cidade talvez seja o maior de toda a região e provavelmente é o mais seguro de todo o continente, o que faz com que todas as viagens marítimas tenham Mitrus como parada obrigatória.

Na cidade pode-se encontrar de tudo, artesanato, pesca marítima, viagens marítima e comércio de itens mágicos.

Por ser uma cidade muito procurada por viajantes, ela se tornou uma enorme feira de especiarias. Quase todos os comerciantes residem aqui ou passam maior parte de tempo na cidade, é um ótimo local para o comércio.

Para manter o controle da cidade, o regente obriga a apresentação de um documento emitido pela igreja de Mays. Todos os recém chegados devem fazer esse documento e ser registrado no livro de Registros da igreja. Este livro conterá tudo que ocorrer com o morador na cidade, desde ajuda até delitos. Dessa forma o controle é feito e moradores indevidos são expulsos e impedidos de entrar na cidade.

A cidade é repleta de árvores e de estátuas do deus da beleza em suas ruas. Muitas dessas árvores são frutíferas e todos respeitam os frutos colhendo-os apenas após seu amadurecimento.

Não há mendigos na cidade e a taxa de desemprego é controlada, quando esta começa a aumentar a cidade impede que novos moradores venham a residir em suas terras até que o equilíbrio se estabeleça.

Tipo de População: 90% humanos, 3% Elfos, 1% Haflings e 6% de outros,

Economia Local: Principalmente o comércio de especiarias, mas há muito mercado de viagens marítimas, pesca e artesanato local.

Nome do Regente: Loken de Mhitidramy

Guarda local: Grande porte, muito bem organizada e distribuída, ajudada pelos Clérigos da Beleza.



Templos: A principal adoração é a Mays, mas existem templos de Hydrus, Hagr, Corllow, Cronus, Stack, Navor e Magnus.



Leis: Utilizar as leis do reino. Mas há algumas alterações severas.

Roubo ou delito sério como briga e assassinato, além das penas exigidas pela lei, após o cumprimento dessa pena o morador é expulso da cidade e sua entrada se torna impedida.

Jogar lixo no chão, apanhar frutas antes do amadurecimento e pequenas brigas são punidas com multas que variam de 10 Moedas de chumbo a 1 moeda de ouro.



População: cerca de 62.000 habitantes.

Suplementos

O Porto de Mitrus

Quem chega a Mitrus pelo mar, verá um grande farol sobre uma rocha escarpada no litoral, indicando uma área mais a leste, repleta de rochedos perigosos.

O porto de Mitrus foi construído para permitir que grandes navios possam ancorar no mesmo. Grandes palafitas de madeira se estendem a vários metros no oceano, sustentado por grandes toras de madeiras que recebem manutenção constante.

Grandes navios ancoram diariamente em Mitrus e uma taxa de 30 moedas são cobrados por mastro do navio para cada dia que o mesmo fique ancorado no porto.

Este valor é revertido na segurança e manutenção do porto. Afinal, não existe porto em toda Belthor mais seguro que o porto de Mitrus.

Constantemente vigiado por tropas conhecidos como Espadas do Mar, estes soldados são especialmente formados para vigiar a parte litorânea de Mitrus. A parte interna da cidade é guarnecida por outra tropa diferente.

Além destes soldados, grandes navios patrulham a região inibindo a ação pirata na costa.



Todos os navios ali ancorados são assegurados. Se ocorrer qualquer roubo ou dano por falta de segurança o governo da cidade reembolsa o prejudicado em 100% do seu valor.

No centro do porto há uma magnífica igreja de Mays, que a noite é iluminada pela luz de lamparinas colocadas aos pés da mesma dentro de grandes tinas com óleo.

Todos os recém chegados pelo porto devem se apresentar nesta igreja e retirar o registro de permanência em Mitrus. Este documento deve ser apresentado quando solicitado. Todo morador da cidade tem um registro de morador e todo visitante deve ser registrado.

Dizem que os livros de registro, onde os nomes dos visitantes são registrados é mágico e permite localizar qualquer pessoa dentro da cidade que tenha dado seu nome e o mesmo tenha sido inscrito no livro.

O tempo de permanência máximo na cidade é de 10 dias, após esse período, o visitante deve pagar um valor de 5 moedas para retirar um novo registro válido por mais 10 dias. O primeiro registro é gratuito. Se você retirar um novo registro em menos de 30 dias também deverá pagar a taxa de 5 moedas.

Além disso, o porto conta com o serviço de vários carregadores de carga e animais capazes de transportar grandes pesos de mercadoria. Aqueles que prestam este tipo de serviço, devem ser cadastrado no governo local e atender as exigências mínimas para trabalhar como transportador no porto. Se alguém for pego pela guarda Espadas do Mar, transportando sem a autorização expedida pelo governo local, será preso em nome do estado.

Inúmeras tavernas e pousadas estão situadas nesta área da cidade e todas elas devem ter segurança interna para proteção dos clientes.

Há diversos tipos desses estabelecimentos para atender os diferentes tipos de clientes que ali ancoram. Porém tudo é inspecionado pela igreja de Mays e devem estar dentro dos rigores mínimos de qualidade exigidos pela igreja.

As Minas de Sal de Mitrus

A grande economia de Mitrus está baseada na salinas da cidade. Grandes áreas planas são inundadas com água do mar que é represada. Com a evaporação da água do mar sobra o sal grosso, que é tirando, passando em seguida por um processo de limpeza e clareamento e depois vendido na forma de sal grosso, uma especiaria em toda ERA.

Hoje, próximo ao litoral de Mitrus existe uma extensão tão grande de salinas que chega a atingir uma área de quase 60km de extensão.

As salinas empregam muita gente, mas quase todos que trabalham nas mesmas sofrem com doenças de pele, queimaduras de sol e intoxicação (a chamada Doença do Sal - veja livro do curandeiro).

Os donos das salinas são nobres e muitos são donos de grandes navios mercantes que transportam seu produto por todo o litoral civilizado de ERA.

O comércio de sal tornou a cidade um dos principais portos comerciais de Belthor, sendo o maior porto de todo o reino.

A família dos trabalhadores das minas que peguem a Doença do Sal e venham a falecer por causa disso, recebe uma quantia equivalente a 100 moedas de prata como indenização pela perda do familiar.

O Governo Local

Conforme o padrão das cidades governadas pela igreja de Mays, esta não foge a regra em organização, estrutura física e qualidade de vida.

Começando pelo registro e controle de todos os moradores da cidade.

Todos os moradores e visitantes de Mitrus são registrados nos livros de registro da igreja. Os moradores recebem um passe (um pequeno broche de madeira e ferro) que identifica o mesmo como um morador da cidade. Tudo que o morador faz na cidade em prol ou contra a sociedade da mesma é registrada neste livro em seu nome. De acordo com os acúmulos destes registros, a pessoa pode ser convidada a se retirar da cidade ou até mesmo a ocupar cargos políticos.

Quem controla estes registros são clérigos de Mays, porém quem executa as ordens em nome da lei são membros da igreja de Hagr.

Além disso, a cidade conta com um controle de imigração quando o índice de desemprego torna-se maior que a oferta de emprego. Algo que necessita de um controle político enorme e uma coordenação com a guarda que vigia as entradas da cidade e a guarda dos portos.

Como podem ver, o sistema político de Mitrus é invejável. Algumas cidades tentaram copiar este modelo político, mas sem sucesso.

Hoje, o regente oficial da cidade é o Barão Loken de Mhitidramy,

porém seu título de regente é apenas um status social pelo fato dele ser herdeiro da família de barões donos das terras de Mitrus, mas quem realmente governa a cidade é um conselho de sacerdotes de Mays. Estes distribuem o poder entre as 18 igrejas existentes na cidade, tornando cada uma delas responsável por um determinado setor da mesma.

Estas igrejas tem sob seu poder a autoridade sobre todos os moradores da região onde elas devem governar e contam com o apoio de um guarda especial de Cavaleiros Escarlates.

Este sistema político tem surtido efeito durante mais de 60 anos e Mitrus tornou-se uma bela cidade. Arborizada, com grandes estátuas representando a divindade e inclusive templos de beleza, onde pessoas com condições de pagar podem tomar banhos perfumados e receber pinturas no rosto, novas roupas e ornamentos variados.

Esta é a cidade de Mitrus, bela, sem pobreza, com um comércio extremamente variado e incentivado pela segurança do local.

Personalidade da Cidade

Loken de Mhitidramy

Aparência

Loken é um homem comum, gordo e sem nada extraordinário. Usa uma barba bem desenhada e um cabelo até o meio das costas. Usa uma placa de peito moldada de acordo com seu físico, além de suas pesadas roupas de nobreza.

Personalidade

Loken gosta de beber, comer e de festas. Ele pertence à religião de Mays, primeiro por este ser o governo real de Mitrus, segundo, porque pertencer a esta religião lhe permite realizar grande festas repletas de orgias.

Assim é Loken, um homem cheio de dinheiro, mas vazio em termos de cultura.

Histórico

Herdeiro dos Mhitidramy, ele é barão dono das terras onde Mitrus foi fundada. Sua família recebe parte do soldo recolhido dos impostos e ele vive sem se importar em fazer mais nada a não ser gastar o dinheiro com grandes banquetes, bebida, roupas e com suas 4 esposas com quem ele tem 18 filhos.

É claro, com suas festas em homenagem a Mays, que são apenas fachadas para uma verdadeira orgia regada a muita bebida, comida e mulheres.

Combate

Ele jamais entrará em combate. Irá pagar para que não lutem com ele, ou enviará seus guardas para lutarem por ele. Loken não tem espírito para isso, sua vida se resume em gastar o dinheiro que têm.



Descrição

A Ordem de Mystara



Myste, (também conhecida como Mystic em alguns mapas) é a cidade mais poderosa do reino de Belthor e talvez a mais poderosa de todo o continente de ERA. Nela vivem apenas os magos da ordem de Myster, o poderoso mago fundador da cidade e da ordem com seu nome.

Ninguém entra ou sai de Myste sem um bom motivo, a cidade é protegida por um campo de força mágico que impede a entrada ou a saída de qualquer pessoa que não seja membro da ordem. A cidade é isenta de impostos e recebe comida mensalmente do reino de Belthor, em troca, a cidade se dispõe de sua população para compor o exército em tempo de guerra. Sua principal fonte de comércio é com Draco através de Kenedar, onde trocam poções e pequenos itens por escravos ilegais aprisionados pela guilda Dos Adoradores do Olho Negro. Foi graças aos estudos e experiências contínuas utilizando magia que a ilha se tornou uma ilha morta. Tudo num raio de 2Km da cidade é seco e destruído, o pasto parece ter sido queimado. Qualquer criatura mágica que se aproxime desse raio da cidade começa a sofrer dano (1d6-4 a cada 10 minutos). Os magos trazem constantemente a mana do local e o efeito já afetou toda a ilha devido ao uso desenfreado de magia.

Tipo de População: 50% Humanos magos, 20% criaturas mágicas (elementais invocados, Golens e demônios), 20% Escravos, 10% outras criaturas (também magos da ordem).

Economia Local: Não existe uma economia, eles recebem do reino comida mensalmente. Mas produzem pequenos objetos mágicos e poções que são trocadas por escravos em Draco.

Nome do Regente: Myster, um dos magos mais poderosos de ERA.



Templos: Deus Magnus.



Leis: As leis são regidas entre a ordem dos magos. Algumas delas são: Um mago não pode atacar um outro mago não sendo em um duelo, todo conhecimento mágico descoberto deve ser compartilhado com os irmãos da ordem (coisa que raramente é seguida), um mago da ordem deve sempre manter obediência a Myster, todo aprendiz deve antes ser aceito por Myster para entrar na ordem (mas raramente um mago adota um aprendiz, geralmente são mesquinhos e não desejam dividir seus conhecimentos com ninguém. A maioria dos magos ali tem mais de 500 anos e muitos deles se tornaram Morto-Vivo).

População: cerca de 5.000 habitantes. Junto com escravos, e seres de outros planos.

Assim que os humanos chegaram em ERA, alguns magos fugindo dos conflitos expansionista decidiram mudar-se para a grande Ilha a Oeste do reino de Belthor. Ali, estes magos viviam em cabanas simples estudando as propriedades da nova terra que eles se encontravam.

No ano de 545 surge a primeira ordem de magos na ilha, conhecido como Mystara. Esta ordem tinha como finalidade reunir os magos que moravam no interior da ilha sob um conselho geral.

A ordem reunia os magos que ali viviam sob um círculo de pedra construída magicamente onde eles discutiam sobre suas descobertas, sobre as criaturas que viviam naquele continente ou sobre filosofia.

No ano de 612, exatamente 67 anos após o surgimento da ordem eles decidiram criar um artefato de incrível poder. Este artefato tinha a finalidade de acumular a energia eminente da criação, oferecida por Magnus e conhecida como Mana. A energia que permitia manipular a realidade criando aquilo que eles chamavam de magia.

E assim eles trabalharam com afino na construção deste artefato. Durante 300 anos o artefato veio a ser construído, cada mago da ordem tinha uma função e a cada 20 anos 3 magos eram escolhidos para guardar o artefato. Foi no ano de 912 que Myster, um jovem aprendiz ficou encarregado, junto com seu mestre de vigiar o artefato no ciclo de 20 anos.

Myster sempre foi um aprendiz curioso e não tardou muito para descobrir que o artefato na verdade já estava concluído a anos. Porém seu poder era controlado e usado em segredo pela ordem, segredo este que ele ainda não estava apto a conhecer. Porém Myster sempre foi ávido por conhecimento. Desta forma secretamente ele criou um ritual para aumentar o poder do artefato em troca da vida dos membros do conselho de Mystara.

O primeiro que ele assassinou sobre o artefato foi seu mestre e usando o poder do artefato não foi difícil de matar os outros 2 guardiões. Logo uma matança se iniciou. Aqueles que não juravam lealdade a Myster eram sacrificados ao artefato.



O uso desenfreado do mesmo causou a morte de todas as criaturas mágicas que viviam na ilha e tornou o solo da mesma infértil.

No ano de 1008 Myster fundou a cidade de Mystc onde o artefato permanecia no meio da cidade, protegido por um templo mágico e por poderosas criaturas.

O funcionamento da cidade

A cidade é um refúgio mágico aos grandes magos de ERA, porém apenas aqueles que se sujeitam a Myster.

O mesmo é adorado como uma divindade e seu poder pode ser realmente comparada a uma semidivindade.

O interior da cidade é alimentado pelo poder do artefato e quase tudo no seu interior é mágico. Portas das casas abrem-se quando alguém se aproxima, tochas e globos luminosos acendem sozinhos no cair da noite, e criaturas mágicas caminham pelo interior da cidade. Além disso, um imenso domo de energia impede a entrada ou a saída de qualquer pessoa que não pertençam ao juramento da ordem de Myster.

Toda essa magia é fruto da mana que a artefato traga da ilha a sua volta, como uma sangue suga sobre a pele de seu hospedeiro.

O reino de Belthor envia alimento, dinheiro, roupas e especiarias a cidade de Mystc em troca de seu apoio em caso de guerra. Mas é claro que Myster não está nem aí com o reino o máximo que eles enviarão serão seus aprendizes, os magos dali estão em um nível mental muito maior do que disputas humanas por terra, dinheiro ou poderes.

Comércio com Kenedar e Draco

Não existe uma rota comercial na cidade mágica de Mystc, afinal, mercadores externos não teriam direito de atravessar as muralhas mágicas que cercam a cidade como um domo translúcido.

Porém grande parte dos itens mágicos de Kenedar e dos Alquímicos de Draco, são provenientes da cidade de Mystc. Então como é feito esse comércio?

Como era de se esperar, o transporte destes produtos a Kenedar é feito através de um portal comercial existente dentro da cidade de Mystc que tem como destino um grande galpão na cidade de Kenedar.

Para atravessar o portal, as mercadorias e os mercadores devem ter um selo mágico que lhes dá a possibilidade de atravessar-lo. O selo deve ser colocado nas caixas com as mercadorias, e usados em forma de anéis ou medalhões pelos mercadores. Ainda assim a passagem para Mystc é vigiada constantemente por duas criaturas mágicas, formadas por golens de terra e fogo com quase 6 metros de altura cada uma.

O galpão de Kenedar é protegido pelos Guerreiros Arcanos, além de uma guarda pessoal contratada pelos mercadores de Mystc e Kenedar. Muitos lojistas da Rua da Magia são moradores de Mystc e atravessam o portal diariamente onde realizam seus comércios. Parte destes produtos segue de navio para Draco onde ocorre a feira na Rua das Poções.

O galpão em Kenedar é alvo de ladrões, mas nestes mais de 120 anos que ele existe, nenhum item jamais foi roubado de lá, graças a poderosa guarda que toma conta do galpão e das trancas mágicas existentes nos imensos baús onde ficam guardados os itens que, serão comercializado.

Personalidade da Cidade

Myster

Personalidade

Myster é recluso. Quase não é visto ou deixa seu grande castelo no centro da cidade. Muitas vezes passa décadas sem aparecer aos moradores, confinado em seus estudos infindáveis. Myster está aquém aos problemas da sociedade a sua volta. Ele já é quase uma divindade, as preocupações com a vida, cotidiano, das reles criaturas pensantes, são ignoradas por ele que tem pensamentos muito maiores, visualizações de planos, do futuro e passado, do universo e sua expansão, da ciência e da magia, conhecimento quase divino. Isto o torna uma criatura fria que ignora qualquer sentimento ou ações dos reles humanos. Chega a ser difícil descrever um pouco da personalidade de um homem, ou melhor criatura, que pode olhar para você e enxergar células vivas de um ciclo natural ao invés de enxergar uma pessoa.

O mundo pode estar acabado, se isso não estiver ligado aos interesses de Myster, ele nada fará para ajudar alguém ou impedir.



Aparência

Pouco se conhece da aparência de Myster, primeiro porque você pode viver uma vida e não vê-lo, ou vê-lo apenas uma única vez. Dizem que sua aparência é variável outros dizem que ele já não é mais humano outro que tornou-se um Lich a séculos. Porém a única coisa que se sabe da aparência de Myster é seu gosto por vermelho. Ele sempre aparecerá vestido de roupas vermelhas, extremamente exuberantes e com certeza tragas de outro plano.

Histórico

Myster sempre foi um aprendiz curioso, sua sede de conhecimento era maior do que seu caráter pessoal a ponto de matar membro de sua ordem para usurpar um grande poder que estes guardavam e utilizá-lo para proveito próprio o que causou uma grande devastação da ilha hoje conhecida como Ilha Morta.

Myster fundou a cidade Mystc magicamente e hoje é visto como um semi deus entre os moradores da cidade e aqueles que a conhecem. Dizem que Myster já conversou pessoalmente com Magnus, e que ele lhe deu uma missão muito além do conhecimento mortal.

Myster tem certa de 1.000 anos de vida, e essa sua existência prolongada se deve a seu status de semi divindade ou quem sabe devido ao artefato que ele mantém sob seu controle.

Combate

Não se tem notícias de Myster ter entrado em combate, segundo ele o combate é para os fracos, as palavras e o conhecimento para os fortes. É claro que se algum dia ele precisar lutar os efeitos serão devastadores.

Mystc tem um pacto com o reino de Belthor de ajudar no exército se este precisar, mas Myster está pouco ligando com os interesses do reino ou mesmo com problemas de rei que se resolvem com o derramamento de sangue.

Mesmo os magos da cidade jamais saem da mesma para lugar em questões humanas.

Mas para manter a boa relação com Belthor o conselho de Mystc permite que alguns de seus aprendizes sejam enviados aos exércitos de Belthor quando necessário e até mesmo os mais fracos aprendizes em Mystc podem ser terríveis em combate com magia.

Na verdade Belthor continuaria enviando suprimentos a cidade Mystc mesmo que essa não enviasse um único auxílio a seu pedido, porque é melhor ter Mystc como aliado neutro do que como inimigo.





quades

Descrição



Uma das cidades mais importantes historicamente e culturalmente em todo o continente.

Nilo é uma cidade de médio porte situada no delta do rio Tamizo, com grandes muralhas que controlam a entrada e a saída de seus moradores.

O fato mais importante nessa cidade é a presença em massa do povo oriental. Vivem mais de vinte famílias orientais nessa cidade.

As casas da cidade lembram o japon feudal, aqui é o único lugar no continente todo que se conhece a arte de Caratê e da luta desarmada, como eles chamam. Esta técnica não é ensinada a nenhuma pessoa que não pertença a família dos orientais.

Todo o ano no mês de Artum se comemora o Culto a Moron, uma festa que dura vinte dias, onde os guerreiros samurais demonstram suas técnicas ao público, e vários altares de oração são abertos a Moron.

Um dos pontos mais importantes da cidade é a taverna do Yromashi Konomato. Uma taverna oriental onde todos que querem adentrar dever deixar suas armas, armaduras e roupa do lado de fora com um vigia e vestir a veste sagrada (como eles chamam), uma espécie de robe branco todo bordado com símbolos orientais.

As mesas da taverna ficam a 50cm do chão onde os visitantes sentam em almofadas e são servidos por mulheres orientais. Não é permitida a falta de respeito com as mulheres, quando isso ocorre os Samit, como são chamados os oito samurais que tomam conta da taverna, retiram o indivíduo da taverna.

Lá dentro há um doce aroma de insenço. A principal bebida é o Saquê, uma espécie de aguardente só que bem mais forte. Existe também o Calomari, uma bebida doce e alucinógena feita de lírio branco. A comida é basicamente de peixe com vários tipos de molhos especiais.

A cidade é um poderoso ponto estratégico para o reino, pois é o ponto mais rápido para uma saída ao mar.

Seus moradores são ótimos marinheiros e todos conhecem a arte da pesca.

Na cidade ainda existe a Guilda Shinari (que significa Morte Rápida). Poderosa guilda de assassinos ninjas que utilizam suas habilidades para interpor no poder político e nas decisões de estado.

Dizem que em cada poder da cidade existe um Shinari dominando e observando.

Tipo de População: 80% Humanos Orientais, 15% Humanos normais e 5% anões.

Economia Local: Vivem basicamente da pesca, mas existe também o pastoreio e o artesanato local, que rende muito para a cidade.

Nome do Regente: O regente é Oshimam.

Guarda local: Guarda é dividida em 3 categorias: os Hamari, soldados que vagam pelas ruas para manter a ordem local. Os Ha-matshi, Espécie de samurais prontos para lutarem até a morte. Peritos em armas orientais compõem a guarda de elite da cidade. E por último os Kameshi, ninjas especialistas em investigação e assassinato. Prontos para desmascarar poderosos impostores.



Templos: Hidrus e Moron.



Leis: Mesmas leis do Reino com algumas coisas mais. As mulheres devem ser submissas aos homens.

Quando andar nas ruas, as mulheres devem sempre andar atrás de seu marido, assim como em uma festa ou recepção, eles devem estar atentas de modo a nunca dar as costas a seus maridos.

Uma mulher que traia seu marido é castigada em praça pública até a morte.



População: cerca de 7.000 habitantes

Suplementos

Os clãs de Nilo

Segundo o livro dos anéis, o Imperador Dragão Amaterasu foi o primeiro Imperador de Nilo e criador da raça dos Kenjin. Segundo a lenda a Orochi, a serpente docaos iria destruir o mundo e toda existência, mas amparado por Moron e seus filhos Byako, Suzako, Genbu e Seiryuu em uma grande batalha o Imperador e seus filhos venceram a serpente, mas em troca o Imperador Dragão morreu e de seu palácio das estrelas os seus filhos exilaram-se para o firmamento aonde fundaram a cidade de Nilo e por lá iriam alternar o poder a cada ciclo de vida das famílias de cada irmão, que viriam a se tornar os clãs de Nilo.

Em fato os Kenjin são seres humanos que conheciam Era antes das primeiras colonizações. Mapas cartográficos comprovam a visita, mas nenhuma exploração dos mesmos. Foram os Kenjin, segundo eles contam, que guiaram os humanos no exílio do além mar. As histórias antigas ditam que os Kenjin possuíam um império milenar a beira da destruição quando decidiram exilar-se e abandonar seus domínios, tal história é vista como falsa, pois contraria os princípios do Bushido. Enfim muitas lendas contam sobre a vinda dos Kenjin junto aos outros povos humanos do além mar, mas diferente dos outros a cultura dos Kenjin permaneceu intacta.

Nilo e seus arredores são uma nação dentro da nação, apesar de pagarem impostos a coroa Belthoriana, uma carta real lhes concede o direito de possuir um exército, governo, leis e costumes próprios. Os Kenjin convivem por anos sem misturar sua cultura e são vistos com indiferença e certo descontentamento a parte do povo Belthoriano. A coroa, os consideram aliados importantes, eles possuem ótimos navegadores, pensadores, e uma medicina peculiar além de inúmeros costumes antigos e diferentes para entretenimento da nobreza Belthoriana. Os Kenjin e os Belthorianos lutaram tanto juntos que são considerados irmãos de armas.

O Clã Imperial Amaterasu

Símbolo: Raposa de 9 caudas

Histórico, metas e sonhos: Herdeiros de Amaterasu, o nobre aquele que comandou as espadas de Moron e derrotou Orochi e liderou a nação Kenjin.

Responsáveis pelo comando político de Nilo, esse clã possui os juízes e autoridades de direito de Nilo além de diplomatas espalhados por todas grandes nações em Era. Os Imperiais são intermediadores entre todos os clãs e todas medidas devem ser avaliadas por eles, poderá ser um problema para o clã que se interpõe a jurisprudência deste clã.

Membro: Somente Keijins nascidos nas famílias Asashina, Daidoji, Doji, Kakita, Yasuki, Seppun, Otomo e Miya.

Tipo de afiliação: Familiar e Política

Escala de influência: Nilo (Grande) e Belthor (Moderada)

Afiliação: Membros deste clã são líderes treinados e dotados de uma oratória e presença notavelmente superior aos demais clãs.



O Clã Imperial Amaterasu

Símbolo: Tigre Branco

Histórico, metas e sonhos: Herdeiros de Byakko, o justo aquele que convocou todas espadas de Moron, derrotou Orochi e construiu a nação Kenjin.

Se nilo é o que é atualmente é devido as construções e negociações desse clã que é o mais aberto de todos para o estrangeiro. Tal comportamento é mal visto por alguns, mas os mercadores possuem um poder político forte não superando o Imperial claro...

Membro: Somente Keijins nascidos nas famílias Moshi, Tsuruchi, Yoritomo, Horiuchi, Ide, Iuchi, Moto, Shinjo e Utaku.

Tipo de afiliação: Familiar e Mercantil.

Escala de influência: Nilo (Moderado) e Belthor (Pequena)

Afiliação: Membros deste clã aprendem a negociar, contabilizar e construir edificações e são os melhores navegadores de Nilo.



O Clã Assassino Suzako

Histórico, metas e sonhos: Herdeiros de Suzako, o arдил aquele que incitou espadas de Moron, derrotou Orochi e inspirou a nação Kenjin.

Utilizando o Bushido ao seu favor e técnicas de espionagem e sabotagem, este clã tivera muitos problemas no passado com os demais. Mas atualmente pouco se envolve nas questões políticas abertamente e visa ficar por trás dos panos em busca de lucro e poder.

Membro: Somente Keijins nascidos nas famílias Chuda, Goju, Daigotsu, Bayushi, Shosuro, Soshi e Yogo.

Tipo de afiliação: Familiar e Criminosa.

Escala de influência: Nilo (Moderado) e Belthor (Pequena)

Afiliação: Membros deste clã devem ser aptos a dissimular e obter prestígio através da trapaça arditosamente.



O Clã Guerreiro Seiryuu

Símbolo: Dragão

Histórico, metas e sonhos: Herdeiros de Seiryuu, o corajoso aquele que sacrificou-se pelas espadas de Moron, derrotou Orochi e salvou a nação Kenjin.

Honra e glória encobrem os poderosos guerreiros de Nilo, mais ainda esse clã que vive para a batalha e protege a cidade com o dever outorgado pelos deuses. Pouco interessados nas questões políticas, os Guerreiros são os leões de chácara entre os clãs e vivem as desavenças com os assassinos e duelos sempre são travados entre esses clãs.

Membro: Somente Keijins nascidos nas famílias Hida, Hiruma, Kaiu, Kuru, Toritaka, Yasuki, Akodo, Ikoma, Kitsu e Matsu.

Tipo de afiliação: Familiar e Militar.

Escala de influência: Nilo (Moderado) e Belthor (Pequena).

Afiliação: Membros deste clã são treinados para o combate e movidos a uma disciplina e honra baseado no Bushido.



O Clã Sábio Genbu

Símbolo: Tartaruga com serpentes no casco.

Histórico, metas e sonhos: Herdeiros de Genbu, o altivo aquele que ensinou as espadas de Moron, derrotou Orochi e ajudou a nação Kenjin.

Os guardiões da cultura Kenjin e aqueles que mantém as tradições a salvo. O culto a Moron foi o grande responsável pelo status desse clã que possui muitos anciões e monges. O poder desse clã na cultura Nilo é alto, tanto que cada clã antes de realizar algo geralmente pede conselho aos Sábios do Clã. Sempre mantendo a neutralidade do

Membro: Somente Keijins nascidos nas famílias Hitomi, Kitsuki, Mirumoto, Tamori, Togashi, Agasha, Asako, Isawa e Shiba.

Tipo de afiliação: Familiar e Religiosa.

Escala de influência: Nilo (Moderado) e Belthor (Pequena).

Afiliação: Membros deste clã são treinados em cerimônias do chá, escrita, artes em geral e são mestre e luta desarmada e filosofia zen.



O Clã Renegado Ronin

Símbolo: Lótus

Histórico, metas e sonhos: Herdeiros de Ronin, o covarde aquele que abandonou as espadas de Moron, ajudou Orochi e traiu a nação Kenjin.

Muitas famílias perderam o seu nome devido a desonra, mas quando possuem o direito imperial de vingança podem alterar o nome. Muitos do clã renegado são membros de outros clãs que adotados pelas famílias que se desgraçaram no passado e ainda tentam recuperar seu nome e retornar ao antigo status de clã. Utilizados como massa de manobra e mão de obra barata pelos demais clãs, esse mercenários nunca vão retomar sua honra e continuar com as migalhas...

Membro: Somente Keijins nascidos nas famílias Hoshi, Kaeru, Yotsu, Chuda, Heichi, Kasuga, Suzume, Ktisune, Tonbo, Usagi, Ujina e Ichiro.

Tipo de afiliação: Familiar.

Escala de influência: Nilo (Pequena).

Afiliação: Renegados de outros clãs podem adentrar no Clã Renegado. Este clã é uma união dos párias para benefício próprio, em troca de serviços baratos eles ganham maior prestígio que antes perderam.



Cultura de Nilo

Sem clã

Qualquer cidadão do Nilo que nasça sem pertencer a um clã, não poderá ter um sobrenome e em certos casos até o próprio nome é apenas uma anúncio oral.

O nome está agregado à honra de um Kenjin, ao se perder o nome perde-se a identidade. Um Kenjin chefe de família tem por obrigação defende-la e caso a perca, assim como seus bens deve-se cometer o ritual do Harakiri para restabelecer sua honra. Quando não se comete o suicídio ritual harakiri, a família torna-se ronin e deverá ser avaliada antes de ser aceita ao Clã Renegado, que não é reconhecido, mas tolerado pelos demais.

Os cidadãos comuns de Nilo dedicam-se apenas aos serviços e possui pouco tempo de entretenimento, a cultura Kenjin visa o trabalho e a superioridade além de uma disciplina rígida e tradições milenares.

Os estrangeiros só são aceitos mediante autorização do Daymio (e é claro, se os Shinari permitirem), o estrangeirismo é visto como doença, e qualquer estrangeiro terá dificuldades em se adaptar devido aos costumes e hábitos diferentes dos Kenjin.

... (1) uma criança sem clã é aquela cujo nascimento veio de um Kenjin e de um estrangeiro. Quando dois membros de clãs diferentes se unem, a esposa passa a pertencer ao clã do marido, porém isso é muito raro de ocorrer.

Ano novo Kenjin

Ocorre anualmente durante o solstício de verão.

O único período em que se para o trabalho em Nilo, celebra-se a passagem do ano na contagem Kenjin e fundação do império

Amaterasu. Festas com barracas de comidas e bebidas típicas, danças e espetáculos.

Há uma demonstração de luta desarmada que é muito apreciada. Muitas pessoas viajam longas distâncias para ver a festa que dura 4 dias (começando dois dias antes e dois dias depois).

Durante esse período as armas são proibidas em memória aos ancestrais, porém um Kenjin desarmado é o mesmo que um forasteiro portando armas.

A contagem de ano para os Kenjin é diferente em toda ERA, eles nunca pararam que contar os anos, desta forma, no calendário Kenijim o ano é de 4.632 do ano do Dragão, quando surgiu o império.

Casamento em Nilo

Os casamentos em Nilo são arrumados entre os chefes de famílias dos Clãs. Raramente dois clãs se misturam, porém se isso ocorrer a mulher passa a ser parte do clã do marido.

Um dote deve ser pago a família do noivo. Isso se deve ao fato da esposa sair da proteção de seu pai e a partir daquela data ser responsabilidade do noivo.

O casamento é celebrado com ritos que duram 2 dias.

Outras culturas- A esposa deve ser submissa a família e ao marido seu protetor. Estar sempre atenta ao mesmo e jamais dar as costas a ele quando estiver em lugares públicos.

- As mulheres e crianças também são as últimas a sentarem-se a mesa para alimentar.

- Quando caminham na rua a esposa deve sempre vir atrás do marido seguida pelos filhos.

- As filhas, enquanto não se casam, são responsabilidades do marido pela sua segurança. Assim como a esposa e os filhos com menos de 14 anos. Um filho com 15 anos já tem capacidade para se defender sozinho e geralmente será casado e passará a constituir sua própria família

Governo

O Daymio é o principal poder da cidade de Nilo, o posto é dado ao membro eleito no clã imperial e depois aceito pelos demais clãs. O Daymio é responsável pelo poder geral e representação de Nilo em toda ERA. Seu dever é intermediar as disputas e as questões externas do cotidiano da Cidade. Manter a ordem e estabilidade dos poderes é uma questão de honra. A conduta do Daymio é sempre avaliada.

O Daymio é o sensei máximo e todo samurai deve respeito a ele. Qualquer desacato ao Daymio, é considerado um ato de desonra e punido com a morte.

Os senhores do clã são os mais poderosos abaixo do Daymio e através dele que as ordens do Daymio são executadas. O Daymio possui uma guarda pessoal denominada Juponggatana, 10 samurais de elite de cada clã que são responsáveis pela vida do Daymio e devem dar a vida por ele se necessário.

Diplomacia

Quando um nobre é dotado de muita inteligência e carisma um convite do Daymio pode ser enviado a sua pessoa. O Diplomata Kenjin é a voz do império além das fronteiras de Nilo. Treinado pra notar o sentimento humano e dotado de uma disciplina impecável, o diplomata imperial apresenta-se primeiro com seus títulos e após isso demonstra os costumes de sua terra como a cerimônia do chá. Após o período de apresentações o diplomata kenjin usa de sua lábia feroz para trazer mais luz e prosperidade a sua cidade pátria. Os diplomatas imperiais estão entre os maiores de ERA, por vezes contratados para representar a nação Belthoriana.

Religião

O culto a Morom e aos espíritos ancestrais é a forma mais comum da religião e costumes dos Kenjin. O espiritualismo e a mediação Zen fazem parte do cotidiano de cada cidadão. Os ancestrais devem ser respeitados e seus atos podem desonrar toda família, conselhos espirituais são dados pelos sensei no templos de Moron. Os kenjin são educados e cordiais até com seu pior inimigo, para que o seu CHI (força espiritual) sempre seja equilibrado.

O Rei ki é o positivo, You ki o negativo e o Mei Ki o neutro que é objetivo de cada kenjin manter o equilíbrio necessário assim como Moron o fez ao ser iluminado pela sabedoria.

Justiça

A segurança de Nilo fica com os magistrados que são chefes de polícia que a mando do Daymio, são os executores das leis. Os magistrados podem também julgar e condenar uma pessoa de acordo com as leis Kenjin.

Os executores são responsáveis pelos harakiris, o suicídio ritual dos kenjin em atos de desonra no qual o ritualista enfia uma wakizashi no ventre e o executor decapta o mesmo.

Taverna Yromashi Konomato Do Clã: Byakho (Clã Mercante)

Localização:

A taverna de Yromashi Konomato fica às margens do delta do Anuviron é uma das mais belas construções de Nilo.

O dono da taverna: Seu nome é Yromashi Konomato, um oriental de 52 anos, pais de 8 filhas que trabalham com ele na taverna.

A construção: Com suas cores fortes em vermelho, laranja e branco a taverna não apenas atrai por sua beleza, mas também por seu interior exótico.

Quem se depara com a taverna verá uma construção extremamente bela com grandes telhas vermelhas em formato triangular com os beirais voltados para cima, arquitetura vista unicamente em Nilo.

A grande porta dupla de madeira da taverna é pintada de vermelho e conta com um grande símbolo circular feito em ouro e prata.

A taverna fica sobre palafitas, estando a 60cm acima do solo. Uma escada com 5 degraus leva a uma varanda que antecede a porta.

Vigiando a entrada da taverna há 2 Samits que recolhem armas, armaduras e roupas dos visitantes e lhes entregam um robe branco com runas orientais bordados com linhas vermelhas. Os robes ficam dentro de um grande baú ao lado da porta e estão sempre lavados e perfumados.

Ao entrar no interior da taverna, você passará por uma ante-sala com uma grande estátua de Maron e vários incensos acesos dando um ar místico ao local. Logo a frente há uma porta que corre lateralmente (algo visto apenas aqui) e feita com bambu e um fino pano pintado com imagens de dragões, sois e guerreiros orientais. Ali há um lavabo onde uma das filhas de Yromashi lava os pés dos clientes que entram.

Ao atravessar esta porta verá um grande salão com algumas colunas pintadas de vermelho e com detalhes em branco. Pendurados pela taverna existem globos de incenso exalando um ótimo cheiro pela mesma.

No lado norte da Taverna há uma varanda sobre o rio, a mesma fica a céu aberto e há mesas ali.

Não há balcões na taverna, uma porta na lateral leste dá acesso a cozinha onde Yromashi permanece preparando as comidas e bebidas. Suas filhas estão sempre em lugares estratégicos dentro da taverna e sempre que alguém deseja alguma coisa, basta tocar um pequeno sino que há em cada uma das mesas e elas rapidamente atenderão.

Empregados:

Quem serve os clientes são as filhas de Yromashi que vestem-se com um vestido longo e apertado ao corpo, o cabelo preso em um coque e belas pinturas no rosto que evidenciam seus olhos boca.

Elas são muito belas, mas se alguém faltar o respeito com alguma delas, elas apenas sorrirão educadamente e discretamente dirão a algum Samit que os convidará a se retirar do recinto.

Raramente problemas ocorrem na taverna, porém os Samits são treinados em técnicas de imobilização com poucos golpes.

Se alguém tenta agarrar uma das filhas de Yromashi, será atirado no rio pelos Samits.

Na taverna trabalha 8 Samits de confiança de Yromashi.

Costumes:

As mesas do lugar não têm mais do que 30 cm de altura, e as cadeiras são almofadas luxuosas e confortáveis, onde as pessoas podem se sentar.

As pessoas devem entrar descalço na taverna, e na ante-sala há um lavabo para os pés onde uma das filhas de Yromashi fica encarregada de lavar os pés daqueles que entram.

Também não é permitido que casais que entrem na taverna troquem carícias, se isso ocorrer eles serão convidados a se retirar.

Ninguém entra na taverna quando o limite de mesas e lugares que existem na mesma é atingido, isso é medido pela quantidade de robes na entrada. É comum haver fila na entrada da mesma.

Os valores:

A taverna cobra valores um pouco mais altos que o normal cobrando nas tavernas de outras cidades. Há mais duas tavernas em Nilo, porém não se comparam a de Yromashi e seguem o padrão das tavernas comuns em ERA, servindo cerveja, carnes, vinho. A única taverna com padrões orientais é a de Yromashi e por isso é difícil comparar seus preços com as outras tavernas, porque o que é servido ali é muito diferente do que é servido nas demais tavernas e em sua maioria são receitas únicas de Yromashi.

O CARDÁPIO:

Não dá para descrever todo o cardápio da taverna aqui, porém todo ele se baseia em peixes, legumes e cereais.

Meliri: é um ensopado de peixe e legumes, muito apreciado pelas pessoas que vão até o local. É servido em uma cumbuca e é bebido. Acompanha com um bolo de milho salgado. O valor de uma porção para uma pessoa é de 5 moedas correntes.

Bolo Yromashi: Feito com um bolo de milho salgado servido com folhas de uma verdura local conhecida como Leopone, são grandes folhas verdes e grossas que tem um sabor amargo. O bolo custa 5 moedas locais.

Peixe iematsho: O principal prato da taverna. O peixe iematsho (que lembra um salmão e é comum nesta área do rio Anuviron) é assado em brasa enrolado em folhas de Leopone e temperado com mel e cheiro verde. O sabor é indescritível, porém o custo deste prato desencoraja um pouco. Mas um único peixe dá para sustentar 3 pessoas. O valor do mesmo é de 20 moedas locais.

Fatias de Peixe iematsho: O peixe iematsho é servido em fatias finas e crua sobre uma tábua de carvalho.

Junto ao prato é servido uma cumbuca com o tempero de Yromashi, um caldo viscoso e escuro, feito com folhas de Leopone, fígado de iematsho e várias ervas especiais, muitas compradas de marcadores de lugares distantes. O preparo deste tempero é um segredo de família.

Segue também uma cumbuca de pedra onde há um combustível natural que mantém uma chama acesa durante horas.

As pessoas molham as fatias de peixe iematsho no tempero e passam rapidamente no fogo, formando uma casca crocante em torno da fatia. Extremamente delicioso. Uma porção daria para 3 pessoas e custa 13 moedas locais.

Arroz: Um tipo de cereal cultivado apenas em Nilo, no delta do rio Anuviron. É servido em cumbucas e comido com 2 palitos. Geralmente o arroz é acompanhado de fatias de peixe iematsho. Uma porção de arroz para uma pessoa custa 2 moedas locais.

Saquê: é a única bebida da taverna, tida como sagrada por Yromashi. Feita com a fermentação de arroz, muito cultivado as margens do Anuviron e só encontrado aqui em Nilo. O saquê é uma bebida forte, porém transparente e límpida. Rapidamente dá aos homens a coragem e euforia dos deuses. Uma dose de saquê custa 3 moedas locais.

Calomari: O Calomari é uma bebida feita com as flores do Lírio branco, muito comum as margens do delta do Anuviron. Porém tal planta é venenosa.

Em Nilo é uma técnica milenar de preparo de uma bebida adocicada feita com as pétalas desta flor. Apenas algumas famílias detêm o segredo do preparo desta bebida que causa alucinações após a ingestão. Existem pessoas que vêem luzes colorida até outras que saem correndo e gritando da taverna pulando dentro do rio (casos muito raros). Para evitar uma overdose e até a morte do cliente, cada cliente tem direito de tomar apenas um cálice de Calomari, que custa 25 moedas locais.

Guildd Shinari

História:

Shinari é um nome proibido em Nilo, dizem que pronunciá-lo atrairá o mal a sua casa.

A Guildd Shinari é quase um clã secreto em meio aos clãs de nilo, segundo as lendas eles foram criados antes mesmo dos orientais seguirem pelo vasto mar até ERA, e eram uma guarda especial do imperador, uma guarda tão secreta que era tido como uma lenda.

Seus membros poderiam ser parte de qualquer casta da sociedade, um pescador ao seu lado poderia ser um Shinari e você nem saberia.

Após a queda do império a sociedade Shinari continuou existir, porém sem um imperador para comandá-los tornaram-se em si um verdadeiro governo secreto dentro do governo. Quando ações em Nilo são tomadas em desacordo aos Shinari é possível notar que a Guildd ainda existe e está mais viva do que nunca. Do contrário você nem notará sua existência.

A Organização:

Os Shinari foram criados em uma irmandade de sangue com o imperador do império.

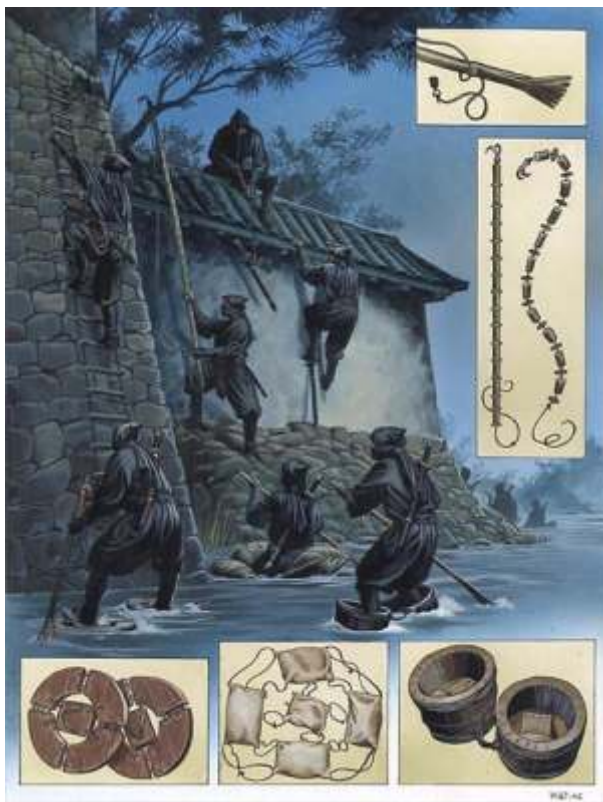
Porém, hoje já não há mais um império a ser defendido, mesmo assim a organização se manteve e jurou observar as ações da herança do império e ajudar a seu povo a manter as tradições. Para tal eles não medem esforços em suas ações, utilizam de assassinatos e ameaças para impor a ordem e manter Nilo sobre a linha.

Não se sabe ao certo quantos membros pertencem a esta organização e muito menos quem são os membros da mesma. Acredita-se que existam em torno de 65 membros.

Para tornar-se membro da organização você deve ser indicado por um Shinari, o que geralmente torna a sucessão hereditária. Os pais já preparam seus filhos para tornarem-se membros novos membros.

Os Shinari tem um juramento de sangue entre si de:

- 1 – O Shinari deve proteger outro Shinari com a própria vida.
- 2 – Todos os Shinari devem zelar pela organização e pelo segredo da mesma.
- 3 – Os Shinari devem zelar pelo seu povo, mesmo que isso resulte em puni-lo.
- 4 – O laço de sangue com o estado e com a guilda deve estar acima de laços familiares. E se para manter a ordem no governo de seu povo for necessário matar um membro da família, os Shinari devem estar dispostos a tal.



Todos os membros, são exímios assassinos, treinado nas artes secretas da camuflagem e da luta desarmada. Uma das lendas diz que um Shinari pode permanecer imóvel por dias aguardando a sua vítima.

Os Shinari agem de forma organizada e estratégica. Quando realizam suas ações, eles jamais falham. Um Shinari visto, jamais deve permitir que aquele que o viu sobreviva, se isso ocorrer ele deve cometer o ritual o Harakiri ou será assassinado pelos próprios membros da Guildd para evitar que os segredos Shinari sejam revelados.

Os Shinari tem uma hierarquia simples formada por um conselho de decisões de 8 membros. Quando um destes membros é morto os demais membros elegem um novo membro dentro da guilda. As decisões da guilda são tomadas por este conselho.



Membros:

Qualquer um pode ser um Shinari, um simples verdureiro, como o próprio Daymio. E realmente é comum que a guilda tenha membros em todas as áreas da sociedade, isso facilita saber o que a população está pensando e permite que a guilda aja corretamente para manter na linha a ordem de Nilo.

Como dito acima, para tornar-se um membro, uma pessoa será convidada. O convite é feito por um pequeno pergaminho deixado em um local para que apenas aquela pessoa o encontre. Geralmente colocado momentos antes que a pessoa chegue ao local e geralmente um Shinari fica de vigília até que o convite seja encontrado, caso contrário ele é recolhido para ser posto em outro lugar novamente.

Um encontro é marcado em um lugar único, sempre deferente para cada novo membro. Um grupo de Shinari fica oculto no lugar aguardando a chegada do convidado, que então surgem em torno do mesmo, como tigres espreitando uma vítima.

O convidado é vendido e levado a um lugar de encontro secreto onde passará por alguns rituais de juramento a ordem. Se aprovado a venda é removida e todos mostram sua identidade. Se reprovado, ele será guiado até e lugar de encontro onde será abandonado.

Uma vez aceito na ordem, o membro aprende técnicas de camuflagem e ocultação. Irá aprimorar sua arte de luta não armada (afinal, se ele já foi escolhido é sinal de que ele conhece grandes técnicas de luta desarmada), além de técnicas de assassinato silencioso e rápido.

Enfim, um membro Shinari pode parecer um simples pescador a seu lado, porém se for necessário, apenas com a linha de pesca ele poderá



matá-lo antes que você consiga perceber o que aconteceu.

Os Shinari podem ser membros de qualquer Clã de Nilo. Porém uma vez Shinari, eles abandonam estes clãs em espírito e assumiram o clã Shinari como o seu novo clã.

Vestes Shinari:

Existem dois tipos de traje Shinari, o traje assassino, que consistem em uma roupa negra que cobre todo o corpo deixando apenas os olhos de

fora.

O segundo traje é vermelho e o rosto é coberto por uma máscara que representa a face guerreira de Seiryuu. É um traje cerimonial, mas pode ser usado em momentos de guerra para identificar os 8 generais do Shinari.



Shinari e Belthor:

O principal objetivo dos Shinari é manter a ordem da sociedade de Nilo, desta forma sua maior influência é propriamente em Nilo, porém se o governo Belthoriano começar a desequilibrar a harmonia desta sociedade, os Shinari atacarão o governo.

Existem caso de mercadores e bardos que traziam culturas diferentes e chegavam a influenciar a população de Nilo que rapidamente foram mortos pelo Shinari



Frase:

"Os Shinari são o elo da corrente que mantém viva a tradição do velho império com o novo." – Palavras ditas por um membro Shinari.



Personalidade da Cidade

Otomo Oshimam, Daymio de prata

Personalidade

Inflexível e inteligente, o Daymio de Prata assumiu o governo de Nilo após a aprovação do conselho dos clãs. Sua beleza não esconde a fúria no olhar que possui, seu apelido de Garça no passado fora substituído para águia devido ao seu talento tanto na política quanto na luta. O atual Daymio sabe como ninguém utilizar os clãs ao seu favor e fugir das intrigas de sua corte e dos Belthorianos. Junto aos seus diplomatas Oshimam visa agora criar uma nação de fato ao seu povo e fundar uma Ni-Amaterasu. Planos ainda em andamento, que estão desagradando a muitos membros de clãs e da corte Belthoriana...

Aparência

Pele amarela e olhos puxados, de porte atlético e cabelos negros presos ao topete samurai. Utiliza sempre Quimonos belos e bem cuidados e porta sempre um leque a mão (mas não se engane, um simples leque na mão deste homem pode tornar-se uma arma fatal). Oshimam é vaidoso e sempre mede suas emoções para não deixar qualquer brecha que demonstre fraqueza aos seus súditos.

Histórico

O Daymio de prata sempre fora tratado com regalias por ser o mais velho da família. Seu pai é Otomo um diplomata muito hábil. Viajado e estudado, o garoto Oshimam possuía uma fome pela lâmina maior que a da pena. Severamente doutrinado aprendeu a conciliar a mente e o corpo, mas o talento com a espada o fizera ser reconhecido em seu clã e nos outros. Os duelos contra Oshimam renderam humilhações a muitos espadachins veteranos.

Tamanha habilidade fizera com que aos 14 anos Oshimam derrotasse todos os jovens do clã em um torneio de kenjutsu realizado durante o Ano novo. Isso lhe concedera o título de herdeiro ao trono e de conselheiro no clã quando seu avô deixou tal posto vago com sua morte. Aos 28 anos, Oshimam é o mais jovem Daymio da história de Nilo, assumiu e iniciou um processo de restauração Keijin sem precedentes na história deste povo.

Combate

Mortal e um líder hábil que faz seus inimigos temer o combate. Lutando com duas espadas após sacar com seu golpe inicial, geralmente mortal. É visto com um dos maiores espadachins de ERA, nunca foi derrotado em combate singular, sabe utilizar a difícil arte de luta com leques além de ser um exímio cavaleiro e considerado um Mestre em Aikidô. O daymio de prata é uma arma humana.





quades

Querenil



Descrição

Cidade desenvolvida de grande porte, cercada por uma enorme muralha de 15 metros de altura com blocos duplos de pedra. Na verdade a muralha foi feita na época da expansão e hoje só serve para proteger os viajantes dos inúmeros ladrões que vivem nela.

Querenil é repleta de todo o tipo de gente, até goblinóides podem ser encontrados residindo em suas casas.

A cidade vive da criação de animais e da plantação, há também um grande comércio de artesanato, mas o que mantém a cidade é o terrível câmbio negro. Mesmo os soldados fazem vista grossa para o comércio negro, o assassinato e o roubo; e muitos deles fazem parte desse comércio lucrativo.

Tipo de População: 60% humanos, 10% Meio Gigantes, 8% Elfos Negros, 5% goblinóides, 4% haflings e 13% de outros,

Economia Local: Agricultura, pecuária e comércio negro

Nome do Regente: Barão Valverde, anfitrião da maior Guilda de Querenil: A Guilda Estrela de Prata.

Personalidades: Mago Klemer.

Guarda local: Pequeno porte, sendo que 90% dos guardas são corruptos e tem algum ramo ligado ao comércio negro da cidade.



Templos: A principal adoração é a Câmor, mas pode-se encontrar templos de Karan e Wislow. O reinado vê esses templos, mas não ousa interferir nos assuntos da cidade.



Leis: A intenção é utilizar as leis do reino, mas isso não acontece. Quem rege as leis da cidade é o dinheiro. Todos são subornáveis. E não se meta com chefes das grandes Guildas de ladrões, ou você não durará mais que 2 horas no local.



População: cerca de 12.000 habitantes.

Suplementos

Comércio Negro

É extremamente complexo falar do comércio negro de Querenil - onde ele começa e onde ele termina.

Existe uma cadeia de fatores que tornam propício a atuação do roubo e assassinato na cidade.

Vamos iniciar por quem deveria inibir esta atuação, mas em Querenil é parte de toda a sujeira:

A Guarda

A muito tempo um dos chefes da guarda da cidade foi posto nesta posição graças a favores prometido as guildas. Porém os anos passaram, novos chefes da guarda surgiram e viram que sua posição e o estado podre na qual a cidade se encontrava lhes garantia uma maneira de conseguir um rendimento extra.

Desta forma, a guarda da cidade recebe de ladrões e das Guildas uma propina para fazer vista grossa aos acontecimentos, e quando um bode expiatório é necessário ou a renegociação de valores é necessária, o chefe da guarda com alguns comandantes de caráter duvidoso podem se reunir para realizar estas negociações.

Neste ponto surge a primeira instituição criminosa da cidade... a própria guarda. Não que todos os membros sejam desonestos, mas aqueles que querem permanecer nesta instituição e permanecer vivos devem seguir as ordens de seus superiores sem questionar, mesmo que a decisão deste comandante possa ir contra seus juramentos, como soldado.

A partir daí o crime se alastra em Querenil. Aqueles que não querem ser roubados devem pagar um valor de segurança para as guildas, mas nem sempre dá para pagar todas elas e muitas vezes os territórios de roubos não são respeitados. Então para quem tem dinheiro é mais fácil contratar seguranças particulares e encher a sua propriedade deles ou de armadilhas para os criminosos e aqueles que não têm dinheiro, só lhes resta contar com a sorte e a própria segurança.

O sistema se alastra por todos os cantos. Nobres acabam fazendo acordos para não serem roubados e muitos acabam sendo tentados pelas Guildas que lhes dão poder em troca de juramento aos mesmos, assim grande parte do poder político e como alguns dizem até a própria igreja de Hagr está envolvida com a criminalidade da cidade.

Ali só são condenados ladrões que roubaram por terem a família passando fome ou inocentes que são colocados como bodes expiatórios desse ninho criminoso que é Querenil.

Com o passar dos anos as pessoas de bem que tinham alguma condição acabaram deixando a cidade e todo o tipo de oportunista, ladrão, assassino, fugitivo, viu em Querenil um porto seguro para as suas atuações.

As Guildas além de assaltar a cidade utilizam de assaltos a caravanas o que já levou o reino a intervir e enviar uma tropa de 100 homens comandados pelo mago e também Marquês Klemer, que recebeu a quase impossível missão de livrar-se da escória da cidade. Desta forma a única instituição militar confiável, até o momento é o quartel de Klemer. Apesar do mesmo já ter recebido várias ofertas das guildas e quatro dos seus homens já terem sido condenados por traição.

Mesmo assim Querenil é um ninho de ratos em meio ao coração civilizado de Belthor.

Se você é um ladrão e pretende vender seu fruto de um roubo, você veio a cidade certa. Basta procurar as Guildas e seus receptores.

Como funciona

Toda Guilda de cidade tem seus ladrões e seus receptores. Os ladrões são aqueles que fazem o trabalho pesado de coleta de materiais. Porém muitos desses materiais não podem ser simplesmente vendidos sem atrair a atenção é aí que surgem os receptores, também membro das guildas, eles recebem o material roubado e através de contatos transforma o mesmo em mercadoria lícita.

Os receptores geralmente são também donos de tavernas, de lojas, nobres, etc. Eles recebem qualquer mercadoria que cheguem até eles. Porém pagarão um valor muito menor para ladrões que não pertençam a sua guilda. Por isso é comum que os ladrões das guildas procurem os receptores das mesmas.

Os receptores por sua vez avaliam a mercadoria. Se for uma mercadoria que pode ser facilmente transformada em outra ou que possa ser facilmente vendida, ele pagará mais por ela (ex: um candelabro de ouro pode ser derretido e vendido como outro objeto de ouro), se for uma mercadoria mais específica ele pagará bem menos (ex: cajado mágico de um magistrado renomado).

Este tipo de mercadoria muitas vezes é guardada por anos, até que ninguém se lembre mais delas e então é vendida, ou muitas vezes elas são passadas a mercadores com caravanas e honestidade duvidosa, que levam a mercadoria oculta à outros reino onde possam ser vendidos sem levantar suspeitas.

Assim funciona o comércio negro em Querenil.

Além disso o comércio da cidade quase todo recebe mercadorias desses receptores que vendem em suas lojas como material lícito. Os mercadores que não aceitam essas condições acabam sendo alvos de roubos freqüentes ou até mesmo assassinatos.

As Guildas

A organização criminoso da cidade cresceu de tal forma que os atuantes desse comércio tiveram de se unir de forma organizada para evitar o Caos.

As guildas se dividem em distintas categorias e cada uma delas tem um escritório apropriado onde qualquer pessoa pode solicitar

seus serviços, estes escritórios, tem fachadas comuns tais como: na praça leste procure por Jerard / ou na taverna O Porco Estripado diga ao taverneiro "A noite está sem lua hoje".

Coisas desse tipo abrem as portas a pessoas comuns para fazerem acordos e contratarem serviços da parte criminoso da cidade. Porém para conseguir senhas como essa ou você deve conhecer alguém do ramo ou oferecer dinheiro para isso.

As Guildas funcionam então como um sindicato dos ladrões. Existem várias Guildas e elas não tem líderes nem cobram parte dos lucros de seus membros. Porém lhe garante alguns privilégios.

Se você é membro de uma guilda sabe exatamente com quais captores, você pode contar, conhecerá informações que são divulgadas entre os membros e saberá buscar apoio de outros ladrões caso seu roubo necessite.

As Guildas geralmente reúnem-se em seus escritórios semanalmente onde atualizam informações sobre possíveis cargas, possíveis atividades militares, possíveis procuras sobre itens roubados, além de ser uma chance de beber e se vangloriar de seus atos.

Algumas dessas guildas tem até moedas próprias evitando assim que seus próprios membros sejam roubados.

Atuação das Guildas

A atuação das Guildas de Querenil se expande muito além das fronteiras da cidade. Este fato já começa a incomodar a nobreza real que enviou o Marquês Klemer para resolver o problema com a cidade.

Nas estradas que cercam a cidade existem acampamentos ladinos que atacam mercadores, muitas vezes com redes de contatos que informam sobre cargas vindas de Mitrus. Dizem inclusive que existe um porto clandestino no litoral sul, que realiza ataques piratas a navios mercantes de Mitrus. Não existem provas de ligação desses ataques com Guildas de Querenil. Mas acredita-se que tais piratas são financiados por Guildas locais.

Além destes ataques a cidade internamente sofre com a ação destas guildas.

Quem vê Querenil de fora deve achar que a cidade está perdida, porém como qualquer cidade ela está repleta de pessoas honestas que tentam levar sua vida da melhor forma possível, porém a falta de autoridade na cidade permite que as ações criminosas se intensifiquem.

Sendo assim, a população residente na mesma acostumou-se a viver com o índice de violência que existe hoje na cidade.

Aqueles que têm dinheiro protegem suas casas e seus negócios como podem. Aqueles que não têm rezam todas as noites para que seu estabelecimento não seja o próximo alvo.

É claro que grande parte dos comerciantes que recebem as mercadorias dos receptores estão parcialmente protegidos. Quando são assaltados por membros de outras Guildas eles podem solicitar uma reunião com a Guilda que ele recepciona e expor seus problemas. Se for um bom revendedor das mercadorias dos receptores a Guilda pode até intervir, porém nem todos estão livres de ter um pequeno prejuízo no mínimo a cada dois meses.

Hoje muitos dos comércio que existiam na cidade estão fechados e muitas casas estão abandonadas. Mas, aqueles que não tem condição de sair da cidade aprendeu a conviver no meio do caos.

Outras Informações

Por incrível que pareça, muitos mercadores e aventureiros de caráter duvidoso vêm até a cidade em busca das mercadorias com preços mais acessíveis, seja para revenda ou para uso próprio.



Se você souber onde procurar pode encontrar mercadorias valiosas pela metade do preço. Porém o mercado só mostra estas mercadorias a pessoas específicas que já tenham um vínculo de confiança com o mercado negro. Principalmente agora que o Klemer está na cidade.

A Guilda Estrela de Prata

Esta é a maior guilda de assaltantes de Querenil. Ela conta com a participação de 28% dos ladrões e receptores que atuam na cidade, um número muito alto, já que na cidade existem mais de 10 guildas diferentes.

A estrela de prata recebeu esse nome devido a seu fundador que tinha este apelido por derreter os produtos em ouro e prata que ele roubava e transformá-los em broches na forma de estrela, que durante anos ele vendeu, até ser capturado.

Hoje a guilda tornou-se a maior da cidade.

Local de reunião dos membros:

Os membros reúnem-se regularmente na casa do Barão Valverde, um nobre local e atual regente da cidade (claro que foi colocado neste posto pela sua guilda) e também grande receptor de mercadorias que empresta seu grande salão em sua imensa mansão para que os membros se reúnam e troquem informações. As reuniões ocorrem todo dia 10 de cada mês, porém reuniões extraordinárias podem ser convocadas.

As reuniões são sempre regadas a vinho, cerveja, mulheres e jogos.

As portas de acesso do salão para a mansão são vigiadas por guardas contratados, para evitar que os irmãos de guilda acabem sucumbindo a tentação e roubem seu anfitrião. Porém isso já ocorreu e é claro, este membro é capturado e morto sob tortura na reunião seguinte como exemplo do que ocorre a quem é ganancioso demais.

As reuniões são bancadas por uma pequena participação que os membros devem oferecer antes de entrar no salão. Não há um valor fixo, mas o nome de cada participante e sua contribuição são anotados. É elegante que o convidado ofereça no mínimo 5% de sua renda no mês e é claro, como receptor Valverde sabe quanto cada membro lucrou no mês e aqueles que forem avarentos sempre são prejudicados, acabam recebendo informações de menos e excluídos do grupo, etc.

Apesar da Guilda não ter um líder, Valverde acaba sendo um, apesar de tomar o cuidado para não estabelecer tal título e não atrair a cobiça de outros criminosos, tornando-se assim apenas um membro bem sucedido e anfitrião das reuniões.

Personalidade da Cidade

Barão Valverde

Aparência

Valverde aparenta ter meia idade, em torno de 38 a 42 anos. Tem o cabelo um pouco grisalho, um pequeno bigode, muito comum entre nos homens da nobreza.

É um homem apresentável, sempre bem vestido de fala calma e voz grossa. Capaz de encantar qualquer um que se aproxime.

Personalidade

Valverde é um homem extremamente esperto e faz qualquer coisa por causa do dinheiro. Não tem esposa nem filhos, mas vive cercado de amantes que lhe dão prazer em troca das regalias que ele oferece.

É um homem extremamente perigoso, seja como amigo ou inimigo, já que não existe amizade para ele, apenas troca de interesses. Enquanto o convívio lhe beneficiar ele será seu "amigo".

Extremamente manipulador. Quem o vê pela primeira vez pode se encantar com sua forma educada e polida de falar. Porém sua língua é venenosa como a picada de um escorpião de Shevva.

Ele consegue manipular toda uma guilda que acreditam que ele seja um anfitrião, mas na verdade acaba se tornando um verdadeiro líder da Estrela de Prata.

Histórico

Valverde nasceu na família nobre dos Valverdes. Porém seu pai, morador de Mitrus, quase perdeu toda a fortuna da família e acabou se mudando para Querenil para evitar as dívidas acumuladas.

Quando seu pai morreu devido a uma febre, Valverde assumiu os negócios da família e rapidamente se envolveu com o crime da cidade. Com seus contatos ele tornou-se um receptor de mercadorias roubadas, o que causou desgosto em sua mãe e também a sua morte.

Alguns acreditam que Valverde tenha assassinado sua própria mãe, uma vez que ela era contra sua forma ilícita de agir e a forma que ele sujava o nome da família.

Porém se alguém comentar isto com ele está assinando sua passagem para o outro mundo.

Combate

Valverde jamais entrará em combate, porém conta com uma legião de guardas muito bem remunerados para protegê-lo. Dentre estes existem assassinos e até mesmo membros da guarda da cidade, além de contar com uma Guilda inteira que ele pode facilmente manipular para sua própria proteção, basta distribuir algum dinheiro aqui, outro ali, soltar alguns boatos aqui e outros ali



Marquês Klemer

Aparência

Seu olhar penetrante é suficiente para desencorajar seus inimigos. Alto, com 1,80, cabelos longos e com uma testa alongada devido a uma calvície proveniente de seus anos de vida.

Tem profundas cicatrizes de guerra no rosto e um dos olhos cegos, que ele decidiu não regenerar, como castigo por um combate perdido.

Personalidade

Extremamente metódico. O Marquês deseja que tudo seja estritamente planejado e odeia que seus planos sejam frustrados. É extremamente intransigente com relação aos seus comandados que agem com impulso.

Aqueles que trabalham com o Marquês sabem que falhar com o mesmo é um ato quase imperdoável.

Dizem que o Marquês flagela-se quando seus planos são frustrados e ele falha em sua missão. Por isso mesmo ele foi escolhido para comandar a ordem que o Rei pretende estabelecer na cidade de Querenil.

Histórico

O Marquês nasceu em berço de ouro, filho do Marquês Alvore, herdou a riqueza e o título de seu pai.

Jamais casou e dedicou toda sua vida aos estudos arcanos voltados para o combate. Também aprendeu a lutar com espadas, graças a um amigo seu que pertencia ao exército de Belthor.

Hoje, Klemer é um dos generais do exército de Belthor. Já entrou em vários combates onde tem orgulho de estar na frente de seus homens.

Seu poder de destruição em meio a uma guerra é conhecido muito além das fronteiras de Belthor. Hoje é temido por qualquer exército inimigo que o veja a frente de combate.

Além disso ele recebeu um título pela igreja de Töwer.

Combate

Não dá para olhar para Klemer e não ter medo. Seu olhar é penetrante e capaz de intimidar qualquer inimigo.

Klemer é inclemente em combate, devastando o inimigo e conhecido por não deixar nenhum sobrevivente do exército inimigo. Capaz de caçar os fugitivos até a exaustão.

Utiliza magias de ataque e encantamentos, além de seu martelo mágico e seus inúmeros amuletos arcanos.



Descrição

Tunder e a Taverna Thunderhill



Cidade mineradora, composta basicamente por anões. A cidade discrimina forasteiros e é extremamente inimiga da Cidade Da Rocha Nevada, ambos disputam a conquista das minas da região.

A cidade é cercada por uma pequena muralha. Usualmente a muralha é um efeito mais estético, por ser muito bem trabalhada pelos anões, do que para a defesa em si. E é composta por pequenas casas distribuídas em formas de círculos, ou seja, as ruas da cidade são circulares.

Uma das grandes atrações da cidade é a festa de Niterral, que ocorre na noite do dia primeiro de Caralel e se estende até o dia 10 do mesmo mês. Nesta época é decretado feriado aos moradores do local.

Existe ainda uma taverna da segunda rua contando do centro, chamada Tunderhill. A taverna é composta por 3 andares aconchegantes (para um anão, claro!). As músicas são tipicamente anãs assim como a comida. Existe também uma variedade de pratos exóticos na taverna. O dono é o anão Tunder.

Tipo de População: 100% Anões.

Economia Local: Mineração

Nome do Regente: Turin o barbudo.

Guarda local: composta por quase toda a população de anões machos do local. Não existe criminalidade ali.



Templos: Diversas divindades anãs.



Leis: Utilizam a lei anã, a não ser que essa lei sobreponha a lei da região em que moram, pois a lei de Belthor está em primeiro plano.



População: cerca de 12.000 habitantes.

O dono da Taverna

O dono da taverna é Tunder, um velho anão com longas barbas cinzentas, um sorriso largo com rosto mostrando os poucos dentes que lhe restam, vários anéis em suas grossas barbas. Trabalham com ele na taverna seus filhos com suas esposas, elas servem os convidados enquanto seus maridos entretêm os mesmos com músicas e canções anãs.



A Construção

Thunderhill é uma típica taverna anã. Sem muito conforto, mas muita bebida e gargalhadas.

Todas as noites ela está cheia com os mineiros que chegam cansados do dia de trabalho e encontram conforto entre os amigos na taverna Anã.

Apesar de Rocha Anã não ser uma cidade tipicamente pequena, Thunderhill é a única taverna da cidade e também o principal ponto de encontro entre os moradores locais.

A taverna conta com 3 andares com medidas anãs. Não há espaço para criaturas maiores que anões ali. No primeiro andar, há ao centro um palco redondo onde os filhos de Tunder (o dono da taverna) tocam seus instrumentos tipicamente anões todas as noites, e onde os clientes mais embriagados sobem para cantar uma canção enquanto toda a taverna balança ao ar suas canecas feitas de Niterral lançando cerveja negra para todos os lados.

O segundo andar é onde fica a cozinha da taverna, ali há duas grandes mesas de jantar. Diferente do primeiro andar, este é usado apenas em dias de festas e grandes banquetes.

O terceiro andar é a casa de Tunder, ali também existe uma sala reservada, onde moradores podem se reunir para discutir assuntos privados, porém devem reservar a sala com o taverneiro e fazer um pagamento diferenciado pelo uso da mesma.

Empregados

Quem cozinha na taverna é a esposa de Tunder, ele cuida do balcão onde enche as canecas de cerveja vazias para suas noras servirem as mesas.

Suas 4 noras trabalham servindo os cliente e seus 4 filhos tocam típicas canções anãs.

Os valores

Não há nada muito caro na taverna, os valores são justos e ela está sempre cheia. Afinal é o único meio de diversão da cidade, onde encontra-se os donos de minas e os mineiros, não há diferenças entre status social ali.

O Cardápio

Javali ao molho de cerveja preta: Javali assado com molho de cerveja escura. Um único javali dá pra 3 anões robustos comerem bem. É um dos pratos prediletos da taverna. O custo de um prato deste é de: 15 moedas locais

Prato de vermes do lodo: Um prato tipicamente anão, onde vários vermes do lago, vermes brancos encontrados sob rochas úmidas, são postos vivos em um grande prato. Junto com o prato vem um molho e uma pequena chama onde o cliente molha o verme e frita na pequena chama antes de apreciar seu delicioso sabor. Um prato desses da para um anão comer. O custo de um prato deste é de: 6 moedas locais

Anhum assado: Anhum é uma espécie de raiz tipicamente anã. Uma grande raiz avermelhada do tamanho de um melão. Ele é servido assado e recheado com carne de pato, uma delícia sem igual. Um anhum dá para uma pessoa comer. O custo de um prato deste é de: 4 moedas locais

Pato assado: O pato é um prato para um único anão robusto se alimentar, ou para dois anões mais franzinos que comam pouco. O custo deste prato é de: 4 moedas.

Coxa de Servo: O pernil de cervo é um prato muito apreciado, mas bem mais caro que os demais, já que é um animal difícil de ser caçado. A coxa de cervo dá para 3 anões comerem bem e custa: 30 moedas locais.

Estes são alguns dos pratos e a única bebida servida ali é a cerveja negra feita de milho, chega a ser 4x mais forte que as cervejas convencionais. Uma caneca custa 1 moeda e um barril para 20 canecas custa 15 moedas.

A inimizade com a Cidade da Rocha Nevada

Rocha Anã era uma província de mineração subjugada a Cidade da Rocha Nevada, sua função era minerar as distantes minas de Niterrall e enviar 80% dos recursos minerados a Rocha Nevada em troca de sua segurança. Porém esta segurança não era a favor de Rocha Anã, já que os soldados colocados ali tornavam Rocha Anã quase uma escrava de Rocha Nevada. Mesmo assim a cidade crescia rapidamente, principalmente por anões curiosos em conhecer os recursos do novo metal encontrado. Sua população era composta basicamente de 80% de anões e 20% humanos, sendo que desses humanos, 10% eram soldados de Rocha Nevada, destinados a manter os interesses da cidade capital.

Foi em 1352, que Rocha Anã declara independência os guardas que cuidavam dos interesses de Rocha Nevada foram mortos e os demais humanos expulsos da cidade. Não tardou para que a notícia chegasse a grande cidade de Rocha Nevada e uma guerra seria declarada se Rocha Anã não desistisse desta inconsequente tentativa de independência.

Estava claro que Rocha Anã, uma cidade em ascensão, composta por mineradores anões seriam massacrados por seus inimigos. Mas antes que o derramamento de sangue ocorresse o rei de Belthor daquela época, Amemarôn desceu com uma tropa de 200 cavaleiros e posicionou-os entre as duas cidades. Se estas declarassem guerras dentro de seu reino

ambas seriam esmagadas sem clemência.

Desta forma Rocha Anã ganhou sua independência e as minas de Niterrall existentes em sua região, enquanto a Cidade da Rocha Nevada ganhou uma verdadeira repulsa por Rocha Anã.

Hoje em dia ainda há pequenos ataques de milícias a região e as minas de Rocha Anã enviadas por nobres de Rocha Nevada, mas nenhum combate direto entre as duas cidades ocorreu até agora.

O segredo de como se trabalhar o metal de Niterrall é partilhado pelas duas cidades que se odeia por isso e pelo controle das minas e desta forma, alguém de Rocha Anã visto em Rocha Nevada será morto pela população e vice versa.

O Metal Niterrall

Niterrall, quando extraído das minas é um metal poroso e frágil. Porém os anões de Rocha Anã e algumas pessoas de Rocha Nevada conhecem o processo utilizado para torná-lo um metal de alta densidade, muito mais forte do que o ferro e o bronze. Porém isso há um custo, armas e armaduras feitas com Niterrall são muito mais pesadas do que as armaduras feitas com o metal convencional.

Desta forma este metal é indicado para armaduras de cavaleiros ou armaduras anãs (já que os anões suportam muito mais peso que os humanos) e para armas de impacto e esmagamento.

Em termos gerais qualquer armadura feita de Niterrall tem 50% mais resistência contra armas cortantes, perfurantes e de esmagamento, porém chegam a pesar 30% mais que uma armadura similar de outro metal.

As armas de esmagamento ou grande machados pesam certa de 30% mais e causam 30% mais de dano.

Já as espadas, lanças e outras armas balanceadas são mais difíceis de fazer e de manejar devido ao peso adicional. Elas também podem pesar até 30% mais porém a eficiência da mesma é baixa aumentando apenas 10% do dano.

A Festa de Niterrall

Niterrall é o nome do metal encontrado nas minas de Rocha Anã.

A festa com esse nome ocorre anualmente em homenagem ao deus anão Lorn e dura exatamente 10 dias em homenagem ao processo de preparo do metal Niterrall que leva exatamente 10 dias para poder ser trabalhado em armas e armaduras.

A festa é regada a muita cerveja negra, feita de milho, e repleta de duelos com armas e de duelos entre ferreiros para ver aquele que prepara a melhor arma ou armadura com Niterrall.

Os anões passam os 10 dias na grande praça central da cidade da cidade, uma vez que a cidade é circular o grande centro é exatamente uma grande praça com grande estatuas de pedra e de Niterrall representando cada uma das seis divindades anãs. Ali eles bebem até cair de sono e ao acordarem bebem novamente.

A festa é patrocinada pela regência da cidade e pelos grandes mineradores e todos os moradores tem o direito de participar da mesma.

Humanos ou outros forasteiros não são bem vindos na festa e a cidade mantém seus portões fechados durante estes 10 dias, ficando isolada do mundo externo.

Assim é a grande festa de Niterrall. Mas para desfrutar da mesma você deve ser um anão.

Personalidade da Cidade

Turin, o barbudo

Aparência

O velho Turin é dono da maioria das minas de Niterral de Storm e também ganhou o status de líder da cidade. Vaidoso, veste-se bem e têm vários anéis nas mãos e na grande barba, todos feitos com o metal de suas minas: Niterral.

Tem grande apresso por sua enorme barba o que lhe rendeu o sobrenome o Barbudo, já que sua barba trançada chega no meio da coxa e quando solta pode atingir o meio de suas canelas.

Personalidade

Turin é ambicioso e cobiçoso. Vive em uma enorme residência de pedra, cercado por uma grade luxuosa de Niterral, além de ter um grande jardim repleto de estatuetas com sua imagem feita de Niterral. Ele não vive dentro das muralhas da cidade, mas sim em um pequeno monte próximo a sua principal mina. Ali ele conta com um exército particular de quase 100 anões, que vivem em um pequeno forte anexo a sua casa.

Audacioso e muito rico, recebeu o título de Duque de Rocha Anã e muitas vezes participa dos banquetes na capital junto ao rei.



Extremamente educado, conhecedor de trato social, porém exige compromisso e responsabilidade de seus empregados, mas lhe remuneram muito bem. Jamais casou apesar de nunca faltar pretendentes.

Histórico

Turin veio do reino anão à 60 anos atrás quando chegou a Rocha Anã e trabalhou como mineiro durante 5 anos de sua vida onde juntou dinheiro até que comprou algumas carroças e passou a trabalhar por conta própria no transporte das pedras brutas de Niterral para as forjas na cidade. Por ser o único transporte que contratava aventureiros para proteger o transporte de até 8 km entre a cidade e as minas mais distantes, logo sua demanda de serviço cresceu e sua renda também.

Foi quando ele juntou uma pequena fortuna e adquiriu o direito das terras de uma mina de um Barão falido. Assim começou seu pequeno império e hoje é dono de 6 das 9 minas exploradas em Rocha Anã.

Combate

Turin nunca foi homem de combate, contrata seguranças para isso. Porém isso não quer dizer que seja um homem indefeso, apenas prefere não sujar suas roupas com sangue ou ter cicatrizes em seu rosto. Porém seu corpo robusto e seus anos de mineiro o tornaram um homem forte e temido. Ao mesmo tempo que sua educação encanta, sua firmeza no olhar amedronta aqueles que o tem como inimigo e não são poucos.

Assim é Turin, o Barbudo.

Spen

Descrição



Mais uma vila de centauros. Talvez o único lugar que essa raça teve paz para viver sua própria vida.

Vivem pacificamente na região e são raramente visitados, mesmo porque a pequena trilha que leva até o local, passa pelas Ruínas de Vagnar, um local nada acolhedor.

A vila é extremamente primitiva com sua própria forma de comércio na base da troca. Ali dinheiro não vale mais do que enfeite para centauros vaidosos. A vila foi catalogada no mapa graças a exploração do aventureiro Ben Hôr. Mesmo assim o reino não se preocupa com seus habitantes e não há cobrança de impostos no local.

A Vila é governada pelo Centauro ancião, o mais velho da tribo e todos o respeitam. A forma política funciona através da idade, quando mais velho você é, mais respeitado você se torna na tribo.

* *Spen* - **Significado:** Lanças afiadas, no dialeto tribal dos centauros de Spen, que é uma linguagem descendente do antigo élfico

Tipo de População: 100% centauros tribais.

Economia Local: Agricultura e da caça. Tudo se baseia na troca.

Nome do Regente: Gendar – com 122 anos de idade.

ostram Spen entre suas cidades e locais importantes.



Templos: Adoração aos elementos antigos.



Leis: A palavra dos anciões.



População: cerca de 300 habitantes.



Suplementos

Sistema Político

Spen, ou lanças afiada, é mais um vilarejo centauro deixado em paz pelos humanos. Alguns atribuem isso pelo fato dos centauros terem rostos humanos e seu dorso ser parte de um animal muito apreciado pelos humanos. Ainda assim a grande civilização de centauros foi caçada por anos e apenas hoje elas são deixadas em paz.

O sistema político de Spen é patriarcal, como quase todo sistema tribal de ERA, uma herança trazida de seus antepassados.

Aqui os machos mais velhos da casa são aqueles que têm a palavra e que todos devem respeitar e o mais velho da tribo é o líder ancião, representando a sabedoria do deus da natureza.

Porém a vila não se governa apenas com isso. Existem os chefes guerreiros que também tem grande autoridade dentro da mesma. Esses chefes são os líderes dos grupos de caça que também são líderes por serem mais velhos e experientes guerreiro.

Em tempos de guerra ou de caça a palavra deles vale mais que do ancião da vila e o próprio ancião sabe disso e a respeita.

Desta forma o governo, apesar de aparentemente estar centrado em uma única figura ele se divide entre alguns chefes tribais, que são 3 no total, ao grande ancião e ao xamã da tribo, que tem a palavra nas questões espirituais.

Tornando assim um governo composto de 3 poderes e 5 líderes.

O sistema monetário não existe ali. Cada um, troca aquilo que produz por algo que o outro produz. Ouro e pedras preciosas são usados apenas como enfeite pelos mais vaidosos.

Esta vila está praticamente perdida em meio ao nada, como várias outras vilas devem existir e jamais foram catalogadas.

Spen entrou no mapa a cerca de 125 anos, quando um aventureiro de renome, que trabalhava ao rei Mantur como cartógrafo a encontrou.

Mesmo assim são raros os mapa que mostram Spen entre suas cidades e locais importantes.

Gendar, Cascos de Trovão

Personalidade

Gendar já está no limiar da vida de um centauro. Com sua idade avançada e sérios problemas reumáticos, Gendar é mais calmo e raramente sai do vilarejo.

Os jovens lhe respeitam muito, principalmente os chefes de caça, uma vez que na juventude Gendar foi um dos maiores chefes de caça e guerreiros que Spen já teve.

Hoje ele mais ouve do que fala, porém quando fala, todos o ouvem e seguem suas palavras. É considerado um grande sábio, conhecedor das estações, das melhores caça, das ervas para cura, do clima, enfim, seus longos anos de vida e atividade lhe deram grande conhecimento da vida em termos gerais.

Aparência

Um grande centauro, com pelagem branca e longos cabelos brancos. Seu corpo leva marcas de uma vida de combates e de caçadas e seu semblante trás a sabedoria dos anciões e a força de um poderoso guerreiro.

Histórico

A história de Gendar é simples como sua própria vida, porém não pode ser esquecida.

Nasceu em Spen onde cresceu tornando-se caçador e logo líder de caça, onde ficou até completar seus 85 anos quando a vila sofreu um ataque Orc e sofreu grande baixas, deixando Gendar como o mais velho centauro da tribo e como o mais novo ancião da mesma.

A partir deste dia ele tornou-se um pai a todos seus irmãos tribais.

Combate

Gendar usava lanças de arremesso, como quase todos os caçadores da tribo, mas também utiliza bastões e clavas como ataque, quase sempre realizados em investidas.



Descrição



O Pequeno vilarejo de Tistinis fica num pequeno monte ao norte do reino.

No início da expansão de Mênder e sua chacina aos elfos, vários destes rumaram para os reinos vizinhos. Tistinis foi uma dessas cidades.

Fundada por elfos; estes vivem em território Belthoriano com economia própria e não sujeitam as leis impostas pelo rei. O exército arqueiro da cidade é muito poderoso, o que impede uma investida violenta por parte do exército do reino. Os arqueiros formam tocaias na estrada e a geografia elevada da cidade dá uma grande vantagem para os arqueiros defenderem-na.

A cidade ainda paga espíões que residem em Kener Dip para que avisem rapidamente a cidade em caso de tropas marchando para Tistinis. Afinal, Kener Dip é o único meio de acesso a Tistinis.

A cidade não vê com bons olhos viajantes forasteiros vagando pelas ruas.

Vivem basicamente da troca. Cada um produz aquilo que sabe e troca com o produto do outro. Mas a principal economia da cidade é a agricultura e a criação de ovelhas.

Tipo de População: 100% Elfos.

Economia Local: vivem da agricultura e pastoreio.

Nome do Regente: O regente é Kelendar, o verde.

Guarda local: Toda a população masculina compõe a guarda local. Não existe roubos na cidade, todos conhecem todos. Desde o mais jovem até o mais velho estará pronto a defender sua cidade contra ataques inimigos.



Templos: deuses elficos.



Leis: Seguem as antigas tradições elficas



População: cerca de 3.000 habitantes



Arqueiros de Tistines

Os arqueiros de Tistinis são descendentes dos grande arqueiros élficos de uma época onde as floresta de ERA se estendiam pelo continente e eram governadas e protegidas pelos altos elfos.

Tistinis, da língua élfica significa: Isolamento. Aos elfos de Tistinis não restou escolha a não ser fugir para o sul longe da destruição causada pela expansão Mênder, porém eles mantiveram sua cultura própria, vivendo isolado dos costumes humanos.

Mas para manter essa posição, Tistinis passou a usar seu conhecimento bélico contra o reino de Belthor que exigia o pagamento de impostos por parte de Tistinis. Desta forma foi criado uma milícia em Tistinis, onde todos os elfos com capacidade de empunhar um arco faziam parte.

Com suas altas habilidades em camuflagem e graças ao terreno onde Tistinis se encontra, nenhuma opressão Belthoriana teve sucesso, e desta forma os Belthorianos deixaram com que Tistinis vivesse em paz.

Equipamento:

Os arqueiros utilizam um "uniforme" verde com capuz para camuflarem entre as folhagens na trilha de Kenne Dip a Tistinis.

Os arcos são trabalhados de tal forma que são infinitamente superiores a qualquer arco humano utilizado. Nenhum elfo tem permissão para ensinar a arte de criação do arco.

A madeira para se fazer o arco é escolhida a dedo, para cada tipo de madeira existe uma idade certa que a árvore deve ter para que a mesma seja removida e torne-se extremamente forte porém maleável. A criação de arcos inicia-se através de um ritual em homenagem aos espíritos das árvores por darem aos elfos a força para se proteger.

Os fios são traçados do cabelo de donzelas élficas, enquanto as flechas são feitas sempre da mesma árvore de onde material do arco foi extraído.

Além disso, os arqueiros levam sempre fixo em suas pernas uma faca curva, tipicamente élfica e muito bem trabalhada.

Status:

Os arqueiros élficos são vistos como os mais vigorosos elfos masculinos e desta forma são bem vistos na cidade. Sempre que eles enfrentam algum combate, festas são dadas em homenagem aos mesmos.

Treinamento:

Todos os jovens do sexo masculino são treinados desde pequeno para formar o exército de arqueiros de Tistinis.

As próprias crianças, quando ainda não podem segurar um arco de verdade, brincam com arcos de brinquedo, formando assim uma personalidade já voltada ao que eles serão quando crescerem.

As mulheres também são instruídas na arte do arco, porém não participam dos combates como os homens, a não ser em casos extremos, quando a vila realmente estiver em risco ou prestes a cair, mas isso nunca aconteceu.

Hierarquia:

A hierarquia se baseia na idade. Os elfos mais velhos são líderes dos elfos mais novos. É uma escala simples, porém bastante útil. Todos no exército tem sua opinião respeitada, porém a palavra dos mais velhos sempre é ouvida e seguida.

A Morte:

Para os elfos, morrer é algo natural da vida. Desta forma qualquer guerreiro morto em combate será enterrado sob a raiz de uma árvore com as armas que utilizou durante a vida.

Outras informações:

Um elfo arqueiro só deixará de ser arqueiro de duas formas:

- Ao ter um filho do sexo masculino e com idade suficiente, um Elfo pode passar o seu arco para o mesmo.

- A segunda forma é o elfo arqueiro ter sido ferido gravemente em combate o que impossibilita a sua ação em futuros combates.

Contatos:

Para assegurar-se de qualquer investida por parte do exército de Belthor, a cidade de Tistinis tem alguns espiões élficos e até mesmo humanos dentro da cidade de Kenner Dip.

Guarda:

Além de guardarem a cidade em si, existe sempre uma milícia de Arqueiros escondidos nos arredores de Tistinis, vigiando qualquer um que se aproxime da cidade. Eles tem uma forma de comunicação através de assobios que lembram cantos de pássaros e através desses assobios eles conseguem se comunicar a longas distâncias. Todos aprendem essa linguagem como uma segunda língua além do Élfico e do Comum de ERA.

A Festa de Lamiauir (Chegada das Flores)

Muitos pensam em Tistinis como uma fortaleza élfica onde nenhum humano é bem vindo, porém a cidade não é exatamente assim.

Tistinis é uma cidade aberta que recebe visitantes humanos, apesar de ser algo raro. Porém qualquer pessoa que se aproxime dos arredores de Tistinis será vigiada de perto pelos arqueiros Elfos e caso mostre-se hostil serão abordada pelos mesmos.

Por volta do dia 24 do mês de Aurula, ou quando as primeiras flores surgem no campo, a cidade festeja o Lamiauir, ou chegada das flores na língua antiga élfica.

Nesta época a cidade torna-se receptiva a estrangeiros e alguns humanos de Kenner Dip vão até a mesma participar das festividades que podem durar de 5 a 10 dias.

Porém isso não quer dizer que os arqueiros élficos baixem sua guarda, pelo contrário, nesta época os arqueiros ficam ainda mais atentos contra investidas de reino Belthor, apesar disto nunca acontecer nos dias atuais.

Nesta época a cidade tornar-se mais receptiva, mas nenhum humano pode entrar armado em Tistinis, não pelo fato dos elfos temerem os humanos, mas porque eles sabem que a raça humana se envolve emocionalmente e age com impulso facilmente e esta é uma forma de evitar acidentes e imprevistos.

Apesar da cidade preferir trabalhar com a troca de mercadorias entre os moradores locais, ela não desfaz do dinheiro trazido pelos forasteiros, sendo uma ótima oportunidade de vender suas mercadorias. E isso é muito incentivado por Kelendar e seu sonho de ver a raça humana (que ele tanto admira) convivendo em paz com seu povo. Kelendar até criou uma casa de troca, onde o dinheiro humano pode ser trocado por mercadorias da cidade: Grão, animais, roupas, etc. O inverso também é possível, os moradores entregam suas mercadorias em troca de moedas humanas. Isso ocorre quando algum morador necessita viajar ou durante a própria festa, onde várias bancas de venda trazida por mercadores humanos são montadas na cidade.

A festa de Lamiauir dura em média 8 dias, podendo variar de 5 a 10 dias e apesar de ser uma festa élfica ela tem muito da cultura humana já impregnada neste povo que a séculos deixaram seus lares e foram

obrigados a viver em meio aos homens e como os homens.

Lamiauir é comparada as festas que celebram a fertilidade e a colheita, destinado a Stack, apesar da festa em Tistinis não ter nenhuma ligação com a deusa.

Bebida e comida é servido em grandes mesas no centro da cidade onde os convidados podem se servir à vontade.

Assim é o Lamiauir, uma bela festa para os amantes da boa música e da comida e bebida élfica. Uma vez que a comida e bebida servida durante a festa tende aos velhos costumes élficos, tais como frutas, ovos, raízes e muito hidromel.

Se deseja divertir, venha ao Lamiauir em Tistinis.

Personalidade da Cidade

Kelendar, O Verde

Personalidade

Diferente de seus companheiros, Kelendar é um elfo tolerante aos não elfos e possui um carisma cativante. Kelendar é amante das artes e visa um dia apaziguar os ânimos entre seu povo e os homens.

Aparência

Sempre vestindo-se de forma extravagante e da mesma forma que os homens, chegando a chocar os elfos mais antigos e os menos tolerantes. Kelendar é belo e jovem para um elfo. Sua voz inspiradora e aparência impecável inspira muitos jovens elfos a lutarem por uma igualdade na terra que um dia fora deles.



Histórico

Nascido em Tistinis este elfo fora instruído no colégio dos bardos pelo maior bardo de todos os tempo, Taliesin Harpista. O talento do mestre ainda não fora totalmente afluído pelo aluno, mas após a morte do mestre, Kelendar prometeu lutar pela união dos povos como fizera seu mestre.

Kelendar viajou disfarçado por Belthor durante anos para entender os homens e percebeu que apesar de sua natureza gananciosa também possui um potencial para a paz e o amor.

Durante uma tentativa de cerco a Tistinis por uma armada Puritana, secretamente o bardo conseguiu encantar o comandante e expulsou os invasores sem levantar uma arma.

Apesar de suas idéias contrárias as de Tistinis, Kelendar é um líder nato e filho do antigo ancião líder de Tistinis e morto em um ataque Belthoriano, onde segundos boatos foi preparado por intrigas dos Puritanos. Desta forma acabou ganhando a confiança de seus irmãos e assim o cargo de líder de Tistinis.

Combate

Utilizando sua espada longa +2 Kelendar luta com habilidade, mas sua principal função é auxiliar os companheiros com suas inspirações em combate e magias auxiliares. Kelendar é melhor líder e artista que lutador.

Descrição

Facções Ladinhas

No início da expansão a Ilha Morta era um refugio de elfos. Repleta de árvores, um paraíso destruído pela expansão humana e a ganância dos magos que ali governaram. Os elfos foram caçados como animais e se tornaram experiências desses magos que nunca haviam se deparado com tal raça. Marginalizados, tudo que os elfos puderam fazer foi se refugiar num exílio que hoje se tornou Vanur.

Sem opção, os elfos desse local se tornaram marginalizados e assaltantes das cidades da região. Mas o tempo passou e Vanur passou a mirar uma única cidade, a cidade que causou a queda dos elfos que viviam na ilha, a cidade de Mystic.

Vanur assalta constantemente as caravanas que saem da cidade e comercializam o fruto do roubo com o mercado negro de Warts. Ninguém sabe por que Mystic com seu poderio nunca destruiu Vanur e acabou com esse problema. Dizem, que os magos de Mystic tem coisas mais importantes a fazer do que se preocupar com elfos ladrões, outros dizem que o regente da cidade guarda um artefato capaz de destruir o poderio de Mystic e ainda há os que dizem que Vanur guarda um segredo sobre Mystic que se for revelado pode causar a queda da Ordem de Myster. A verdade ninguém sabe.

Mas nem todos em Vanur se dedicaram a ladroagem, que se tornou a principal "profissão" do local. Alguns se dedicaram a agricultura, o que rende uma sobrevivência a pequena cidade de elfos, conhecida como Cidade dos Parias.

Tipo de População:
80% elfos, 10% meio elfos, 5% Drows e 5% outros.

Economia Local: principal fonte de renda da cidade, ninguém nega, é a ladroagem. Em segundo vem a agricultura.

Nome do Regente: Lelevar o castanho

Guarda local: Não há guardas na cidade, pois o principal lema da cidade é o respeito, Um elfo jamais roubaria outro elfo na cidade.



Templos: Câmor é o principal deus adorado no local. Mas existem também alguns templos de Stack e de antigas divindades élficas.



Leis: A principal lei no local é: Nunca trair um irmão de raça. Nunca rouba lo, nunca enganá-lo, nunca atacá-lo. Aqueles que traem essa lei são punidos com a morte dolorosa de serem enterrados vivos.



População: cerca de 3.000 habitantes.



Por incrível que possa parecer, a cidade de Vanur é uma cidade de elfos ladrões, também conhecida como Os Párias, outros os chamam de piratas da terra, mas indiferente do nome dado aos mesmos o ato da ladroagem é muito além da profissão, mas uma ordem política em Vanur.

Toda a família em Vanur tem pelo menos um parente como membro de uma das Facções ladinhas, isso quando a família inteira não está presente neste "trabalho" rentável da cidade.

Existem três facções na cidade, porém diferente do que se possa imaginar, as facções ladinhas não são como as Guildas das demais cidades, individualistas e tentando lucrar o máximo possível sobre as outras, as facções aqui são linhas de pensamentos políticos diferentes e por isso mesmo a cada ano que passa o atual líder de uma das facções governa a cidade, passando seu cargo para o líder da próxima facção assim que completar um ano.

As facções atuais de Vanur são:

Canecas e espadas:

Esta é a facção menos querida da cidade, eles são verdadeiros piratas das estradas, acreditam no roubo sobre o roubo. Não há estratégia na sua forma de agir, muitos deles vivem em acampamentos na periferia das estradas de Vanur atacando qualquer viajante que passe por aquelas estrada e que valha a pena o risco. O roubo é um ato que não necessita ser planejado, não necessita ser honrado. Por isso eles assaltam inclusive aliados quando necessário.

Seus saques são sempre regados a muita bebida e música. Vivem quase como ciganos, mas nem por isso seu líder deixa de ter o direito de governar Vanur por um ano.

Eles sempre levam com eles uma bandeira negra com duas mãos segurando uma espada e uma caneca.

Seu atual líder é o elfo Drow Twilir.

Espadas Douradas:

Esta facção composta em sua maioria de mulheres tem como princípio assaltar apenas carregamentos grandes da cidade de Mystic. Eles planejam o assalto durante anos, mas geralmente é o assalto perfeito que lhes garante sustento por gerações. São extremamente meticolosos em suas ações, nada é feito por impulso e um assalto que não seja suficientemente bom para sustentar várias gerações da família dos envolvidos não é um bom assalto. São as pessoas mais ricas de Vanur.

Para entrar nesta facção deve-se passar por alguns testes rigorosos (sendo o principal deles roubar algum item escolhido pelos membros em um lugar extremamente difícil e presentear o líder da guilda com este roubo) o que restringe muito a quantidade de membros nesta facção, porém apenas os melhores estão aqui. Seus membros são repletos de itens mágicos.

Os membros são tatuados com símbolos que representam sua essência e para mostrar seu status dentro da ordem.

Seu líder atual é a elfa Eleny, fios dourados.

Facção das espadas voadoras:

Esta facção é responsável pela investigação e coleta de informações. São peritos em infiltração e espionagem e vendem seus serviços de informações as demais facções, muitas vezes com um pagamento adiantado e com uma porcentagem da pilhagem conseguida pelo roubo que a informação rendeu.

Muitos dos membros são mestres na arte de disfarce e alguns conhecedores de magias de transmutação.

Eles estão infiltrados na cidade de Warts e dizem que até mesmo em Mystic, mas são boatos não confirmados.

O símbolo da facção é uma raposa negra.

Seu líder é Lelevar, o castanho, um dos poucos humanos da cidade e atual regente da mesma.

O Governo

A cidade de Vanur convive com a vida de assaltos como se aquilo fosse algo natural, afinal, são os membros da facção que protegem a cidade e a alimentam com dinheiro e riquezas.

Cerca de 50% da população que não está envolvida com as Facções trabalha em fazendas locais ou com prestação de serviços, como ferreiros, currais, pastoreio, etc.

Outros 25% que pertencem às facções também tem outro ramo de atividade paralela.

As facções são como cadeias políticas na cidade e a cada ano um líder de uma das facções governa a cidade, esta decisão de liderança é disputada em um jogo escolhido pelo atual governo da cidade, que pode ser cartas, dados, tabuleiro, etc.

Se for detectado que um dos 3 líderes utilizaram de meios escusos para vencer, ele nunca mais poderá participar novamente de uma decisão do governo, isso quando não é morto pelos próprios membros de sua facção, uma vez que a facção prejudicada ficará por 4 anos sem disputar o governo da cidade.

Os membros da facção Caneca e Espadas são responsáveis por vigiar as estradas e informar a cidade em caso de um possível ataque. A facção das espadas voadoras são responsáveis por conseguir informações sobre um possível agrupamento militar a ser enviado para um ataque a Vanur e muitas vezes silenciar os governantes ou cabeças dessas incitações contra a cidade.

Já os Espadas Douradas são basicamente o exército de proteção de Vanur.

Além disso as estradas até Vanur são repletas de armadilhas, fossos cobertos com peles e terras estão espalhados por toda estrada e aos arredores inúmeras armadilhas estão escondidas em meio ao mato lateral. E assim Vanur sobrevive em meio ao mundo "civilizado" sendo uma pedra nos sapatos dos mercadores que utilizam as estradas da região.



Eleny fios dourados

Uma das líderes de umas das facções ladinas de Vanur

Personalidade da Cidade

Lelevar, o Castanho

Aparência

Lelevar é um humano, mas está tão adaptado aos elfos que é difícil distingui-lo como um humano em meio aos elfos.

Com um rosto fino e belo, porém um semblante sereno e austero. Utiliza um longo cabelo negro que ele prende em um rabo de cavalo.

Suas belas roupas são muito bem escolhidas, porém quando está em atividade, utiliza o uniforme negro da Facção.

Quando não está a serviço, Lelevar está sempre com um pequeno furão o que faz com que ele seja confundido com um mago, coisa que não é. O furão é apenas uma forma de terapia e uma maneira que Lelevar tem de se concentrar quando está planejando algo.

Personalidade

Um homem que mais parece um elfo do que um homem. É assim que podemos defini-lo.

Concentrado em seus afazeres, detesta ser interrompido quando está concentrado em algum plano dentro do seu escritório.

Comanda os espadas voadoras com esperteza.

Detesta ter sua autoridade contrariada e é um dos melhores espões de toda a região, sua gama de informantes é tão ampla e tão bem estruturada que ele sabe praticamente tudo que cada comerciante e nobre da região está fazendo ou irá fazer. Estas informações são comercializadas com as demais facções.

Histórico

Lelevar é filho de mercadores de Warts. Porém quanto tinha apenas 2 anos de idade, a caravana de seu pai foi atacada por um grupo de salteadores de Vanur e Lelevar foi um dos prêmios que os salteadores obtiveram com o assalto.

A esposa de um dos membros dos salteadores não podia ter filhos e Lelevar foi levado como um presente a ela pelo seu marido que estava no meio daquele assalto.

Seu nome é elfico e significa "aquele que se tornou nosso" e foi dado pela sua atual mãe.

Apensar de Lelevar conhecer sua história, ele não se revoltou contra Vanur e cresceu como um dos membros da mesma.

Logo que atingiu a idade entrou para a Facção das Espadas Voadoras e rapidamente tornou-se o líder da mesma. Hoje é o atual regente de Vanur.

Combate

Raramente entra em combate, é um homem que prefere a diplomacia. Mas quando o faz é um ótimo utilizador de faca. Sabe lutar e arremessar facas como nenhum outro.

É também exímio em sabres e bestas.



Lelevar

Vila da Colina

Suplementos

Descrição



Um pendante utilizado pelas matriarcas que dizem ter poderes mágicos. Dizem que a matriarca é capaz de se transformar na rapoza das colinas, animal sagrado para a população da vila e símbolo de boa sorte a mesma.

Quando os caçadores saem para uma caçada e avistam uma destas rapozas é sinal de boa sorte.

Pequena vila de humanos. É extremamente primitiva vivendo da criação de ovelhas. São considerados bárbaros pelo modo de vestir e pela linguagem repleta de sotaque.

São extremamente pacíficos e alheios a qualquer acontecimento do mundo longe de suas terras. Alguns acham que eles já viviam aqui na época da exploração. Outros que um grupo de famílias procurando terras para morar decidiu residir no local, e desde então essas famílias se multiplicaram e formaram a vila.

Esta é a explicação mais plausível para os sábios.

Tipo de População: 100% humanos tribais.

Economia Local: criação de ovelhas e cabras.

Nome do Regente: não há.

Guarda local: Não existe.



Templos: Divindades antigas e relacionadas aos centauros.



Leis: Não há. Eles vivem pacificamente, quando há a necessidade de um julgamento reúnem-se os patriarcas das famílias, com exceção da família que está sendo julgada, e decidem o que deve ser feito.



População: cerca de 520 habitantes.

Modo de Vida

Vila da colina é uma viagem ao passado de ERA, um retrocesso a época da expansão onde, homens recém chegados se espalhavam pelo continente em busca de terras produtivas e sustento a sua família.

A pequena vila atravessou os séculos sem alterar seu estilo de vida inicial. Vivem do pastoreio de ovelhas e cabras pelos pastos nas Colinas dos Grifos, tendo uma vida simples em meio a natureza que os cercam.

O povo da Vila das Colinas não utiliza metal, eles trabalham com armas de caça de madeira e osso. Suas vestes são feitas com a pele de suas caças, sem os requintes das roupas de ERA "civilizada" e suas casas são trabalhadas com madeira, barro e palha.

Estes homens de vida simples são ignorados pelo reinado assim como eles ignoram o reino a sua volta.

Cada pessoa na vila tem a sua importância e seu ofício, seja ela caçadora, pastor, curtidor, entre outras, e todos se ajudam mutuamente como uma verdadeira família.

Devido ao pequeno tamanho da vila é comum o casamento entre primos e parentes próximos.

Devido as suas duras condições de vida, em um lugar selvagem onde os jovens muitas vezes saem durante dias para a caça e algumas vezes eles mesmos tornam-se a caça, a média de vida na Vila da Colina é muito baixa e por isso a sua população cresce muito lentamente e mesmo quando atinge uma grande taxa populacional, eventos como seca ou ataque de criaturas selvagens podem reduzir drasticamente o seu índice.

Quem rege a vila é a matriarca, conhecedora dos segredos ocultos da mãe natureza e orientadora espiritual de toda a tribo.

É ela quem diz quando caçar e quando matar uma ovelha em oferenda a mãe natureza, é ela quem rege a tribo e todos a seguem e a obedecem.

Geralmente ela é a mãe e avó de muitos dos moradores do lugar e também a mais velha. Em sua volta a sempre seguidoras mais jovens sendo preparadas em seus conhecimentos ocultos para lhe substituírem quando ela for se encontrar unir com a natureza.

Há também um líder caçador. É ele que orienta nas grandes caçadas. Geralmente é o mais experiente e mais forte do grupo, aquele que tem iniciativa e pensamentos rápidos. Um espírito de liderança nato.

Além de todos estes aspectos, a linguagem falada por estes povos é uma linguagem antiga e muito difícil de ser entendida pela linguagem comum dos reinos, apesar de ter nascido desta linguagem.

Uma pessoa que fale a língua comum dos reinos entenderá cerca de 50% do que estes nativos estão falando

O Casamento em Vila da Colina:

Se você é um forasteiro em Vila da Colina e presenciar uma cerimônia de casamento, achará que a população está se preparando para a guerra.

A cerimônia é muito peculiar. Alguns dias antes do casamento o noivo é levado pelo grupo de caçadores em uma caçada onde deve encontrar a caça que será oferecida como alimento a população da vila durante a cerimônia.

É comum que o noivo deseje escolher a melhor caça.

Quando o grupo de caçadores encontra a caça desejada pelo noivo e ela é abatida, o noivo beberá o sangue da caça como cerimônia de um vínculo a toda a tribo que se alimentarão dela no dia do casamento.

Ao retornar com a caça, ele deve oferecê-la a matriarca, como prova de respeito e aguardando a sua bênção pela união que pretende conceber, a matriarca recebe a caça e estende a sua mão em aprovação, tendo início assim os rituais de cerimônia.

A noiva é banhada e perfumada com flores do campo, enquanto o noivo auxilia nos preparativos da festa, cortando lenha para assar a caça e ajudando a enfeitar o local de cerimônias da vila.

Ao cair da noite, os jovens solteiros pintam seus corpos nus com cinza e carvão e dançam em torno do fogo que assará a caça, enquanto o restante da vila assiste ao redor.

A matriarca fica sobre um trono de madeira e ao seu lado direito o noivo, no lado esquerdo a noiva.

Após a dança dos jovens, noivo e noiva retiram suas roupas e também

dançam em torno do fogo.

Após concluírem a dança cerimonial eles se retiram para consolidar a união, dirigindo-se para uma cabana preparada para estas cerimônias onde devem consolidar a união, enquanto o restante da tribo aguarda do lado de fora para que o homem saia e mostre o lenço branco, propositalmente deixado na cabana, sujo com o sangue virginal da noiva, comprovando o ato de união.

Quando o lenço é apresentado como um troféu, toda vila entra em euforia e a festa inicia-se.

Todos comem e bebem durante o reto da noite.

O noivo é homenageado várias vezes enquanto as jovens da tribo se reúnem com a noiva para compartilhar sua felicidade.

E assim conclui-se o rito de casamento em Vila da Colina

Personalidade da Cidade

Matriarca - Ieham-Ghan

(Pronúncia: IeganKan)



Toda matriarca chama-se Ieham-Ghan. Quando uma matriarca morre, a nova que irá substituí-la perde seu nome de origem e é chamada apenas de Ieham-Ghan.

Aparência

Uma velha senhora de aparência frágil, porém olhar firme e seguro. Veste-se com roupas "exóticas", "xamanísticas". Geralmente com uma pele castigada pelos anos de trabalho e de sol.

Personalidade

A Matriarca é treinada para ser: uma conselheira espiritual e mãe de

toda tribo. Quando uma jovem é escolhida para tornar-se matriarca ela abdica da vida de esposa e mãe e passa a ser esposa e mãe de toda a vila. Todos a respeitam, ela está sempre pronta a atender a todos, mas ser sempre justa em suas decisões.

Seu conhecimento se estende além do mundo mundano e por isso todas as suas decisões são respeitadas e seguidas.

É uma mulher de poucas palavras, só falando o necessário e quando necessário. Porém quanto fala, todos a ouvem.

Histórico

Não há muito o que se falar da Matriarca atual. Quanto tinha 8 anos ela foi escolhida pela antiga matriarca para aprender seus ensinamentos. Ela aceitou o pedido e com 29 anos a matriarca faleceu deixando-a em seu lugar. Hoje ela tem 42 e já treina uma substituta a cinco anos.

Combate

As matriarcas não entram em combate, porém seu treinamento sobre ervas possibilita que ela faça emplastos de cura e chás contra doenças. Desta forma ela é a principal curandeira da tribo.

Tanto os emplastos quanto os chás são ministrados em meio a rituais xamanísticos que segundo ela, invoca os espíritos em auxílio ao enfermo

Lider dos Caçadores - Kalamar

Aparência

Kalamar é o nome do homem que hoje lidera os grupos nas caçadas.

Um homem forte, com longos cabelos desgrelhados, tatuagens nos braços, pele morena queimada do sol e um semblante sério e austero.

Personalidade

Apesar de sua aparência séria, é um homem brincalhão e muito amigo. Cuida dos demais caçadores como se fossem seus filhos e na verdade 4 dos seus 8 filhos participam da caça como ele.

Está sempre pronto a ajudar e a ensinar. Muitas vezes arrisca sua própria vida para salvar a vida dos companheiros nas caçadas.

Tem uma grande cicatriz na parte esquerda do corpo causada por um ataque de um Grifo quando em uma caçada, acidentalmente aproximaram-se demais do ninho destas criaturas.

Histórico

Filho de Alehur um antigo caçador, Kalamar ganhou o direito de tornar-se líder por mérito próprio.

Obstinado, treinava dia e noite em arremesso de lança e em técnicas de caçada, o que fizeram dele a próxima escolha da matriarca como líder de caça quando seu pai foi morto em um acidente de caça, algo muito comum de se acontecer.

Desde então, Kalamar dedica-se totalmente a sua função dentro da vila e planeja e executa cada caçada da melhor forma possível.

Combate

Não há ninguém que se iguale a ele em arremesso de lança, tanto em distância quanto em precisão.

Kalamar é esguio e rápido e utiliza a força de seus braços para desferir golpes certos e fortes.





Warts

Descrição



QUADROS

Mais uma cidade do grande centro minerador de Belthor. Portuária, suas grandes muralhas podem ser vistas do alto mar, de longe aparenta uma grande fortaleza, mas internamente é uma cidade aconchegante, bela e acolhedora. Vive basicamente da exploração de minério local.

Nas suas ruas é comum o comércio de itens mágicos. Inúmeras tendas preenchem as ruas dessa cidade, um costume vindo desde a época de expansão.

A cidade comercializa muito com StormWols na troca de minério e produtos agrícolas. O índice de violência é alto, mas mesmo assim o desemprego na cidade é pequeno. É um bom lugar para se morar.

Tipo de População: 75% humanos, 15% elfos, 5% anões e 5% outros.

Economia Local: principal: Mineração, mas também há o comércio marítimo e a pesca.

Nome do Regente: Batoron.

Guarda local: Guarda da cidade é de porte médio, a cidade é muito grande para o número reduzido de guardas que existem ali, por esse motivo o índice de violência no local é elevado. Geralmente causado por discussões em tavernas ou briga entre vizinhos e trabalhadores.



Templos: Hydrus, Mays, Hagr, Stack. Também encontra-se grande adoração a Câmor no submundo do crime.



Leis: Utilizam as leis do reino.



População: cerca de 17.000 habitantes.

Suplemento

Comércio de Itens Mágicos de Warts

Warts não chega a ter um comércio de itens mágicos como Kenedar ou Draco, porém alguns comerciantes descem de Myste ou até mesmo de Kenedar para conseguir novos mercados no litoral sul do reino de Belthor.

Alguns chegam a ter algumas lojas, mas a maioria utiliza barracas onde vendem alguns itens de menor poder, tais como poções, varinhas mágicas, pergaminhos, mas se procurar nos lugares certos pode encontrar alguns itens de maior poder. Porém deve procurar muito bem porque este comércio é oculto uma vez que é proveniente de um mercado negro fornecido por Vanur ou porque seus mercadores temem expor estes produtos e torná-los alvos dos ladrões da região.

Ainda assim Warts poderá providenciar poções e outros materiais que aventureiros tanto necessitam.

Personalidade da Cidade

Visconde Batoron

Personalidade

Batoron está pouco preocupado com a cidade a sua volta, seu desejo é aumentar sua fortuna. Por ser herdeiro da família nobre dona das terras onde Warts foi construída tornou-se o regente da mesma. Porém sua preocupação está voltada as orgias que promove em sua mansão, em sua aparência andrógena e em suas roupas que ele gasta fortunas para fazê-las.

Apesar da pouca preocupação com a população, Warts não é uma cidade ruim para se morar, mas com a Morte do Pai de Batoron e sua herança ao cargo de regente tudo indica que isso não será assim por muito tempo. Ele praticamente dobrou os impostos para poder pagar seu luxo e devido a esse governo mesquinho já houve várias tentativas de assassinato. Desta forma ele é acompanhado de uma guarda pessoal muito peculiar.

Aparência

Batoron é um jovem belo, filho herdeiro das terras de Warts. Extremamente delicado e preocupado com sua aparência. É um seguidor da ordem de Mays. Dizem que promove festas em adoração à divindade, em sua casa onde inúmeros nobres e clérigos participam.

Histórico

Batoron nasceu em berços de ouro, filho do Visconde Bartnorom, que governou Warts por 42 anos, elevando a cidade a uma das grandes cidades de Belthor, morreu vítima de uma doença deixando seu posto ao filho mimado Batoron. Com apenas 26 anos Batoron tornou-se Visconde de regente de Warts e gastou parte da fortuna do pai duplicando sua mansão. E agora pretende reaver este dinheiro gasto aumentando os impostos de Warts.

Combate

Ele jamais entraria em combate, uma vez que é um covarde nato e um político mesquinho.



Locais Conhecidos

Ruínas de Vagnar

Meta Velha

Muito antes dos homens chegarem em ERA, a floresta de Niteril, Negra e Magalay eram uma única e gigantesca floresta que se estendia até o oeste onde hoje encontra-se o reino de Belthor.

Porém com a chegada dos homens e seu crescente desejo por progresso, as florestas e suas criaturas foram caçadas e devastadas. A floresta que se estendia sobre Belthor foi rapidamente consumida para tornar-se lenha e casa para os novos habitantes de ERA.

Porém alguns pequenos resquícios dessas florestas sobreviveram e um deles foi a Floresta Velha.

Hoje uma grande extensão de terra coberta por árvores ao sul de Rocha anã.

As estradas da cidade até Mitrus, Menis e Querenil passam por esta floresta com suas árvores frondosas, antigas e quase sufocantes. Porém, apesar das árvores tornarem o longo trajeto úmido e sombrio, ali não existe grandes perigos aos viajantes que permaneçam na estrada.

Alguns salteadores costumam residir na floresta para assaltar mercadores que utilizam a estrada. Mas isso também é esporádico, já que não é nada seguro residir na floresta. Afinal a segurança deixa de existir quando você deixa a estrada.

A floresta é muito pouco explorada. Sua fauna e flora são desconhecidas, diversas criaturas residem em sua grande extensão e há relatos de viajantes que já viram inclusive licantropos inteligentes vivendo em seu interior. Mas tudo não passa de relatos e nada realmente foi comprovado.

Porém a mata velha permanece em seu silêncio sombrio como um reflexo de uma época onde a grande floresta dominava toda ERA.

Covil da Serpente

Esta é uma rota temida por todos os navegantes. Quase todos evitam descer além da ilha do barco, preferindo uma viagem por terra até um porto mais ao sul e então continuar por mar. Isso encarece muito o comércio de especiarias entre o norte e o sul.

Não se sabe ao certo o que existe naquelas águas, mas grande parte das frotas que se arriscam por aquela área simplesmente desaparece.

Isso não ocorre com todos os navios, porém com aqueles que ocorrem não resta sobreviventes pra relatar o que viram.

Há um único relato dos tripulantes de uma pequena embarcação que pertencia a uma frota inteira de navios e que conseguiu escapar de um suposto ataque de um dragão marinho. Os tripulantes dizem ter visto uma gigantes cobra escura sobre as águas na forma de uma serpente e os navios afundarem ou se despedaçarem como gravetos.

Com base nestes relatos acredita-se na existência de uma gigantesca serpente marinha que habita as profundezas daquele oceano.

Alguns outros marinheiros, dizem que as águas naquela região são revoltas e em algumas épocas do ano verdadeiros sumidouros aparecem em meio ao mar trazendo para as profundezas qualquer embarcação que esteja em seu caminho.

Porém a primeira teoria é mais aceita e são poucos os navios que se arriscam por aquela rota.

No início da expansão as ruínas serviam como fortaleza para as tropas expansionistas, ali os viajantes recebiam comida e refugio até seguirem viagem novamente em direção ao norte.

Mas foi na época da Guerra contra Keronã que a fortaleza foi esquecida e abandonada. Como a demanda de soldados era alta, a fortaleza foi esvaziada, ficando apenas cinco soldados no local e seus familiares.

Mas havia um problema, a mulher com quem Baster, o capitão do local, se casou era a paixão da vida do soldado Kilor.

Kilor, era o único soldado que não tinha família no local e o tempo de isolamento começou a deixá-lo louco. Diziam que o viam falando sozinho e muitas vezes, ficava parado durante longas horas por dia na muralha, como se vigiasse a chegada de alguém.

Em uma noite chuvosa Baster decidiu dormir mais cedo e deixou os colegas bebendo e conversando na pequena cozinha onde se reunia sempre e que Kilor jamais participava.

Saindo na chuva para atravessar o pátio da fortaleza até seu quarto, ele olhou para a muralha onde viu um vulto parado sobre a mesma. Ele sabia que o vulto o observava e também sabia a quem pertencia aquele vulto. Seu sangue gelou, mas ele desviou o olhar e correu para seu quarto. Sua mulher percebendo sua apreensão perguntou o que havia ocorrido, mas ele não respondeu, apenas fechou a porta do quarto e pediu para ela se deitar.

Na mesma noite o jovem Kilor entrou no local onde os soldados bebiam e aproveitando-se do estado em que se encontravam os assassinou friamente.

Depois seguiu até o quarto de Baster e tentou arrombar a porta. Baster correu e se armou imaginando quem seria, seu extinto de capitão e de longos anos de combate, diziam para ele que havia algo errado naquela noite.

Quando Kilor arrombou a porta Baster desferiu um golpe que atravessou sua barriga e Kilor morreu ali mesmo. Após esse ocorrido, as viúvas e o próprio Blaster abandonaram o local que caiu em decadência e hoje se tornou um lugar temido.

Alguns dizem que assaltantes góblins residem no local, outros dizem que o espírito de Kilor vaga pelo local assassinando os viajantes que ali atravessam. A única verdade sobre Vagnar é que é realmente um local perigoso e temido por todos.

Colinas de Kelendar

As colinas de Kelendar são uma cadeia montanhosa nas fronteiras leste de Belthor com Keronã. Pouco explorada, esta cadeia de montanhas contem áreas jamais visitadas por humanos.

Suas montanhas altas são repletas de erosões e fendas que tornam este um lugar cheio de armadilhas para viajantes.

Dizem que no interior das colinas vive uma população de humanóides alados, porém nada foi comprovado a não ser esqueletos destas criaturas, encontradas por viajantes.

Se elas realmente existem, são sobreviventes da caçada humana contra tais criaturas na época da expansão.

Além disso, existem verdadeiras matas densas no interior desta imensa cadeia de montanhas que chega a ter quase 200 km de extensão e 50 km de largura na sua parte mais larga.

Em seu interior virgem existem verdadeiros paraísos naturais com uma fauna rica em pássaros e pequenos animais que residem neste mundo intoxicado.

Acredita-se que exista uma facção de magos das escolas da terra, que viviam isolados em seu interior, vivendo de forma quase selvagens em meio à natureza que os cerca. Mas isso são apenas especulações e nada nunca foi comprovado.

É provável, mas nada confirmado, que exista um conclave de Druidas Selvagens vivendo nas florestas intoxicadas do interior das colinas. São alguns poucos homens que renegaram a vida "civilizada" para viver em total harmonia com a natureza a sua volta.

Acredita-se em sua existência, pois há relatos de viajantes que avistaram homens com aparência druídica (barba longa e roubas de pele) nas proximidades da colina.

Estas são as colinas de Kelendar. Se algum dia deseja passar por elas, saiba que os riscos de não sair de lá com vida são altíssimos.

A Ilha Morta

Muito antes dos humanos colocarem os pés em ERA, esta ilha era considerada um paraíso, com uma floresta exuberante que ia de um extremo ao outro da ilha onde viviam tribos de centauros e membros da raça dos Leoninos.

Por volta do ano 100 os primeiros humanos magos isolaram-se na ilha para estudar as propriedades da Mana fluente daquela terra. Até que no ano 545 a primeira ordem de magos foi criada na ilha e os problemas começaram.

Segundo as lendas, no ano de 612 estes magos decidiram construir um artefato, mas acredita-se que este artefato não foi construído, e sim encontrado e apenas alguns sabiam do seu imenso poder e decidiram mantê-lo em segredo escondido atrás de mentiras.

A ilha começava a ser explorada, cidades iniciavam-se, as raças que ali viviam começaram a ser caçadas e a floresta dizimada.

Porém a grande destruição da ilha ocorreu por volta do ano 900, quando um mago conhecido como Myster descobriu as propriedades do artefato e decidiu usá-lo desenfreadamente.

Através de sacrifícios com seus próprios aliados, Myster libertou um poder sem igual.

Dizem que a mana de toda a ilha foi tragada e absorvida por Myster e durante 20 dias. A ilha tremeu as árvores que restavam secaram, os gados e as criações da população simplesmente definharam-se até a morte, as crianças com menos de dois anos morreram, as plantações secaram e até mesmo os peixes dos rios desapareceram, além disso, todos os itens mágicos da ilha perderam seu poder e as criaturas mágicas simplesmente morreram.

Este período ficou conhecido como A Morte Sobre a Ilha, que gerou o nome em seguida de Ilha Morta.

Grande parte da população abandonou os vilarejos e as cidades em crescimento, porém enquanto a ilha era evacuada, uma grande cidade surgia em meio ao caos, criada com a magia da mana tragada da própria ilha e seu fundador era Myster o causador de todo este caos.

Hoje após 1.000 anos do cataclismo mágico a ilha já se encontra em um estado avançado de recuperação, porém ao contrário do que alguns magos esperavam, o retorno da mana tem sido mais caótico que seu desaparecimento.

Várias áreas da ilha são afetadas por magia selvagem. Áreas onde uma simples magia de cura pode colocar a vida de todos a sua volta em risco.

Além disso, num raio de 2 km da cidade de Mystic qualquer criatura mágica sofrerá dano e itens mágicos, podem simplesmente desaparecer, mas a própria cidade é protegida contra este efeito caótico.

Atualmente o artefato encontra-se em estado de hibernação escondido em algum lugar dentro da cidade de Mystic e se for despertado pode causar uma destruição muito maior do que a primeira e quem sabe afetar toda ERA.

Apesar da aparente recuperação da mana, a ilha ainda encontra-se em um estado quase desértico. Os rios são apenas filetes de água e em algumas épocas do ano chegam a secar, não há árvores na ilha, apenas vegetação rasteiras e arbustos pequenos, e em locais de mana selvagem o mundo material pode encontrar-se com outros mundos espirituais e coisas vindas desses mundos passam a caminhar livremente sobre o mundo material enquanto esse lapso durar.

Por isso a Ilha Morta é quase inabitada, são poucas as cidades existentes ali. Existem também algumas tribos antigas de Leoninos espalhados pela ilha e de centauros selvagens. Mas eles são vistos apenas quando desejam ser vistos, afinal a ilha é uma imensidão desértica.



*As áreas marcadas em “vermelho” são áreas onde a mana é baixa ou quase nula. É praticamente impossível soltar magias nessas áreas e os itens mágicos não funcionam.

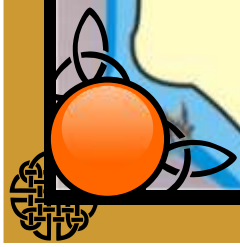
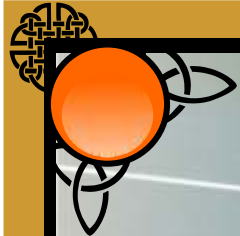
*Áreas em “branco” são áreas de magia selvagem. Áreas onde existe uma turbulência de mana, uma simples magia de cura pode causar um estrago nestas áreas. Estas áreas muitas vezes surgem e desaparecem em vários locais da ilha. As áreas circuladas são as áreas atualmente conhecidas.

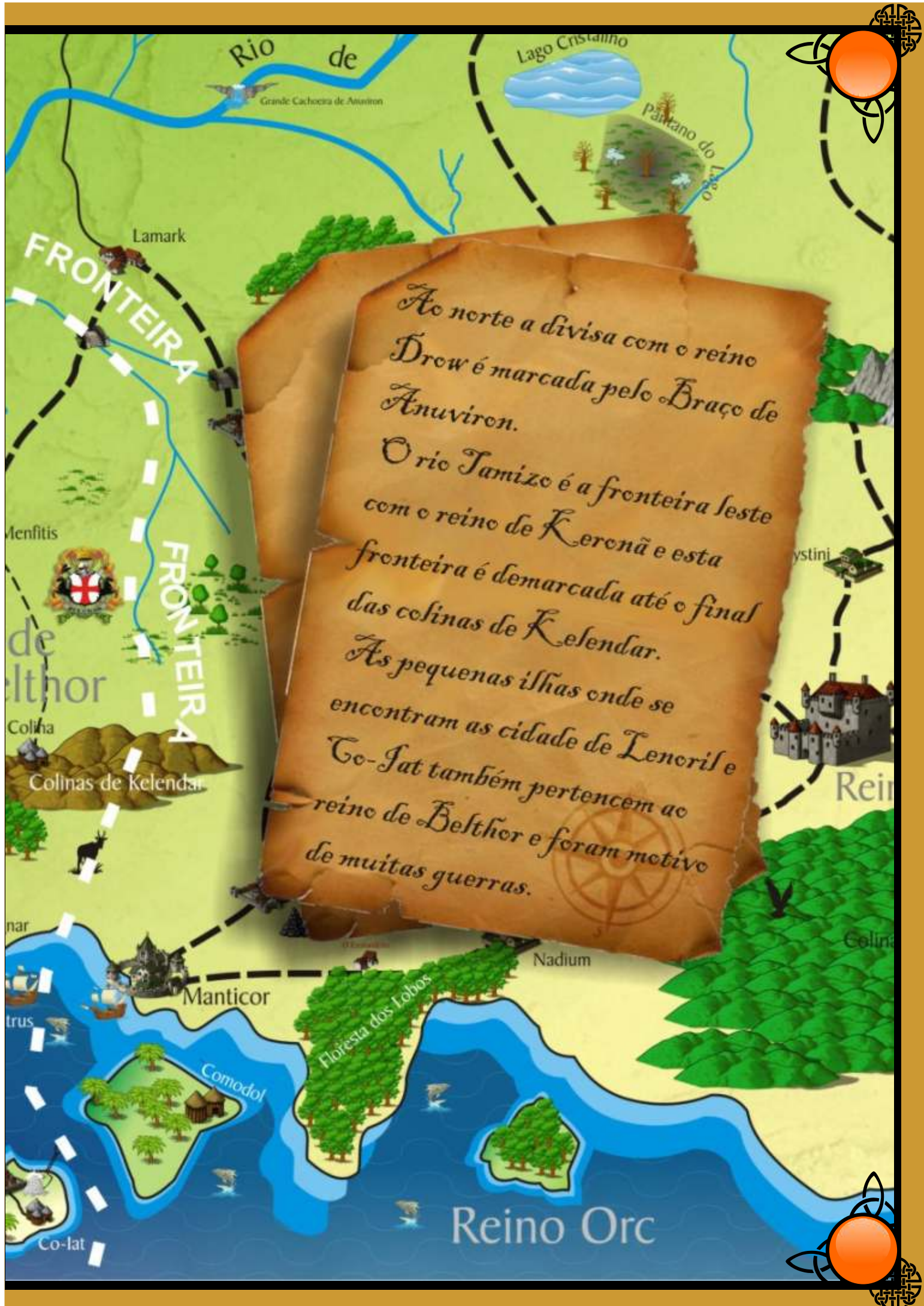
Nestas áreas é possível encontrar demônios e espectros vagando entre os mundos.

*As áreas “amarela”s são áreas de mana alta. São áreas também perigosas se você não sabe manipular bem a magia, porém se é um mago experiente, conseguirá realizar magias mais poderosas com um dispêndio menor de energia.

O que torna Kenedar uma cidade tão importante em termos de criação de itens mágicos.

Mapa do Reino de Belthor





À norte a divisa com o reino
Drow é marcada pelo Braço de
Anuviren.
O rio Tamizo é a fronteira leste
com o reino de Keronã e esta
fronteira é demarcada até o final
das colinas de Kelendar.
As pequenas ilhas onde se
encontram as cidades de Lenoris e
Co-Iat também pertencem ao
reino de Belthor e foram motivo
de muitas guerras.