
OS
DE
contos
Irlan

AS REGRAS

I. Ausências são compreensíveis. Entretanto, caso a administração perceba que um jogador não está conseguindo acompanhar o enredo, desenvolver seu personagem ou participar de situações fora das tramas principais, poderemos retirá-lo, ou, se você perceber que não consegue mais acompanhar o enredo e preferir sair por conta própria, não haverá problema algum. Pedimos apenas que comunique sua decisão à administração.

II. Estamos em um ambiente coletivo, então respeito e bom senso são indispensáveis. Não serão toleradas atitudes que constranjam, humilhem ou desrespeitem outros participantes, tanto no grupo **OFF** quanto no **ON.** Cada pessoa possui limites diferentes. Brincadeiras, comentários e provocações que parecem inofensivos para alguns podem ser desconfortáveis para outros. Pode ser passível para **BAN.**

III. É natural que alguns escritores tenham mais intimidade entre si, conversem com maior frequência e desenvolvam amizades no grupo **OFF.** O problema começa quando essas afinidades passam a determinar quem recebe atenção para desenvolver seu personagem no **ON.** Ninguém deve ser sistematicamente ignorado ou excluído das interações por não pertencer a determinado grupo de amigos. Se você estiver enfrentando uma situação assim, entre em contato com a administração. Não temos como adivinhar problemas que não chegam até nós.

IV. O uso de **metagaming** e **godmode** é proibido. Informações que você conhece como jogador não podem ser utilizadas pelo seu personagem. Caso isso aconteça de maneira exagerada, o personagem poderá sofrer consequências proporcionais, incluindo ferimentos severos ou até a morte.

Não utilizaremos um sistema público de dados para decidir as ações dos jogadores. Dados poderão ser utilizados pela administração em determinadas decisões internas.

Nossa prioridade será a narração, a coerência e o contexto das cenas. Consideraremos as habilidades e limitações dos personagens, as condições do ambiente e as consequências das escolhas realizadas. Uma cena bem desenvolvida e coerente pode trazer grandes recompensas, mas uma decisão arriscada também pode resultar em perdas significativas.

V. Se você não sabe como determinada coisa funciona, desconhece algum acontecimento ou tem dúvidas, procure a administração e espere sua resposta. Evitem criar cenas baseadas em interpretações baseadas em achismos, principalmente quando envolverem outras pessoas.

VI. As etnias foram colocadas em determinadas classes por uma razão bem simples: queremos diversidade no nosso enredo. Então, obviamente, não ache que você irá fazer a administração mudar sua escolha de raça. Obrigado.

#ATENÇÃO :

NÃO é necessário avisar que abordamos temas que serão gatilhos para algumas pessoas dentro do enredo. Então, se você não tem estômago, **NÃO** entre.

º CONTRATO

I. Quando for preencher a ficha, tome cuidado para não esquecer nada ou deixar muito confuso; caso isso ocorra, é passível de reprovação. Leia o nosso documento por completo. Para preencher a ficha, é bem simples. Vá até a aba "Formulário", clique no link destacado e faça uma cópia do documento no Drive e envie o link desta cópia na DM da base.

II. Dentro da base, suas ações terão consequências. Então tome cuidado com o que é falado e dito nos grupos ON, pois os deuses e os semideuses têm olhos e ouvidos. E, principalmente, a base.

III. Leia o turno da base e dos personagens antes de enviar o seu. Não atropele uma ação apenas porque você não leu.

VI. Se você tem noção da sua falta de disponibilidade, não pegue um cargo que necessite de sua presença, faça um personagem com cargos não tão importantes para não atrasar o nosso enredo.

V. Antes de criar qualquer ideia que destoe muito do universo apresentado neste documento, entre em contato com a administração para ver se é viável.

IMERSÃO

CASAS.

O fato de você fazer parte de uma casa não torna seu personagem parente de alguém; você pode ter outro sobrenome, e seu personagem pode ser informalmente conhecido.

CENAS.

Em turnos de batalha, a base irá tirar pela escrita e pelos atributos que vocês escolheram para seus personagens.

NOMES.

KALDRIA: norueguesa, islandesa e sueca. **ELYNDOR:** o latim, francês medieval, nomes de tradição bíblica. **ARAVELL:** que próvem de norte-asiática e sul-asiática. **MORVALIS:** wildwings: inspiração céltica e nomes feéricos. fenrivar: inspiração germânica e nórdica. marenthal: inspiração grega e nomes de sonoridade marítima. emberhald: inspiração céltica e nomes naturais. **MORN'RYN:** referências góticas e nomes valírianos.

DRAGÕES.

Somente os soberanos de cada casa têm dragões domáveis e as casas que tomam conta das fronteiras. Com exceção de Morvalis, que é definido pela base.

SOBRE

Para que todos os personagens tenham capacidades e limites bem definidos, Orvalen utilizará um sistema de atributos sem dados. Ele servirá como referência para a administração avaliar o que cada personagem consegue fazer durante as cenas. A proposta não é limitar a criatividade de vocês, mas garantir que as ações sejam coerentes com as habilidades, a espécie e o desenvolvimento de cada personagem.

DISTRIBUIÇÃO

Cada jogador terá 12 pontos para distribuir entre cinco atributos assim que for admitido no enredo.

Vá até a aba **aptidões** para vê-los.

- Cada um pode receber de 0 / 4 pontos na criação.
- O nível 5 ficará reservado para a evolução do personagem, mediante o desenvolvimento.
- A soma dos cinco atributos deve ser exatamente 12 pontos.
- A distribuição deve ser coerente com a história, a espécie, o treinamento e as habilidades do personagem.

Vocês não precisam distribuir os pontos igualmente. Um personagem pode ser extremamente forte e pouco ágil, assim como outro pode possuir grande poder mágico, mas pouca resistência. Os **atributos** mostram aquilo que o personagem é capaz de fazer, mas não garantem sucesso **automático**. As circunstâncias da cena também serão consideradas.

FORÇA

A CAPACIDADE FÍSICA DO PERSONAGEM PARA LEVANTAR PESO, EMPURRAR OBSTÁCULOS, IMOBILIZAR ADVERSÁRIOS E APLICAR GOLPES QUE DEPENDAM DE FORÇA BRUTA.

RESISTÊNCIA

FALA QUANTO DESGASTE, DOR E ESFORÇO O PERSONAGEM CONSEGUE SUPORTAR ANTES DE ATINGIR SEU LIMITE. TAMBÉM INFLUENCIA SUA CAPACIDADE DE MANTER AÇÕES PROLONGADAS.

DESTREZA

A VELOCIDADE DE REAÇÃO, O EQUILÍBRIO, AS ESQUIVAS, A PRECISÃO DOS MOVIMENTOS E DA CAPACIDADE DE DESLOCAMENTO FÍSICO.

TÉCNICA

REPRESENTA O DOMÍNIO ADQUIRIDO POR MEIO DE ESTUDO, TREINAMENTO E EXPERIÊNCIA. É UTILIZADA PARA MANEJAR ARMAS, EXECUTAR MOVIMENTOS COMPLEXOS, COMPREENDER ENCANTAMENTOS E CONTROLAR HABILIDADES COM PRECISÃO.

PODER

DETERMINA A INTENSIDADE DAS HABILIDADES SOBRENATURAIS QUE O PERSONAGEM JÁ POSSUI, COMO MAGIA, BÊNÇÃOS, DONS FEÉRICOS E OUTRAS MANIFESTAÇÕES EXTRAORDINÁRIAS.

ANTES DA DIVISÃO

Antes que os reinos tivessem muralhas, bandeiras ou coroas separadas, antes que os homens aprendessem a chamar a própria fome de ambição e a própria fé de verdade, o mundo era inteiro. Era chamado de **Elysios,** e sobre ela caminhavam muitos povos.

Em **100 a.d** contados pelos escrivães, como os deuses não eram nomes presos a um único povo. Os primeiros homens comuns nasceram diante de toda essa mágica. Não tinham asas como as fadas, nem vida eterna como os vampiros, nem garras, escamas ou cantos capazes de partir o coração de marinheiros.

Tinham mãos vazias, medo nos olhos e uma teimosia que nenhum deus soube medir no início. Dizem que, em **200 a.d.** os primeiros clãs humanos deixaram as cavernas e caminharam para a sua evolução.

Aprenderam a erguer casas, depois aldeias, depois fortalezas. Aprenderam a negociar com sereias nos portos, a pedir passagem às fadas nos caminhos suspensos, a pagar com seu sangue os vampiros. Onde outros povos tinham dons naturais, os homens tinham número, memória e pressa.

Cresciam como lavoura depois da chuva, e cada geração parecia menos disposta a se ajoelhar diante dos deuses. Foi entre os homens que surgiu a primeira pregação de **Elyon,** o Incriado. No começo, em **228 a.d.** era apenas uma voz entre muitas, uma fé severa carregada por andarilhos de túnicas claras que diziam ter ouvido um deus sem rosto. Eles afirmavam que Elyon não era mais um entre os antigos, mas o único princípio verdadeiro.

Ele oferecia uma promessa que nenhum dos antigos fazia: superioridade para eles. Não equilíbrio, não ciclo, não mistério, mas ordem. Ainda assim, por muito tempo, todas as fés estavam em sincronia. Havia uma grande cidade no centro de **Elysios,** construída antes dos calendários separados, chamada nas crônicas de **Luminara.** Era lá que os povos se reuniam quando os deuses precisavam ser honrados em conjunto.

No ano **326 A.D.**, os primeiros semideuses. Filho de sangue divino e do ventre mágico de uma bruxa, vieram **Vael'Ryn** e **Vesperine.**

O rapaz amou uma humana chamada Elsa, uma mundana. As crônicas divergem sobre a causa de sua morte. Os que sussurram que uma pétala negra de Vesperine foi encontrada no quarto de Elsa na manhã de sua morte.

O que se sabe é que, em **327 A.D.** O semideus procurou os seus parentes divinos e pediu que a trouxessem de volta, mas eles recusaram e disseram que ele precisava apenas de tempo. Então **Vael'Ryn** desceu aos verniz das sombras e ali encontrou a sua perdição. Ele feriu a ordem natural das coisas com as próprias mãos. Aquilo atraiu um agouro à região em que ele reinava — ele sucumbiu a seu próprio reino. Em **330 A.D** nasceu Morn'Ryn. Uma ferida aberta no centro de Elyseos, onde não há vida, apenas nomes antigos como Velmourn, Ashgrave e Noctivar presos a brasões dizimados.

APÓS A DIVISÃO

A Divisão veio como consequência da guerra contra Vael'Ryn, que perdeu o controle de suas casas, e juntos os quatro reinos tentaram se ajudar, mas era arriscado demais, então o dia foi decretado como o primeiro ano após a divisão. Em **1 d.d.** Por meio da ajuda das criaturas mágicas, eles dividiram o continente em quatro partes. E assim surgiu **ORVALEN,** o reino das cinzas.

REINO DO NORTE

Onde a noite dura mais que a memória dos homens, ergueu-se **Kaldria,** governada pela **Casa Wintermere** sob a bênção fria de **Kaldreline** e **Lyssandra.** Ali, os vampiros deixaram de ser apenas criaturas temidas e tornaram-se aristocracia, guerreiros e guardiões de uma cultura que aprendeu a transformar eternidade em lei. A **Casa Dravenholt** fortaleceu as muralhas de gelo e manteve exércitos capazes de marchar sob nevascas que matariam homens comuns. A **Casa Elsinvar** preservou a magia do gelo verdadeiro e a devoção à lua. A **Casa Morcant** guardou as extremidades onde os dragões de gelo residem no longo inverno.

REINO DO LESTE

Nas alturas e nos vales suspensos nasceu **Aravell,** governada pela **Casa Silverwing,** onde os elfos reconstruíram sua nobreza sob os ventos. Seus palácios são flutuantes. Cultivados entre torres brancas, raízes aéreas e pontes que cantavam quando atravessadas. A **Casa Moonveil** guardou magia feérica e encantamentos. A **Casa Stormvale** tornou-se a linhagem dos monges celestes. A **Casa Whitethorn** protegeu as fronteiras aéreas, disciplinada e severa, mantendo laços com dragões celestes que raramente aceitavam sela, comando ou bajulação.

REINO DO OESTE

Ao oeste e entre as terras férteis, rios largos, florestas antigas e costas cheias de canto, formou-se **Morvalis,** governada pela **Casa Ravencourt.** Nenhum outro reino carregou dentro de si tantas diferenças sem se partir por completo. Humanos que não aceitavam o fanatismo de **Elyndor** vieram viver ao lado de lobisomens, sereias e druídas. A **Casa Fenrivar** reuniu as matilhas, guardando estradas selvagens e florestas onde **Lyssandra** e **Sylvara** eram honradas juntas em noites de caça. A **Casa Marenthal** dominou portos, ilhas e cidades costeiras, mantendo templos de **Calíria** onde canções podiam abençoar casamentos ou levar traidores para o fundo do mar. A **Casa Emberhald** preservou os costumes druídicos. Um reino de fronteiras vivas, sempre negociando consigo mesmo, sempre perto de virar guerra civil e sempre salvo por algum pacto antigo, algum casamento improvável ou algum inimigo comum.

REINO DO SUL

Em terras humanas, onde as feridas da guerra foram transformadas em doutrina, ergueu-se **Elyndor,** governada pela **Casa Aurelian.** Para seus reis, Elyon não era um deus entre outros, mas o único legítimo, e tudo que vinha dos Deuses Antigos era desordem ou corrupção. A **Casa Montclair** comandou os Paladinos e Sentinelas. A **Casa Sainhand** dominou os altares, os julgamentos e os milagres, ensinando os mandamentos de **Elyon**. A **Casa Orvenne** construiu os Colossos capazes de absorver magia.

REINO CENTRAL

Morn'Ryn, depois da queda de **Vael'Ryn,** a terra apenas continuou obedecendo à dor dele. As casas mortas ficaram como ecos... Em **300 D.D.** As canções dizem que um dia os sinos de **Elysios** tocarão de novo sob uma lua sem desunião.

ELDERGODS

Os antigos dizem que havia o vazio, que era apenas o estado primeiro de todas as coisas. Até houve a vontade de existir. Dessa respiração nasceram os Deuses Antigos, como reis sentados abaixo da criação. Eles eram os elementos e os sentimentos que nasceram da natureza. O primeiro a tocar o mundo foi **Bhalmor,** a primeira rocha. Das suas costas nasceram as montanhas, dos seus ossos surgiram as cavernas, de sua boca fechada vieram os metais. Bhalmor não era um deus de muitas palavras. Tudo que caía sobre a terra um dia voltava para ele, e por isso ninguém nunca enterrava seus mortos sem tocar a testa no chão.

Depois veio **Sylvara,** que encontrou o corpo de **Bhalmor** nu e severo demais, e sobre ele derramou vida. Onde seus dedos tocaram, raízes se abriram como veias; onde seu cabelo roçou a terra, nasceram florestas; onde seu sangue caiu, brotaram frutos vermelhos. **Caldris** surgiu como a grande estrela, o Sol. **Sylvara** odiou **Caldris** no primeiro instante, mas logo percebeu que, onde ele passava, a cinza tornava o solo fértil, e, onde a chama consumia, algo novo encontrava espaço para nascer. **Caldris** tornou-se o Senhor da Chama, das forjas, da paixão, da guerra e do renascimento. Quando o fogo ergueu fumaça demais, **Aravenn** abriu os céus para que o mundo não sufocasse. Ele veio como vento sobre a pele dos deuses, como claridade nas alturas, como tempestade. Com suas mãos, empurrou o firmamento para longe da terra e ensinou ao horizonte a distância. As primeiras pequenas estrelas foram as que **Aravenn** cravou no alto para impedir que o céu desabasse sobre **Elysios,** e cada trovão era, segundo as fadas, uma lembrança de sua voz atravessando as nuvens. Então, **Calíria,** a irmã de **Caldria,** de suas lágrimas nasceram os mares. Criou profundidade, desejo, perda e retorno. Tudo que entrava no mar pertencia a ela por um instante. As sereias dizem que sua voz foi o primeiro canto de Elysios, e que os rios ainda correm porque procuram a boca da deusa. Quando o mundo já tinha terra, raiz, fogo, céu e mar, faltava-lhe a noite. **Kaldreline** surgiu, trazendo a lua entre as mãos. Ela não fez a escuridão; apenas deu a ela um rosto. Antes da lua, os vivos temiam a noite como se ela fosse ausência. Depois de **Kaldreline,** aprenderam que a noite também observava. Sua luz prateada criou os primeiros seres da noite. **Kaldreline** tornou-se a deusa dos presságios, dos ciclos escondidos, das transformações e dos nomes sussurrados sob o luar.

Por fim, quando o mundo ficou cheio demais de ruído, nasceu **Lyssandra,** a Deusa do Gelo. Ela não veio para matar o que os outros haviam criado, mas para impedir que tudo se perdesse no excesso. Seu primeiro sopro cobriu os picos de Bhalmor com neve, endureceu rios, silenciou florestas e ensinou ao tempo a arte de conservar. Foi em Luminara, a capital de Elysios, que os cultos se encontraram de forma mais plena. A cidade não pertencia a um deus só. Foi nesses cultos que os deuses conheceram os desejos carnais e começaram a se deitar com humanos, e assim vieram os… **SEMIDEUSES.**

São frutos das relações entre deuses e seres do mundo, nascidos quando o divino tocou a carne, não por criação distante, mas por desejo, paixão, capricho ou amor. Em Elysios, antes da Divisão, isso não era visto como profanação. Os deuses ainda caminhavam perto demais dos povos, e às vezes seus olhos se demoravam sobre reis, sacerdotisas, guerreiros, feiticeiras, fadas, vampiros ou mortais sem nome. Dessas uniões nasceram criaturas belas.

Nem todo semideus nasceu grandioso. Muitos vieram ao mundo com dons menores, uma beleza estranha, uma voz capaz de dobrar vontades, uma resistência impossível ao frio, uma facilidade cruel com a guerra, uma ligação profunda com animais, marés, chamas ou sonhos. Alguns morreram jovens. Outros fundaram linhagens, esconderam-se em famílias nobres, tornaram-se santos locais, monstros de fronteira, oráculos, reis ou prisioneiros de templos antigos. Mas, entre todos eles, dois se destacaram acima dos demais desde o princípio: Vael’Ryn, filho de Lyssandra, e Vesperine, filha de Kaldreline.

Vael’Ryn, filho de Lyssandra, nasceu com o frio. O gelo virou sombras. As pessoas sentiam uma quietude pesada, como se o mundo prendesse a respiração diante dele. Por ser filho da Deusa do Gelo, Vael’Ryn carregava uma frieza que foi quebrada apenas por uma mortal e, quando ela partiu, ele voltou pior que antes. E em suas próprias sombras ele estudou livros antigos e fundiu a magia negra.

Vesperine, filha de Kaldreline. Herdou da mãe a face oculta da lua: os segredos, os reflexos, os ciclos escondidos. Desde pequena, dizem que ela nunca parecia estar inteiramente onde estava. Podia sorrir como uma princesa, ouvir como uma sacerdotisa e desaparecer como uma mentira bem contada. Sua duplicidade era bela e galanteadora. Ela não se tornou objeto de uma religião aberta. A maioria dos reinos trata seu nome como rumor ou superstição cortesã, mas isso apenas protege a existência de seu culto. Depois da queda de

Vael’Ryn, Vesperine foi dada como desaparecida, e os boatos dizem que ele a matou antes de isolar seu reino da humanidade.

O INCRIADO

Quando os homens já haviam deixado as cavernas de Bhalmor e aprendido a erguer casas, aldeias e fortalezas, nasceu entre eles o nome de **Elyon,** o Incriado. Para seus fiéis, **Elyon** nunca nasceu de fato, pois aquilo que é eterno não precisa vir ao mundo. O que nasceu naquele ano foi a sua voz entre os homens, carregada por andarilhos de túnicas claras que atravessavam os vales dizendo ter ouvido um deus sem rosto, sem corpo e sem origem. A pregação começou desprezada. As criaturas mágicas riam daqueles homens que recusavam ofertar aos deuses. Como poderia haver apenas um deus, se o mundo já o havia visto?

Os antigos ofereciam desigualdade para eles. E isso era ruim para alguns humanos. **Elyon** dizia o contrário. Dizia que haviam sido escolhidos; que eram o centro puro, que não precisavam se ajoelhar diante dos diferentes que os tratavam como parte do mundo, quando poderiam se ajoelhar diante do único Deus que os colocava acima dele. Assim nasceu o **Unarismo.** Para seus seguidores, só há **Elyon** e há o **diabo,** que é concentrado em **Hellvalyr**. Nada entre os dois merece adoração. Os **Eldergods,** que para os outros povos eram forças primordiais da natureza, passaram a ser chamados pelos fiéis de deuses pagãos. **Bhalmor** deixou de ser a terra que recebe os mortos e tornou-se o senhor das sepulturas impuras. **Sylvara** deixou de ser a mãe das raízes e passou a ser a fera selvagem que prende os homens aos instintos. **Caldris,** o Sol e a chama, foi chamado de tentador da guerra e da carne. **Calíria** virou a deusa das meretrizes da água. **Kaldreline,** a lua, tornou-se o olho das transformações profanas. **Lyssandra,** o gelo passou a ser visto como a morte. **Aravenn,** os céus, foi acusado de ser o anjo que traiu **Elyon.**

A magia, para eles, não é dom; é contaminação. Os primeiros fiéis de **Elyon** passaram a quebrar pequenos altares nas estradas. Primeiro em segredo. Diziam que os homens haviam sido enganados desde o princípio, ensinados a temer muitos deuses para nunca reconhecer o único. E quanto mais os outros povos reagiam, mais a fé crescia, porque toda resistência era usada como prova de perseguição. Com o tempo, a doutrina se endureceu. **Elyon** foi chamado de O Incriado, O Imaculado, O Senhor da Ordem. Seus sacerdotes ensinaram que ele não dividia trono, não aceitava culto ao lado de outros nomes e não perdoava devoção repartida.

O PROFANO

Segundo os ensinamentos do **Unarismo, Hellvalyr** é o lugar para onde são conduzidas as almas que rejeitaram Elyon e morreram sem se arrepender de seus pecados. Os sacerdotes de Elyndor o descrevem como um domínio de fogo incessante, em que o calor atravessa a carne e alcança a própria alma. Não existe amanhecer em **Hellvalyr,** tampouco a possibilidade de encontrar abrigo. Suas chamas não se apagam com água, e aqueles que nelas ardem não encontram na morte o fim de seu sofrimento. Para os fiéis, esse é o destino mais terrível que um mortal pode receber: ser afastado para sempre da presença do Incriado.

Os textos preservados pela **Casa Orvenne** não oferecem uma descrição única desse lugar. Alguns falam de rios de fogo que atravessam terras enegrecidas, enquanto outros mencionam cidades em ruínas, erguidas com as pedras de antigos templos profanados. Há escritas de um céu vermelho, tão baixo que parece comprimir tudo o que existe abaixo dele, e de ventos quentes que carregam vozes implorando por perdão. Ninguém sabe dizer se essas paisagens pertencem de fato ao local. Os próprios registros divergem sobre a duração das penas e sobre aquilo que acontece aos pecadores depois que são lançados às chamas.

Entre os devotos de Elyon, acredita-se que Hellvalyr esteja associado à queda de Aravenn, apresentado pela tradição unarista como aquele que se voltou contra a vontade do Incriado. Alguns pregadores afirmam que ele governa o lugar e se alimenta da ruína dos pecadores; outros ensinam que até mesmo o anjo caído se encontra aprisionado ali, condenado a sofrer no fogo que ajudou a despertar. Ele é chamado de **Hell,** em Alíren… ou para eles **Ýtalo.** Nas cerimônias públicas, os sacerdotes preferem enfatizar aquilo em que concordam: Hellvalyr representa a separação definitiva entre a alma e a graça de Elyon, e nenhuma riqueza, título ou poder terreno pode proteger alguém do julgamento divino.

As histórias sobre Hellvalyr fazem parte da vida cotidiana de Elyndor. São contadas às crianças para ensiná-las a não mentir, roubar ou abandonar a fé, e repetidas pelos sacerdotes durante os ritos dedicados aos mortos. Há quem acredite que os gritos dos condenados possam ser ouvidos durante certas noites, quando o vento atravessa as torres dos santuários. Outros afirmam ter sonhado com parentes falecidos cercados por brasas, suplicando por orações. A Casa Orvenne não reconhece todos esses relatos como revelações

verdadeiras, mas também não os descarta publicamente. Nenhum testemunho foi capaz de demonstrar onde Hellvalyr se encontra, como uma alma chega até lá ou se existe alguma forma de retornar.

Por isso, eles temem. **Hellvalyr.** Diante de um leito de morte, é comum que um santo ou santa seja chamado para ouvir confissões e conduzir as orações finais, mesmo quando o moribundo passou anos afastado dos templos. Ninguém entre os vivos pode afirmar ter visto o julgamento de Elyon, e os ensinamentos da Igreja não garantem aos homens o direito de conhecer o destino de cada alma. Para os habitantes de Elyndor, resta confiar na misericórdia do Incriado e esperar que, depois do último suspiro, não sejam recebidos por Hell.

O VERNIZ DAS ROSAS

O CULTO DE VESPERINE

Um culto secreto fundado pela própria **Vesperine,** a senhora dos segredos, das identidades e das múltiplas faces. Sua existência é pouco conhecida em Orvalen. Para a maioria dos povos, **Vesperine** não passa de uma figura das antigas crônicas, morta depois da loucura de **Vael'Ryn.** Alguns acreditam que ela tenha sido morta pelo próprio semideus; outros sequer reconhecem sua existência. Essa incerteza favorece o **culto.**

O objetivo do Verniz das Rosas é submeter os quatro reinos à vontade da **deusa,** até que sua adoração alcance cada corte, templo, fortaleza e comunidade de Orvalen. Seus seguidores preferem aproximar-se daqueles que já possuem autoridade, conquistar sua confiança e conhecer os segredos dos quais seu poder depende. Há devotos em qualquer lugar, desde um rei até um caçador de rastos. Alguns ocupam posições importantes há tantos anos que ninguém se lembra de quando chegaram.

A principal força do culto está no **anonimato** de seus integrantes. Nenhum seguidor conhece o verdadeiro rosto dos demais, nem mesmo o próprio. Ao ingressar no **Verniz,** o escolhido perde a lembrança de sua aparência original, conservando suas memórias e sua personalidade, mas deixando de reconhecer a face com a qual nasceu. **Vesperine** lhes concede a possibilidade de assumir diferentes rostos, permitindo que atravessem ambientes e convivam com pessoas que jamais suspeitariam de sua presença.

Os devotos não precisam conhecer todo o propósito das tarefas que recebem. Sua função primordial é observar e transmitir informações a Vesperine. A semideusa recompensa **generosamente** aqueles que cumprem suas vontades. Suas dádivas variam conforme os desejos de cada devoto. Vesperine observa seus seguidores e decide pessoalmente o que conceder a cada um, cultivando uma devoção sustentada tanto pela gratidão quanto pelo desejo de continuar recebendo seus favores.

Para entrar no **verniz,** é necessário ser chamado diretamente por Vesperine. A semideusa escolhe aqueles nos quais reconhece alguma utilidade e se apresenta a eles da maneira que desejar, seja durante um sonho, por meio de um reflexo ou sob a aparência de alguém que já conhecem. Somente o escolhido pode reconhecer a legitimidade do **chamado.**

OS DRAGÕES DE ORVALEN

Quando, pela primeira vez, Lyssandra congelou a terra, a totalidade do céu tornou-se cinza. Embora a luz de Caldris ainda brilhasse sobre a imensidão, havia se tornado terrivelmente opaca, a ponto de as primeiras criaturas, que ainda estavam povoando a terra, temerem que o sol jamais voltasse a brilhar da mesma maneira.

Entretanto, o céu abriu-se novamente, e o deus da luz, que jamais havia experimentado o apagamento de seu próprio brilho, viu-se obrigado, pela primeira vez, a reter e acumular dentro de si a própria energia. Era tamanha a sua abundância que sequer sabia o que fazer com ela.

Quando, enfim, tentou expandir-se para libertar tudo aquilo que havia armazenado, uma parcela da força da chama que ardia em seu corpo desprendeu-se e percorreu seu caminho até a terra. Ali, a energia foi expelida em todas as direções, espalhando-se pelos mais distantes cantos do mundo. E, onde a chama tocou a terra, uma nova espécie nasceu: os dragões.

Nascidos do mesmo fogo, mas moldados por terras distintas, cresceram de maneiras singulares, assumindo formas, naturezas e características próprias de cada lugar que os recebeu.

EM ARAVELL

As primeiras sementes luminosas de Caldris — ao passarem por Aravenn — foram paradas pelas terras flutuantes de Aravell. Por estarem tão próximas ao céu, seu impacto foi o mais forte e os primeiros sinais de vida dos dragões se desenvolveram ali. Essas criaturas, em sua língua nativa, ficaram conhecidas como Aeldris — fúria dos ventos.

O desenvolvimento da espécie ali não foi tão favorável, a princípio. Embora fossem terras suspensas, as tempestades que acometiam a região — e as influências do deus Aravenn — tornaram a sobrevivência ali escassa. A chuva, o vento e o frio abalavam os dragões e apagavam a chama de seus corpos.

A longo prazo tornou-se uma disputa entre Caldris e Aravenn, em que um se recusava a ver a morte de sua involuntária criação, e o outro se recusava a mudar a lei de seus domínios. O mundo era castigado com o calor e com a chuva intensa, até que as criaturas curvaram-se para os deuses, suplicando sua misericórdia. Por fim, para cessar a contenda, os poucos dragões que ali sobraram foram inibidos de soltar fogo, pelo próprio deus Aravenn, que permitiu sua existência nas terras suspensas.

A corrente de ar, usada para apagar o fogo, havia sido tão forte que os dragões nascidos a partir dali apenas sopravam ar — em rajadas violentas. A disputa entre os deuses comprometeu também o desenvolvimento estrutural da espécie, a ponto de, para sobreviver aos castigos lançados por Aravenn, tornarem-se cada vez menores, para serem capazes de se esconderem.

Por consequência, os Aeldris têm porte pequeno a médio, se comparados com seus "irmãos distantes". Entretanto, tal característica de sua evolução permite algo crucial para sobreviver nas terras suspensas: a agilidade.

O corpo e as asas são longos e estreitos. As asas parecem feitas para cortar o ar, com pontas afiadas. Sua capacidade de realizar manobras é notória, devido ao fator agilidade; no entanto, é preciso segurar-se muito firme para permanecer no ar.

A vegetação de Aravenn também confere características especiais, devido à alimentação. As plantas luminosas, que alimentam alguns dos animais que entram na dieta dos Aeldris, tornam as escamas que revestem seus corpos brilhantes, mesmo no escuro, além da magnífica facilidade de refletir a luz.

A maioria habita o ninho das nuvens. Apesar do passado, são considerados criaturas celestes, tão majestosos e velozes. Criaturas aladas são importantes para toda cultura do povo do ar; portanto, o cuidado com os Aeldris é essencialmente primoroso.

Houve grande júbilo quando a energia de Caldris tocou as terras férteis de Morvalis. Ali, em seu domínio natural, todas as características atribuídas a ele foram naturalmente expandidas, favorecendo o crescimento da espécie. A fartura e a vastidão que cobriam Morvalis alimentaram cada um, tornando-os esplêndidos. Nascem e crescem livres no coração da natureza pulsante de Orvalen. E, dessa forma, cada um foi abençoado pelos deuses. Criando a maior diversidade possível.

O desenvolvimento tão facilitado em um lugar tão naturalmente fértil garantiu que o crescimento fosse estendido e que a vida lhes fosse assegurada por muito tempo. Em consequência, cresceram desenfreadamente. Em todo o continente, Morvalis possui notoriamente os maiores dragões.

A peculiaridade é que, seguindo o fluxo de sua terra, cada um possui o sopro derivado de elementos diferentes, pois se adaptaram à vastidão de Morvalis à sua maneira; portanto, certos atributos tornaram-se mais vantajosos que outros. Para além disso, a personalidade de seu montador certamente o influenciará.

EM MORVALIS

Seus corpos são robustos. A asa acompanha o formato do corpo, permitindo que se sustentem no ar com pouca batida de asa. No entanto, apesar do tamanho e da força bruta, isto nada favorece a agilidade. Por consequência, os dragões de Morvalis são tremendamente lentos, no ar ou na terra.

Toda possibilidade de cor para os dragões é viável em Morvalis. Possuem mais de uma usualmente, assim os campos possuem muitas flores. São revestidos principalmente de couro, embora também possuam escamas.

FOGO. Os primeiros filhos de Caldris, aqueles que carregam mais fortemente o seu calor. A derme é o sangue, é igualmente quente. É uma capacidade destrutiva, pois o fogo não distingue onde deve ou não se alastrar.

ÁCIDOS. Quase tão destrutivo quanto o fogo, entretanto, mais fácil de se controlar. Alguns dragões são capazes de soltar uma substância ácida, que normalmente possui consistência fluida. Entretanto, em alguns, se dissipa como fumaça.

SÔNICOS. Uma potente onda de som, capaz de afastar tudo que se aproxima e explodir aquilo que toca.

A terra da noite foi a última a ser tocada pela semente do sol. Afinal, criaturas vindas do calor não possuíam chance no domínio do gelo. Os ovos demoravam a chocar e restava tão pouco do calor que os criou que todos nasciam nanimortos. No entanto, Lyssandra compadeceu-se da natureza daquelas criaturas. Precisavam aprender a viver ali para prevalecerem. A deusa, tocada por uma singular benevolência, consagrou-os com um novo tipo de poder. Assim, os dragões de Kaldria nasceram. Pela bênção de uma mulher. Entretanto, quase nada restou do fogo que os forjou, renascendo, portanto, como criaturas de características muito singulares. Assim como o povo dessa terra, são conhecidos pela longevidade, afinal, o gelo preserva tudo aquilo que toca.

Em Kveldrin, são conhecidos como Skarngens — filhos do gelo. Subvertendo curiosamente a história que afirma que foram fruto do calor de Caldris.

Um dragão pode crescer desenfreadamente, com a alimentação e o tempo. Isto torna os dragões de Kaldria grandes, quando mais velhos. Em sua maioria, possuem tamanho mediano e crescem ao longo da vida. Um dragão secular é muito possível — quando bem tratado.

EM KALDRIA

O couro ou escamas são muito grossos para torná-los resistentes. Seus corpos tendem a ter espinhos e serem pontudos. Alguns possuem constituições robustas — os mais velhos, especialmente. Entretanto, a maioria possui anatomia mais esguia. De ambos os modos, as asas costumam ser longas, garantindo que a sustentação no ar permita um voo equilibrado, no qual seu montador é praticamente capaz de planar. Não favorece a agilidade, mas sim o conforto, e, principalmente, impede perda desnecessária de energia. Por isso, Skarngens levam a fama de serem os mais sólidos de sua espécie.

Seu sopro paralisa e congela instantaneamente aquilo que toca. É como ser abraçado por toda a hostilidade que há no gelo, em apenas uma respiração. Suas cores são majoritariamente frias. Não tendem a possuir muita variação cromática, entretanto, enquanto criaturas de natureza noturna, a luz da lua é possível notar que, no revestimento de seus corpos, há um brilho que se assemelha ao dos metais.

Os dragões em Kaldria são controlados pela casa Morcant e habitam sua fortaleza. Lá, são admirados como um milagre, o fruto da bondade que o frio pode trazer.

Os dragões que habitavam o centro de Orvalen viviam plenamente. Não havia ali nada que impedisse seu crescimento ou se opusesse à sua natureza. Isso mudou drasticamente quando Vael'Ryn passou a dominar a região. Havia algo que pairava nele, desde o princípio. Algo que assustava os dragões que ali viviam. Isso mudou quando o semideus sucumbiu à loucura. Algo primordial na essência dele morreu ali, e tudo em Morn'Ryn seguiu o caminho dele. Condenando todos ao seu sofrimento. Abrindo a ferida.

Tudo em Morn'Ryn atende à aura de Vael'Ryn, incluindo os dragões. Entretanto, esses não parecem em nada com os outros. A natureza é viva e ativa, presente nos outros de sua espécie — mesmo os do norte — não se aplica a estes. São apáticos, de hábitos indecifráveis.

Diz-se que a dor que tomava o coração do regente de Morn'Ryn era tamanha que, após sua perdição, alastrou-se por tudo ali. Os dragões naquela região, daquele momento em diante, aprenderam a aceitar a dor, de maneira que nenhuma outra criatura conseguiria, aprenderam a conviver com tal. Tornaram-se imunes a ela, ou alheios.

EM MORN'RYN

O porte físico da maioria é robusto; entretanto, seu crescimento não é favorecido devido às condições da terra. Em consequência, a maioria possui tamanho médio. Existem poucos dragões considerados grandes em Vael'Ryn. Suas asas são irregulares nas bordas, o que não os permite voar alto demais. Além disso, são um tanto estreitas — não tanto quanto as dos Aravelis, o que facilita em compensação a agilidade, mas não torna o voo tão desconfortável quanto os dragões do leste.

Majoritariamente, seus corpos possuem mais escamas que couro. Existem em diferentes cores; entretanto, todos parecem terrivelmente opacos, como se sua existência em Orvalen fosse quase uma sombra daquilo que era, o que, de fato, é.

O calor de Caldris há muito extinguiu-se neles. Entretanto, curiosamente, o que sai de suas bocas ainda é uma chama verde. Ela não somente torna frio, como necrosa aquilo que toca, consumindo qualquer vida que encontra.

COLOSSOS

São gigantes sagrados de Elyndor, construídos pela Casa Orvenne para proteger o reino daquilo que seus fiéis consideram a corrupção dos Deuses Antigos. Erguem-se sobre fortalezas, muralhas e grandes praças como estátuas de pedra branca, tão imensas que suas sombras cobrem ruas inteiras. Possuem corpos largos, braços monumentais e rostos severos, esculpidos sem expressões humanas. Suas armaduras fazem parte da própria estrutura, gravadas com inscrições do Unarismo, enquanto os olhos permanecem apagados até o instante em que despertam. Para os habitantes de Elyndor.

Sua criação depende de dois elementos que a Casa Orvenne guarda com extremo rigor: a pedrecita e a fé. A pedrecita é uma pedra rara capaz de absorver energia mágica, impedindo que encantamentos mantenham sua forma ao entrar em contato com ela. Entretanto, blocos de pedrecita, por maiores que sejam, não possuem vontade ou movimento.

Para transformá-los em Colossos, às Tecelãs e aos Tecelões dos Orvenne, capazes de moldar a fé pura em matéria tangível. O processo exige meses de trabalho. Quando a última inscrição é concluída, os Tecelões se reúnem diante da criatura e depositam a fé no núcleo de seu peito. A pedrecita recebe essa força, e os fios sagrados se contraem até que a pedra se mova pela primeira vez. O despertar costuma ser anunciado por um sinal alto aos céus. A partir daquele instante, o Colosso reconhece os comandos consagrados pela Casa Orvenne e passa a cumprir a função para a qual foi construído. Alguns permanecem imóveis durante décadas, confundidos com monumentos, enquanto outros patrulham as fronteiras de Elyndor com passos capazes de fazer o chão estremecer.

Sua principal habilidade é absorver magia. Feitiços lançados contra um Colosso são atraídos para a pedrecita e desaparecem em suas estruturas, deixando-os mais fortes. Os colossos, contudo, não são invulneráveis. A pedrecita possui um limite de absorção, e uma quantidade excessiva de magia pode sobrecarregar seu núcleo, provocando rachaduras pelas quais a energia aprisionada começa a escapar. Por isso, cada Colosso exige a manutenção constante da Casa Orvenne, cujos artesãos tratam as menores fissuras com a mesma gravidade de uma ferida aberta em um corpo vivo.

ELYSSAR

Nascido nos tempos de Elysios, quando os povos ainda compartilhavam um único mundo com os Deuses e eles andavam entre os seus povos. Era utilizado em Luminara, onde todos se reuniam para negociar, transmitir conhecimentos e honrar os Eldergods. Não substituía as línguas próprias de cada povo, mas permitia que todos se compreendessem. Com o passar dos séculos, tornou-se também a língua da magia, que registrava seus estudos em grimórios e preservava em Elyssar cantamentos por meio de palavras que não pertenciam a nenhum reino em particular.

Para os bruxos e drúidas, o Elyssar possui uma importância que vai além da comunicação. Suas palavras são utilizadas para dar forma à intenção mágica, auxiliando na condução da energia dos sete domínios. Um encantamento pronunciado nesse idioma não recebe poder apenas por ser antigo; é a magia do próprio bruxo que o sustenta. Entretanto, a precisão de suas palavras permite estabelecer limites, determinar alvos e conduzir feitiços complexos com maior controle.

Após a Divisão, o idioma perdeu seu lugar na vida cotidiana. As novas fronteiras afastaram os povos, e cada reino passou a desenvolver e preservar sua própria língua. O Elyssar sobreviveu principalmente nos grimórios, nas inscrições dos antigos templos e nas ruínas de Luminara. Alguns sacerdotes ainda reconhecem suas orações, enquanto os bruxos o estudam para compreender conhecimentos anteriores à queda de Elysios. Certas palavras desapareceram por completo, e há textos cuja interpretação permanece disputada entre estudiosos.

Por isso, o Elyssar é conhecido como a Língua Primordial. Não pertence exclusivamente aos bruxos nem a qualquer um dos reinos atuais. É um dos últimos vestígios de um tempo.

AVERETH

O Avereth surgiu em **3 D.D.**, quando a Divisão já havia separado os povos de Elysios e os quatro reinos de Kaldria, Morvalis, Aravell e Elyndor precisaram encontrar uma maneira de negociar entre si. Embora ainda conhecessem o Elyssar, a antiga língua carregava lembranças de um mundo que havia ruído, além de expressões religiosas que já não eram aceitas por todos. Os primeiros emissários, portanto, reuniram palavras de diferentes povos e estabeleceram um idioma comum, destinado exclusivamente às relações entre os novos reinos.

O idioma não possuía finalidade sagrada ou mágica. Era uma língua de tratados, comércio e diplomacia, utilizada para estabelecer rotas marítimas, discutir fronteiras, negociar recursos e garantir a passagem de viajantes. Seus termos eram precisos, sobretudo aqueles relacionados a promessas, dívidas e juramentos, pois uma palavra mal interpretada poderia provocar um conflito entre reinos que ainda tentavam sobreviver à **divisão.** Durante quase cinquenta anos, mercadores, navegadores e representantes das quatro cortes aprenderam o Avereth para conversar sem depender de intérpretes.

Entretanto, as relações se deterioraram. Os reinos tornaram os encontros cada vez mais raros. Em **50 D.D.**, as negociações conjuntas chegaram ao fim, e o Avereth perdeu sua função. Sem tratados a redigir ou assembleias a reunir, deixou de ser ensinado às novas gerações.

A partir desse afastamento, cada reino passou a desenvolver sua própria língua nativa, moldada por seus costumes, crenças e pela maneira como seus habitantes compreendiam o mundo. O Vaelthir permaneceu apenas em documentos antigos, contratos e inscrições de fronteira. Alguns estudiosos ainda conseguem lê-lo, mas já não existe um povo que o utilize como idioma cotidiano.

KVELDRIN

O Kveldrin é o idioma nativo de Kaldria, desenvolvido nos primeiros anos em que o reino nasceu. Sua sonoridade é imponente, marcada por consoantes firmes e vogais prolongadas. Os kaldrilianos costumam falar sem elevar a voz, dando às palavras um ritmo lento e preciso. No Kveldrin, uma promessa não é tratada como uma simples declaração: os termos usados em juramentos possuem significados distintos daqueles empregados em conversas comuns, pois quebrar a própria palavra é considerado uma desonra.

O idioma preserva numerosas palavras para descrever diferentes estados do gelo, desde a neve recém-caída até as camadas antigas e perigosas que cobrem os lagos. A lua também ocupa um lugar especial em seu vocabulário: suas fases são associadas a presságios, mudanças e momentos apropriados para determinados rituais. Os nomes de Lyssandra agora são Lyghaurs e Kaldreline é Kalgheurs.

Entre suas primeiras palavras estão kvel, que significa «noite»; drin, «voz»; skarn, «gelo»; nhal, «lua»; thren, «sangue»; e vaedra, título de respeito concedido a uma mulher que exerce autoridade. Assim, Kveldrin significa literalmente «voz da noite», nome escolhido pelos próprios kaldrilianos para representar a língua de um povo que aprendeu a viver sem a luz do dia.

SANTHAR

O **Santhar** é o idioma nativo de Elyndor, desenvolvido nos primeiros anos do reino. No início, os elyndorianos ainda utilizavam o Avereth para negociar com os povos estrangeiros, mas a crescente influência do Unarismo fez com que aquela língua passasse a ser associada às antigas alianças e às crenças que seus sacerdotes rejeitavam. As casas incentivaram a consolidação de um idioma próprio, capaz de expressar os mandamentos de Elyon.

O nome Santhar deriva de duas palavras do próprio idioma: san, que significa «puro», e thar, «palavra». Seu significado literal é, portanto, «palavra pura». Entre seus termos mais antigos estão velis, «luz»; orven, «juramento»; nareth, «julgamento»; e dovar, «impureza».

O Santhar possui uma sonoridade solene, marcada por vogais claras, consoantes bem pronunciadas e uma cadência que lembra as orações entoadas nas grandes catedrais do reino. Suas frases tendem a ser diretas, e a escolha das palavras recebe especial atenção em juramentos, julgamentos e cerimônias religiosas.

Os Orvenne preservam sua forma mais antiga e cerimonial, utilizada na leitura dos textos sagrados, na educação dos Dignatis e nas bênçãos concedidas aos fiéis. Já os Montclair empregam fórmulas próprias para juramentos militares e ordens de combate, enquanto os Orvenne registram no idioma os votos de consagração dos Colossos.

Alíren

Dois habitantes tentavam conversar enquanto os ventos arrastavam suas vozes para longe, e descobriram que certos sons atravessavam o ar com mais clareza do que outros. A história revela a maneira como os Aravelis compreendem seu idioma: O Alíren começou a se formar após a divisão. Os habitantes de Aravell passaram a reunir expressões dos antigos elfos, palavras feéricas e termos preservados do Elyssar. A convivência entre esses povos transformou lentamente a maneira de falar, até que surgiu um idioma próprio, ensinado tanto nos palácios dos Silverwing quanto nas vilas suspensas sobre os platôs.

Sua pronúncia é melodiosa, marcada por vogais astutas e consoantes suaves que permitem às palavras se ligarem umas às outras. Uma mesma frase pode mudar de sentido conforme a entonação: uma voz ascendente costuma indicar um pedido, enquanto um tom descendente pode expressar uma promessa. Os aravelis raramente interrompem alguém durante uma conversa, pois consideram que uma palavra só termina quando seu último som desaparece. Nas aldeias, isso produz diálogos tranquilos.

A escrita também acompanha a identidade do reino. Seus caracteres são finos e alongados, com traços curvos que lembram correntes de vento. Nos documentos mais antigos, as inscrições descem pela página em linhas verticais, como se acompanhassem a queda das cachoeiras suspensas. Algumas expressões sobreviveram desde os primeiros séculos do idioma. Ael significa «vento»; íren, «voz»; sael, «estrela»; e velún, «caminho». Dessa união nasceu o nome Alíren, entendido pelos habitantes como «voz do vento». O deus Aravenn Aravelún, como o vento a se seguir.

O CONTINENTE

O continente é dividido em diferentes reinos, separados principalmente pelo mar. Apesar das fronteiras estabelecidas por seus povos, a própria terra é viva e reage àqueles que caminham sobre ela. Ferir deliberadamente o solo, destruir sua natureza ou agredi-la de alguma forma pode provocar uma resposta direta dos próprios deuses antigos e, estranhamente, em **Elyon.**

As distâncias variam conforme a posição de cada reino. Reinos vizinhos ficam, em média, a **três dias** de viagem um do outro, considerando as navegações. E reinos mais distantes ficam de **quatro a seis dias.**

Para territórios mais distantes, entretanto, atravessar diretamente pelo coração do continente não é uma escolha segura. Isso acontece por causa das **Águas Amaldiçoadas** do **Reino Central.** Tentar cortar caminho por dentro dessas regiões significa correr o risco de entrar em suas águas e perder sua alma.

"A sombra do Gelo Verdadeiro irá nos guiar."

AMBIENTAÇÃO

No coração do inverno, sobre um penhasco negro cercado por abismos brancos, ergueu-se a cidade de **Kaldria.** Sua geografia é íngreme: torres altas e estreitas como lanças contra o céu, muralhas inclinadas sobre precipícios. Casas da plebe espalhadas entre montanhas e pequenos planaltos.

Agulhas congeladas descem dos beirais da extremidade como dentes de vidro, as pontes são cobertas por camadas de neve endurecida, as estátuas dos antigos reis possuem o rosto escondido sob véus de geada. Em dias de tempestade, a cidade desaparece dentro da nevasca, restando apenas suas luzes.

LINGUA NATIVA

KVELDRIN

OS SOBERANOS

Aclamados após a divisão, os **Wintermere,** quando os povos fugiram das ruínas de **Elysios** e o reino central de **Vael'Ryn** criou barreiras entre os reinos, se encontraram no frio do que mais tarde se tornaria **Kaldria.** Aprenderam sua língua do inverno com o auxílio de Lyssandra e, com a luz da Lua de **Kaldreline,** se aqueceram no gelo e fizeram dele uma coroa.

Seu brasão é uma lua prateada sobre um lago negro congelado, cercada por espinhos de gelo.

O castelo deles, **Kveldskurs,** fica sobre um penhasco de pedra negra cercado por abismos brancos. É uma fortaleza alta e gótica, com torres finas, janelas longas e pontes estreitas. O gelo cobre quase tudo: escadas, gárgulas, sacadas, muralhas e estátuas antigas. À noite, quando a lua bate nas paredes congeladas, o castelo parece feito de vidro escuro, e é daí que vem o nome.

A relação dos **Wintermere** com a linhagem vampírica é delicada. Muitos deles têm sangue vampírico na linhagem, mas ainda não completaram a transformação, ao contrário dos **Dravenholts.**

A sucessão da casa também pode ser mais cruel que nos outros reinos. Não basta nascer primeiro. O herdeiro precisa ser reconhecido pelo Rito de Knull, uma cerimônia realizada em um lago congelado abaixo de **Kveldskurs.** O escolhido caminha sozinho sobre a superfície do lago sob a luz da Lua. Se o gelo racha, mas não quebra, significa que Lyssandra testou o herdeiro e permitiu sua passagem. Mas, se o gelo se parte por inteiro, ninguém mergulha para salvá-lo e ele se torna um Dravenholt.

Os **Wintermere** também têm uma beleza desconfortável. Pele muito pálida, olhos púrpuras, brancos antes da idade. Vestem veludo, couro, prata envelhecida e peles claras, quase sempre com algum detalhe de vidro, gelo lapidado ou metal lunar. Não usam ouro com frequência, porque em **Kaldria** o ouro é visto como metal de povos quentes.

OS VASSALOS

Entre seus vassalos, a **Casa Dravenholts** ocupa o cargo de proteger o reino. São uma aristocracia militar, educada em etiqueta, em proteger seus soberanos, genealogia e massacre.

Seu brasão é um cálice de prata transbordando sangue escarlate, diante de um castelo negro coberto por neve.

Para eles, o sangue humano é sagrado, por isso se alimentam da plebe com sabedoria. Suas armaduras são suas próprias peles, polidas como obsidiana, com mantos de pele cinzenta presos por broches de prata lunar. Seus únicos traços destoantes são seus fios negros e olhos vermelhos.

A **Casa Elsinvar** guarda a parte mais mística de Kaldria. São os servos da Lua e os forasteiros, aqueles que estudam a magia fria de Lyssandra e os presságios de Kaldreline. Seu traço marcante é que eles não possuem íris. Seu brasão é um olho lunar prateado, sem íris, envolto por ramos de gelo e runas antigas.

A **Casa Morcant** vigia as extremidades do reino, onde as montanhas ficam tão altas que até os ventos parecem perder força. São guardiões de fronteira, chamados de Krigs, caçadores de tempestade e tratadores dos dragões de gelo. Suas fortalezas ficam nas extremidades de Kaldria, deixando os invasores fora. Seus traços são cabelos prateados e olhos púrpuras. Seu brasão é a cabeça de um dragão de gelo azul-pálido sobre uma montanha negra, cortada por ventos brancos.

A PEBLE

Eles habitam vilas escavadas na pedra negra, aldeias protegidas por muralhas de gelo verdadeiro e bairros baixos que se espalham ao redor das fortalezas nobres. Suas casas são baixas, pesadas, feitas para resistir ao vento e à neve, com telhados inclinados, portas reforçadas por ferro escuro e pequenas janelas cobertas por lâminas translúcidas de gelo polido.

A vida dos **Kaldrilianos** gira em torno do trabalho que mantém o reino vivo. Há caçadores de neve que seguem rastros quase invisíveis nas planícies brancas, pescadores de lagos congelados que abrem buracos no gelo com lâminas aquecidas, mineiros que extraem pedra negra e cristais frios das montanhas, costureiras que tratam peles, ferreiros que trabalham prata lunar e ferro escurecido, criadores de cães de trenó, carregadores de sal, colhedores de musgo subterrâneo e servos de castelo que passam a vida inteira subindo escadas cobertas de geada.

Sua aparência é parecida com a realeza, mas, claro, há um detalhe que destoa: seus fios são acinzentados, quase um preto fosco.

Para o povo, os **Wintermere** são quase tão antigos quanto o próprio norte; belos demais para parecerem comuns. Os Dravenholts são temidos de outro modo. Como protetores do reino e aristocracia militar vampírica... Eles não são tratados como monstros errantes, mas como senhores antigos, educados na etiqueta e no massacre. Entre os **Kaldrilianos** existe o costume do tributo rubro, uma doação controlada de sangue feita por famílias registradas, sempre em noites específicas e diante de escribas da casa. Para os de fora, isso pareceria horror; para **Kaldria,** é um pagamento justo. A **Casa Elsinvar** é a mais respeitada pelos humildes, justamente porque toca aquilo que ninguém entende por inteiro. Os Bruxos Gélidos e Servos da Lua convivem mais com eles, ensinam-nos e auxiliam-nos.

TRAÇOS

Os kaldrilianos têm uma aparência marcada pelo frio, pela ausência de sol e pela convivência antiga com magia de gelo, lua e sangue vampírico. São pálidos, não sugerindo sua cor de pele apenas branca, mas como um relevo, como se tivesse um diamante feito de neve sobre a epiderme. Muitos têm um tom frio, quase marmóreo, com nuances azuladas, acinzentadas ou prateadas sob a pele, principalmente nas mãos, nos lábios e ao redor dos olhos. Entre os mais pobres, que passam mais tempo expostos à neve, a pele pode ser áspera, cortada pelo vento, marcada por cicatrizes finas de frio e queimaduras de gelo.

Os cabelos variam entre negro profundo, castanho muito escuro, cinza-prata, branco natural e tons quase azulados sob a luz da lua. Cabelos brancos antes da idade são vistos como sinal de bênção ou proximidade com o **Gelo Verdadeiro.** Entre os nobres, principalmente os **Wintermere,** cabelos negros ou brancos demais são comuns, reforçando aquela beleza desconfortável que a própria casa.

Os olhos são um dos traços mais importantes. Kaldrilianos costumam ter olhos azuis muito claros, cinza, prateados, violetas, negros ou até um tom levemente translúcido em famílias tocadas por magia. Olhos dourados são raros e vistos com desconfiança, porque ouro em Kaldria é associado aos povos quentes, vaidosos e impacientes.

No corpo, eles tendem a ser altos, magros ou longilíneos, com ossatura aparente, dedos finos e gestos contidos. Os camponeses, caçadores e guardiões de fronteira podem ter ombros mais largos, mãos calejadas e rostos mais queimados pelo frio, enquanto a nobreza mantém uma aparência mais afiada, quase esculpida. Maçãs do rosto altas, narizes retos ou finos, maxilares marcados e bocas pouco expressivas funcionam bem para eles.

A beleza kaldriliana é estranha para outros reinos. Dizem que eles parecem melancólicos demais.

WINTERMERES
NEGROS, BRANCOS E ASIÁTICOS
DRAVENHOLTS.
NEGROS, BRANCOS E ASIÁTICOS
MORCANTS
NEGROS, BRANCOS E ASIÁTICOS

COSTUMES

Culto ao Gelo Verdadeiro

O **Gelo Verdadeiro** é tratado como uma força sagrada em Kaldria. Ele aparece ligado à cidade, às muralhas, às casas, ao castelo **Kveldskurs** e ao lema do reino:

Devoção às mulheres.

Kaldria cultua principalmente **Lyssandra, Deusa do Gelo**, e **Kaldreline, Deusa da Lua**. O reino é governado estritamente por mulheres, homens normalmente estão em posição de servidão nas casas, apenas como súditos ou maridos.

Respeito ao inverno e à noite.

Os Wintermere aprenderam a respeitar o clima, como não há dia no reino. Eles se adaptaram à região como experts. São praticamente mais eficientes no frio, mas não são imunes a ele.

Rejeição ao calor.

O fogo usado em Kaldria é o fogo azul, que é chamado de **Azula.** Eles temem o fogo comum, dizem que machuca e faz mal à saúde do povo. Junto a isso, o ouro não é usado em Kaldria porque é visto como metal de povos quentes. A preferência por prata e cristais lapidados.

Rito de Knull

É a tradição de sucessão do reino. O herdeiro precisa caminhar sozinho sobre um lago congelado abaixo de **Kveldskurs**, sob a luz da Lua. Se o gelo racha, mas não quebra, significa que **Lyssandra** aprovou o herdeiro e permitiu sua passagem. Se o gelo se parte por inteiro, ninguém o salva, e ele se torna um **Dravenholt**. Se já for um, permanecerá.

Tributo Rubro

Entre os Kaldrilianos existe o costume do **tributo rubro**, uma doação controlada de sangue feita por famílias registradas, sempre em noites específicas e diante de escribas da casa.

Ritos religiosos.

Orações são feitas antes de qualquer ato importante. A mulher é a figura central de todas as casas; o Knullios, o livro sagrado deles, diz que as deusas aceitam sacrifícios de sangue com criaturas e tudo dado por elas.

"Que as raízes, as chamas e as marés nos mantenham unidos."

AMBIENTAÇÃO

A oeste mora-se **Morvalis.** Sua geografia é viva e diversa: florestas tropicais cercam rios largos, manguezais se espalham pelas costas, montanhas avermelhadas protegem vales úmidos, e cidades de pedra clara, madeira escura e raízes entrelaçadas crescem entre jardins, canais e terraços abertos ao sol.

As construções não tentam dominar a natureza; nascem junto dela, com varandas cobertas por trepadeiras, pátios cheios de fontes, pontes suspensas entre árvores antigas e templos onde fogo, terra, mar e raiz dividem o mesmo espaço sagrado.

LINGUA NATIVA

AVERETH

OS CLÃS

Diferente dos reinos que ergueram coroas sobre uma única linhagem, **Morvalis** nasceu de um pacto entre povos que se recusaram a ajoelhar diante de uma só casa. Os **clãs** aprenderam a dividir território, fé e poder sem apagar aquilo que cada sangue carregava. Sob as bênçãos de **Sylvara, Caldris, Bhalmor, Calíria** e a face dócil da lua de **Kaldreline,** fizeram da diversidade sua lei mais antiga.

O reino é governado pelo Conselho Ravencourt, formado pelo líder de cada povo reconhecido: os clãs das fadas, os clãs dos lobisomens, os clãs das sereias e os clãs dos drúidas. Nenhuma decisão importante é tomada por uma única voz. Guerras, alianças, punições, casamentos políticos, abertura de fronteiras e ritos sagrados precisam passar pelo conselho, em que cada líder fala por seu povo. Isso não torna Morvalis pacífico; pelo contrário, rivalidades existem.

O clã das fadas e elfos se chama **Wildwings;** guardam os bosques encantados, as clareiras sagradas. Vivem entre árvores enormes, flores luminosas, pedras cobertas de musgo e trilhas que mudam de lugar quando atravessadas por quem não foi convidado. São belos, antigos e perigosos, conhecidos por tratar promessa como coisa viva.

Seu brsão são duas asas feéricas multicoloridas entrelaçadas em torno de uma flor dourada.

Os clãs dos lobisomens, denominados **Fenrivar;** dominam as matas profundas, as trilhas de caça e as noites em que a lua toca as folhas com luz branca. São guerreiros, rastreadores e guardiões das fronteiras, ligados ao instinto e ao território. Entre eles, liderança não nasce apenas de sangue, mas de força, lealdade e capacidade de proteger a matilha.

Seu brasão é a cabeça de um lobo prateado uivando para uma lua cheia, cercada por folhas escuras.

Os clãs dos druidas se chamam **Emberhald;** preservam os elementos da natureza. Vivem próximos das florestas, dos campos férteis, das cavernas quentes e das forjas sagradas. São eles que mantêm o equilíbrio das colheitas, protegem nascentes, curam doenças dos habitantes e da terra, e punem aqueles que ferem a natureza sem necessidade.

Seu brasão é uma chama laranja envolvendo uma raiz escura, erguida sobre uma pedra vermelha.

Os clãs das sereias e dos tritões são os **Marenthal;** pertencem às costas, aos rios salgados, às enseadas escondidas e às cidades erguidas sobre canais. Seu povo guarda os portos, as rotas marítimas, os templos de Calíria.

Seu brasão é uma concha azul-esverdeada aberta, revelando uma pérola prateada entre ondas douradas.

O POVO

Em **Morvalis,** o povo se reconhece pelos clãs, mas nenhum cargo torna alguém menos respeitado diante do outro. As decisões passam pelo Conselho, em que cada líder fala por seu povo, mas a vida comum acontece longe da rigidez de uma corte única,

Os Morvalineses são unidos de uma forma que outros reinos raramente entendem. Suas festas não pertencem a um único clã. A união vem de muitas origens, tons de pele, texturas de cabelo e traços distintos; nasce do reconhecimento de que cada diferença dá vida a cada parte do reino.

O amor não é tratado como uma corrente entre duas pessoas, mas como uma força mutável e livre. Dizem que **o amor é fluido como as estações do ano**: às vezes chega como chuva quente, às vezes arde como sol sobre pedra vermelha, às vezes floresce por uma única noite e às vezes cria raízes profundas o bastante para atravessar vidas inteiras. Ninguém pertence a ninguém, e amar alguém não dá direito de cercar seu espírito. Entre os morvalianos, o afeto é celebrado explicitamente.

TRAÇOS

Os Morvalianos, os traços físicos dos clãs não seguem uma única aparência, porque o reino nasceu da mistura entre povos.

Entre os lobisomens e as sereias, qualquer origem pode existir. As matilhas aceitam corpos muito diferentes entre si: pele clara, escura, oliva, dourada pelo sol, cabelos crespos, lisos, ondulados, escuros, ruivos ou claros, olhos humanos ou místicos.

As sereias e os tritões podem ter qualquer tom de pele, qualquer textura de cabelo e traços muito variados, mas quase sempre possuem uma beleza estranhamente atraente, marcada por olhos luminosos, pele com brilho sutil sob o sol, escamas em pontos do corpo, orelhas levemente alongadas ou membranas delicadas entre os dedos.

FENRIVARS.
QUALQUER RAÇA
EMBERHALDS.
QUALQUER RAÇA
MARENTHALS.
QUALQUER RAÇA
WILDWINGS.
ASIÁTICOS E ÁRABES

Os druidas de Morvalis muitos têm pele morena, negra, bronzeada ou oliva, cabelos escuros, crespos, cacheados, trançados ou cobertos por lenços, olhos profundos em tons de castanho, mel, verde escuro ou âmbar, e traços marcados pelo sol, pela terra e pelos ritos ao ar livre. Alguns carregam tatuagens de raiz, fogo e espiral nos braços, no peito ou no rosto; outros pintam a pele com argila, carvão, açafrão ou pigmentos de folhas antes de cerimônias.

As fadas e os elfos têm olhos alongados ou amendoados, pele dourada, oliva, clara ou acobreada, cabelos negros, castanhos profundos, prateados ou brancos, sempre usados com adornos finos, véus, tranças delicadas, joias de testa, brincos longos e metais leves. As fadas tendem a ter traços suaves demais para serem completamente humanas, orelhas pontudas, olhos brilhantes e uma presença que muda conforme a luz atravessa as folhas. Os elfos, por outro lado, carregam uma beleza mais celestial,

COSTUMES

Conselho dos Clãs.

As decisões importantes passam pelo **Conselho**, formado pelo líder de cada povo reconhecido. Guerras, alianças, punições, casamentos políticos precisam ser discutidos diante dos demais líderes. Isso não torna Morvalis completamente pacífico, porque rivalidades existem de qualquer forma, mas impede que uma única voz domine todas as outras.

Amor livre.

O amor é visto como algo vivo, mutável e livre, por isso dizem que **o amor é fluido como as estações do ano**. Uma pessoa pode se casar, mas a monogamia não é comum na terra. É até visto com maus olhos um relacionamento conservador.

Hospitalidade.

Receber alguém em Morvalis é oferecer sombra, água, fruta e escuta. Negar abrigo para forasteiros sem motivo é visto como falta grave. Visitantes são convidados a comer antes de falar de política, e quem recusa comida sem explicação pode parecer ofensivo. A mesa morvaliana é extensão do pacto: enquanto alguém come sob seu teto, não deve ser ferido.

Celebrações para a natureza.

Todo fim de semana, os clãs se reúnem para a Festa da Devolução, uma celebração feita para agradecer à natureza por tudo aquilo que foi tomado dela. Os morvalianos acreditam que nada pertence de verdade a alguém se não for reconhecido primeiro. Por isso, antes de comer, vender, caçar, plantar, amar ou celebrar, eles devolvem algo.

O momento mais importante acontece ao anoitecer. Acredita-se que ninguém pode agradecer à natureza sem sentir o chão, a lama, a areia, a pedra ou a água diretamente na pele. Até inimigos dividem comida, porque a Festa da Devolução lembra que, antes de qualquer clã existir, a natureza já sustentava todos.

A bênção final é dita:

“À raiz, devolvemos o que nasceu.
À chama, devolvemos o que ardeu.
À maré, devolvemos o que partiu.
À terra, agradecemos por ainda nos receber.”

O longo inverno.

Por causa do inverno cruel, estocam comida antes das grandes escassez. São guardados em depósitos familiares e celeiros comuns. Dividir alimento durante o inverno é sinal de hospitalidade.

"A minha fé prevalece sobre as tentações."

AMBIENTAÇÃO

Ao sul, onde a terra foi talhada por mãos humanas, ergueu-se a cidade de Elyndor. Sua geografia é ampla e ordenada: muralhas brancas cercam avenidas retas, torres de sino se levantam acima dos telhados como lanças sagradas, e templos de mármore claro dominam praças simétricas onde estátuas sem rosto observam os habitantes em silêncio. As casas são construídas em fileiras disciplinadas, com portas altas, vitrais dourados e símbolos de Elyon gravados acima das entradas, para lembrar a todos que nenhuma sombra deve atravessar um lar sem ser vista.

Ao amanhecer, os sinos da Igreja do Incriado ecoam por toda a cidade, chamando o povo para a primeira oração. As ruas são lavadas com água consagrada, os jardins são podados em formas perfeitas. Em Elyndor, beleza é sinônimo de ordem. Nada deve parecer selvagem, torto ou livre demais. À noite, tochas de chama branca são acesas nas muralhas, e a cidade brilha como uma lâmina clara no escuro, protegida por orações, ferro santificado e Colossos que dormem de pé nas extremidades das muralhas.

LÍNGUA NATIVA

SANTHAR

OS SOBERANOS

Aclamados após a Divisão, os **Aurelian** surgiram entre os humanos que recusaram os Deuses Antigos e juraram fidelidade apenas a **Elyon, o Incriado**. Para os Aurelíos, Elyon não é um deus entre muitos, mas o único princípio legítimo do mundo, e todo poder que não nasce dele deve ser purificado, contido ou destruído.

O brasão da casa é uma **auréola erguida diante de asas brancas douradas**. O palácio deles, chamado **O Grande Santificado**, fica no ponto mais alto de Elyndor, ligado à grande catedral por uma ponte de mármore e ferro dourado. É uma construção severa, luminosa e monumental, com colunas altas, salões silenciosos, vitrais de luz pálida e portas tão pesadas que parecem feitas para separar os escolhidos do restante do mundo. Durante o dia, o palácio reflete o sol até ferir os olhos; durante a noite, permanece iluminado por chamas brancas que nunca se apagam.

Nenhum rei governa sem a bênção da Igreja. Dentro dessa casa nascem os **Dignatis**, crianças marcadas por Elyon desde o nascimento. Quando um Dignatis nasce, os sinos tocam durante sete noites, e a criança é levada ao altar antes mesmo de receber nome.

Sua pele pode parecer tocada por luz, seus olhos costumam ser claros demais, prateados, dourados ou quase brancos, e alguns manifestam halos, marcas luminosas ou asas de luz durante ritos sagrados. Para Elyndor, eles são prova viva da escolha divina dos Aurelian; para os outros reinos, são crianças transformadas em símbolos antes de aprenderem a desejar qualquer coisa.

A sucessão da casa é definida pelo **Rito da Mão Incandescente**. O herdeiro escolhido deve ajoelhar-se diante da chama branca de Elyon e manter a palma aberta sobre o fogo sagrado enquanto os sacerdotes recitam os mandamentos do Incriado. Se a chama não consumir sua pele, o herdeiro é considerado aceito. Se deixar cicatriz, entende-se que Elyon o permite, mas não o ama por inteiro. Se a mão queimar até o osso, o nome do herdeiro é apagado da linha sucessória, e sua existência passa a ser tratada como advertência.

Os **Aurelianos** possuem pele clara, dourada ou pálida demais, olhos frios, cabelos loiros, castanhos claros, brancos ou prateados. Vestem branco, dourado, marfim e azul profundo, quase sempre com mantos pesados, broches solares, luvas cerimoniais e detalhes de ferro santificado. Não usam adornos naturais.

OS VASSALOS

Entre seus vassalos, a **Casa Montclair** ocupa o cargo de proteger. São os paladinos e comandantes da guarda do reino, escoltar sacerdotes e marchar contra qualquer pecado. Usam armaduras claras, lâminas gravadas com orações e escudos marcados pela mão de Elyon. Diferente dos soldados comuns, os Montclair acreditam que cada combate é um julgamento. Seus traços são firmes e austeros: cabelos curtos, rostos marcados por disciplina, olhos claros ou castanhos severos, e cicatrizes tratadas como sinais de serviço.

Seu brasão é uma espada de prata apontada para o alto, diante de um escudo branco marcado por uma cruz dourada.

A **Casa Sainthand** guarda a parte mais sagrada de Elyndor. São os sacerdotes que interpretam os mandamentos de Elyon. São vindos de outras casas após adotar o celibato. Dominam os altares, a servidão ao Aurelian, os julgamentos, os ritos de purificação e os milagres reconhecidos pela Igreja do Incriado. Para eles, a luz de Elyon não é magia, mas graça, mesmo quando cura feridas, ergue barreiras ou queima sombras. São os responsáveis por educar os Dignatis nascidos entre os Sainthand, ensinando-lhes que seu corpo pertence ao reino.

Seu brasão é uma mão branca erguida sobre um círculo dourado, com um olho sem rosto ao centro.

A Casa **Orvenne** vigia as forjas santificadas e os Colossos anti-magia. São as tecelãs e o tecelões, as guardiãs das câmaras onde o metal feito por elas é benzido antes de receber forma. Seus colossos não são vistos como armas comuns, mas como corpos de ferro feitos para absorver magia e caminhar contra a corrupção. As fortalezas da Orvenne ficam nas extremidades de Elyndor, perto das grandes muralhas. Seus traços são mais duros: mãos queimadas, ombros largos, rostos manchados por fuligem clara e olhos acostumados ao brilho das chamas brancas. Seu brasão: um colosso de pedrita com os olhos dourados, cercado por engrenagens sagradas.

Os **Dignats** são vistos em Elyndor como anjos mundanos, seres que ainda caminham sobre a terra, mas carregam no corpo sinais claros de que foram tocados por algo acima dos homens. Nascidos exclusivamente na **Casa Aurelian** e educados sob a vigilância dos **Orvenne,** são tratados como manifestações vivas da vontade de **Elyon.**

Fisicamente, os **Dignatis** possuem uma beleza quase dolorosa de se encarar. Seus rostos parecem esculpidos para transmitir santidade; sua pele sempre traz o aspecto luminoso, como se a luz permanecesse repousando sobre ela, mesmo na sombra. Os cabelos costumam cair em tons claros, dourados ou pálidos, e os olhos carregam brilho incomum, variando entre branco, ouro-claro, azul muito pálido ou prata.

O traço mais marcante, porém, são as quatro asas brancas que se abrem em suas costas. São grandes, densas e imponentes, cobertas por penas claras que podem parecer neve, mármore ou luz condensada, dependendo da forma como o sol ou as chamas sagradas as tocam. Cada **Dignatis** também carrega uma arma abençoada por Elyon, recebida não apenas como instrumento de combate, mas como extensão de seu papel sagrado. Essas armas não são nem podem ser **portadas** por qualquer mão.

ABENÇOADOS

Os elyndorianos habitam bairros ordenados ao redor dos templos, das fortalezas e das praças de julgamento. Suas casas são feitas de pedra clara, madeira polida e ferro benzido, sempre com símbolos de Elyon gravados nas portas ou pendurados sobre as camas. A vida do povo gira em torno da fé e da disciplina. Há artesãos de vitrais, ferreiros de sinos, escribas da Igreja, soldados de muralha, costureiras de mantos cerimoniais, limpadores de templos, criadores de cavalos de guerra, fabricantes de velas brancas e camponeses que entregam parte da colheita aos celeiros santos. E parte pecaminosa fica na parte mais baixa da cidade, onde habitam concubinas.

Sua aparência costuma refletir a austeridade do reino. Cabelos bem cortados ou presos, roupas discretas em tons de branco, cinza, marrom, azul escuro ou dourado falso, mãos quase sempre marcadas por trabalho e rostos ofensivos. Eles evitam adornos naturais, pinturas corporais, joias chamativas e qualquer símbolo ligado aos Deuses Antigos. O excesso, como porta para a tentação.

A PEBLE

Para o povo, os Aurelian são mais que soberanos. São Santos, a única capaz de gerar os Dignatis, e por isso são tratados com reverência. Os Montclair são temidos e admirados, pois protegem as ruas e também podem levar alguém a julgamento. A Casa Orvenne é a mais presente no cotidiano, porque seus sacerdotes ensinam crianças, conduzem confissões, abençoam casamentos, velam mortos e vigiam qualquer sinal de heresia. A Casa Orvenne é respeitada como força distante, lembrada sempre que um Colosso atravessa a cidade e todos se calam ao sentir a magia ao redor enfraquecer.

Entre os elyndorianos existe o costume da Oração das Sete Luzes, feita ao amanhecer, ao meio-dia e antes do sono. Cada família acende uma vela branca e recita os mandamentos do Incriado diante da porta, pedindo que Elyon proteja a casa da mentira, da magia e da influência do Diabo. Crianças aprendem desde cedo que os Deuses Antigos não são forças a serem honradas, mas nomes usados pela corrupção para enganar os fracos.

TRAÇOS

Os **Aurelians**, soberanos de Elyndor, possuem cabelos **loiros**, sem exceção, variando entre tons de **loiro claro, dourado e mel pálido**. Podem ser **brancos ou pretos,** mas a marca principal da casa é justamente o cabelo dourado, tratado como sinal da bênção de **Elyon**. Seus olhos costumam ser **azuis, verdes, dourados ou castanhos claros**. Têm traços nobres e bem alinhados. Vestem-se com branco, dourado, marfim e azul profundo, sempre com uma presença quase sagrada.

Os **Montclair**, paladinos de Elyndor, têm uma aparência mais marcial. Podem ser **brancos, pretos ou pardos**, com cabelos **loiros ou morenos**, geralmente usados curtos ou presos de forma prática. Seus corpos são fortes, treinados e disciplinados, marcados por anos de combate. Os olhos variam entre **castanho, azul e verde**, quase sempre com uma expressão firme, vigilante e pouco acolhedora. Maxilares marcados, ombros largos, cicatrizes discretas.

Os **Orvenne**, ligados ao clero, aos altares e à vida religiosa, possuem uma aparência mais diversa por terem vindo de outras casas e dos plebeus, e podem ser **brancos ou pretos** , com cabelos **loiros ou morenos**, quase sempre bem cuidados, longos ou presos de forma impecável, de acordo com o papel que ocupam na fé. Seus olhos costumam ser **claros** e sua presença tende a parecer serena.

Os **Orvenne** têm a aparência mais rígida e pesada entre as casas de Elyndor. Podem ser **brancos, pretos ou pardos**, com cabelos **loiros ou morenos**, normalmente curtos, simples e sem vaidade excessiva. Seus corpos tendem a ser mais robustos, largos e resistentes, moldados pelo trabalho na forja de colossos. Seus olhos aparecem mais em tons de **castanho, âmbar escuro ou azul**.

AURELIAN.
BRANCOS E PRETOS — LOIROS
MONTCLAIR.
BRANCOS E PRETOS — MORENOS
SAINTHAND.
BRANCOS E PRETOS
SAINTIRON.
BRANCOS E PRETOS

COSTUMES

Milagres: os elyndorianos não chamam seus poderes sagrados de magia. Para eles, magia é corrupção, enquanto os dons concedidos por **Elyon** são chamados de graça, milagre ou luz do Incriado. Antes de qualquer manifestação sagrada, sacerdotes ou sacerdotisas da **Casa Orvenne** recitam preces em voz baixa e traçam o símbolo da mão sobre o peito, acreditando que o corpo deve se tornar obediente antes que a luz possa atravessá-lo.

Jejum: antes de algo importante, os fiéis passam dias comendo apenas pão claro, água consagrada, sal e frutas brancas. Acredita-se que alimentos muito fortes, carne sangrenta, vinho escuro ou especiarias excessivas tornam o corpo vulnerável aos desejos do mundo.

Celebração: uma vez por ano, do alto da grande catedral, os sacerdotes acendem a chama branca, que é carregada pelas ruas em lanternas de vidro até alcançar cada casa, templo, quartel e forja. Os sinos tocam durante horas, os paladinos da **Casa Montclair** marcham em procissão e os Aurelian observam do alto, vestidos de branco e dourado, enquanto o povo repete que só existe Elyon acima de todas as coisas e o povo faz desenhos de figuras religiosas da rua principal da cidade até o Grande Santuário.

Confissão : todo elyndoriano é ensinado a confessar pensamentos impuros antes que eles criem raízes. Essas confissões acontecem em câmaras estreitas de pedra clara, onde um clérigo Orvenne escuta atrás de um véu branco.

Enterro: o corpo é lavado com água consagrada, vestido em tecido claro e colocado em criptas de pedra branca, sempre com as mãos cruzadas sobre o peito em forma de prece. Os nomes dos mortos são gravados em placas lisas. Os condenados por heresia não recebem túmulo com nome; são reduzidos a cinzas e esquecidos no vento fora das muralhas.

Música: a música sagrada de Elyndor é feita de corais, sinos, órgãos profundos e vozes em uníssono. Não há tambores selvagens, danças livres ou instrumentos ligados a ritos antigos. O coral elyndoriano precisa soar limpo, alto e disciplinado, como se muitas vozes fossem obrigadas a se tornar uma só.

"Onde a magia floresce, nos perduramos."

AMBIENTAÇÃO

Aravell não toca a terra marcada pelas discórdias de Orvalen. O reino flutua acima das nuvens, sustentado por antigas correntes geodésicas e pela bênção de Aravenn. Suas vilas e palácios situam-se sobre platôs rochosos flutuantes, mantidos no ar por raízes vivas e magia. Em suma, são rochas gigantescas mantidas no ar. Sobre estes platôs florescem vegetações luminosas, florestas de árvores prateadas que nunca perdem as folhas e vales de rios que caem das bordas do platô em cachoeiras eternas, e evaporam-se na névoa antes de tocar a terra firme. Além disso, fazem-se presentes enormes torres arcanas; agulhas gigantescas e graciosas.

Elas não possuem fundações na terra; suas bases afuniladas terminam em pontas flutuantes que canalizam a energia das correntes de ar diretamente para o coração do reino.

São três as grandes Torres Arcanas principais, chamadas de As **Três Sentinelas,** que projetam o campo de força que impede que os platôs flutuantes colidam ou desçam em direção ao chão. A Casa Stormvale utiliza essas estruturas como laboratórios de alta magia, onde tecem encantamentos elementais, controlam as tempestades periféricas para afastar invasores e estudam os mistérios arcanos da era anterior à Divisão.

LÍNGUA NATIVA

AELÍREN

OS SOBERANOS

Liderada pela linhagem dos **Silverwings**, eles regem o reino sob o princípio da harmonia e do equilíbrio cósmico. Habitam o **Aelári.** Ocupam os palácios mais altos do reino, construídos no platô central que flutua acima de todos os outros. Suas residências são integradas a jardins aéreos, salões de baile, cúpulas de mármore e varandas abertas. Seu brasão é um par de asas prateadas abertas diante de um céu azul-claro, coroado por uma estrela branca.

OS VASSALOS

Os **Moonveil** são descendentes de uma linhagem alterada de uma elfa que se deitou com Hell, marcada por uma beleza sombria e inquietante, diferente das demais linhagens feéricas de Aravell. Vivem de forma reservada em regiões onde a luz do dia mal atravessa as copas e a noite parece permanecer entre os galhos.

Possuem pele em tons de lilás, vermelho, preto ou branco, cabelos escuros ou azul-cobalto, olhos violeta ou prateados que brilham na escuridão, além de chifres variados e caudas longas.

Seu brasão é uma lua violeta velada por névoa escura, cercada por chifres negros e fios de luar.

Suas moradas são esculpidas dentro de troncos, raízes ocas e cavernas de cristal iluminadas por plantas bioluminescentes. Os **Veyrathi** não protegem seus domínios com muralhas; protegem com véus, pactos e distorções sutis da realidade. Quem entra sem permissão raramente é morto de imediato. Primeiro, se perde. Depois, esquece o motivo de ter vindo.

As vestes acompanham essa estética. Usam tecidos escuros, mantos fluidos, véus translúcidos, metais leves, joias de prata, cristais e adornos lunares, criando a sensação de que pertencem mais à noite do que à terra. Tudo neles parece carregado de pacto, segredo e antiguidade.

Canalizam o poder do deus Aravenn para manipular o clima, manter as ilhas flutuando e energizar o reino, utilizando magia arcana. Magos de todas as etnias humanas e mestiças. Peles marcadas por marcas de nascença que parecem constelações e tatuagens rúnicas reluzentes cobrem seus braços e pescoço, surgindo na pele conforme seu poder evolui. Olhos que faíscam como raios e cabelos de texturas diversas que parecem flutuar no ar, mesmo na ausência de vento. Os **Stormvale** residem e trabalham diretamente no interior das maiores Torres Arcanas de Aravell, em especial nas **Três Sentinelas**. Seus aposentos ficam nos andares superiores das torres, cercados por observatórios astronômicos, bibliotecas suspensas e laboratórios arcanos.

Seu brasão é um raio azul partindo de uma nuvem prateada sobre um campo de vento em espiral.

O braço militar de Aravell. Os elfos e forasteiros dos **Whitethorns** montam os raros Dragões Celestes para patrulhar os céus. Habitam **O Ninho das Nuvens.** Fortalezas íngremes e rústicas nos limites do reino, com estábulos aéreos para dragões e pátios de treinamento suspensos sobre o abismo.

Seu brasão é um espinho branco cruzado com uma lança élfica, diante de um par de asas celestes.

A PEBLE

Os Aravelis comuns habitam vilas suspensas sobre os platôs rochosos de Aravell, entre florestas de árvores prateadas, raízes vivas, vegetações luminosas e rios que despencam das bordas em cachoeiras antes de se desfazerem em névoa. Suas casas não tocam a terra; são construídas em madeira clara, pedra leve, cristal polido e galhos entrelaçados, sempre presas às raízes aéreas que sustentam o reino. Muitas moradias ficam penduradas nas laterais dos platôs, ligadas por pontes estreitas que cantam quando o vento atravessa suas aberturas.

A vida da plebe gira em torno da manutenção do reino suspenso. Há cultivadores de jardins aéreos, colhedores de névoa, artesãos de cristal, tecelões de fios de luar, músicos de vento, criadores de pequenas criaturas aladas, alquimistas e anões. Outros recolhem água das cachoeiras suspensas, lapidam pedras flutuantes, reforçam as raízes vivas ou observam mudanças nas correntes geodésicas que mantêm Aravell no alto. Nenhum ofício é visto como simples, porque uma ponte mal cuidada, uma raiz adoecida ou uma torre negligenciada pode colocar um platô inteiro em risco.

Para o povo, os Silverwings são a imagem da harmonia elevada. Vivendo no Trono dos Ventos, nos palácios mais altos do platô central, eles parecem distantes, mas não intocáveis; sua função é reger Aravell sob o princípio do equilíbrio cósmico, mantendo as casas, os magos e os povos feéricos unidos sob a bênção de Aravenn. Já os Moonveil são tratados com uma cautela. Por serem Veyrathi, marcados por chifres, caudas, olhos luminosos e beleza sombria, despertam fascínio e receio. O povo sabe que seus véus, pactos e distorções protegem o reino.

Os Stormvale convivem mais diretamente com a rotina do reino, porque suas Torres Arcanas sustentam parte da vida de Aravell. São eles que manipulam o clima, energizam as estruturas, mantêm os platôs em equilíbrio e estudam os mistérios da era anterior à Divisão. Para a plebe, um mago Stormvale é alguém que deve ser respeitado sem ser incomodado à toa; quando suas tatuagens rúnicas brilham ou seus olhos faíscam como raios, até crianças entendem que é melhor falar baixo. Os Whitethorn, por sua vez, são vistos como proteção. Elfos montados em raros Dragões Celestes patrulham os limites do reino e habitam o Ninho das Nuvens.

A plebe de Aravell tem costumes leves, mas não frágeis. Vestem tecidos fluidos, mantos presos por

broches de cristal, véus finos, túnicas de cores claras ou noturnas e adornos feitos de penas, prata, flores luminosas e pequenos fragmentos de pedra flutuante. Crianças aprendem cedo a não correr perto das bordas dos platôs, a cumprimentar animais voadores com respeito e a nunca zombar do vento.

Nas festas, o povo se reúne em salões abertos, pontes largas e jardins suspensos, dançando sob tempestades altas enquanto instrumentos de corda e sopro acompanham os trovões. A música não pertence apenas aos bardos: o próprio reino canta quando o vento atravessa suas torres, pontes e cristais.

Agradecer antes de colher uma flor luminosa, sussurrar ao atravessar uma ponte antiga, tocar a pedra de uma torre antes de subir, deixar um cálice aberto nas noites claras para recolher orvalho estelar. A plebe não governa Aravell, mas sustenta sua respiração diária. São eles que mantêm os jardins vivos, as pontes firmes, os animais cuidados, os salões acesos e as rotas entre platôs abertas. Sem os Silverwings, Aravell perderia direção; sem os Stormvale, perderia estabilidade; sem os Moonveil, perderia seus segredos; sem os Whitethorn, perderia suas fronteiras. Mas, sem o povo, o reino deixaria de cantar.

TRAÇOS

Os **Silverwing**, soberanos de **Aravell**, carregam uma beleza elevada e quase intocável, moldada pela proximidade com os céus e pela bênção de **Aravenn**. Com corpos longilíneos, postura leve e movimentos suaves, como se cada gesto obedecesse ao ritmo do vento. Podem ter pele branca, negra ou cinza. Os cabelos costumam ser loiros, castanhos claros, prateados ou brancos, usados longos, presos com joias finas ou adornados com penas e cristais. Seus olhos geralmente aparecem em tons de azul, prata, verde claro ou violeta suave, transmitindo serenidade e autoridade. Seus olhos são longos, assim como sua estatura.

Os **Moonveil** são formados pelos **Veyrathi**, uma linhagem que descende de fadas e elfos, marcada por beleza diferente das demais linhagens feéricas de Aravell. Possuem pele em tons de lilás, vermelho, preto, branco frio, cinza ou azul profundo, cabelos escuros ou azul-cobalto, e olhos violeta ou prateados que brilham na escuridão. Seus traços mais marcantes são os **chifres variados** e as **caudas longas**; alguns chifres são finos e curvados para trás, outros curtos, retorcidos ou ramificados como galhos escurecidos.

SILVERWING.
ASIÁTICOS E AFRO-ASIÁTICOS
MOONVEIL.
ASIÁTICOS, PRETOS OU ÁRABES
STORMVALE.
BRANCOS
WHITETHORN.
ASIÁTICOS E AFRO-ASIÁTICOS

Os **Stormvale** são os magos arcanos do reino, responsáveis por manipular o clima, manter as ilhas flutuantes e energizar o reino por meio da magia arcana. São de etnias diversas, humanos e mestiços, podendo ter pele branca, preta ou parda, cabelos loiros, morenos, cacheados, crespos, lisos ou ondulados. O que os diferencia são as marcas arcanas: muitos nascem com sinais na pele que lembram constelações, enquanto tatuagens rúnicas reluzentes surgem nos braços, no pescoço e às vezes no rosto conforme seu poder evolui, e seus cabelos longos frequentemente parecem flutuar no ar mesmo quando não há vento.

Os **Whitethorn** são elfos guerreiros, o braço militar de Aravell, conhecidos por patrulhar os céus montados nos raros **Dragões Celestes**. Possuem aparência mais marcial que as outras casas. Podem ser brancos, pretos ou pardos, com pele clara, escura, oliva, acobreada ou dourada, e cabelos loiros, negros, castanhos, brancos ou prateados. Seus olhos são cinzentos. As orelhas são longas e pontiagudas, os rostos elegantes. Entre eles, cicatrizes são vistas como marcas de honra, principalmente aquelas deixadas por treinamento com dragões ou patrulhas nas bordas do reino. Vivem no **Ninho das Nuvens**, em fortalezas íngremes com estábulos aéreos e pátios suspensos sobre o abismo.

COSTUMES

Magia: os aravellianos são ensinados a ver a magia como um ser vivo e pulsante, uma extensão do próprio ar de Aravenn. Eles sussurram elogios e poesias em línguas antigas antes de conjurar feitiços complexos. Um encantamento bem executado é visto como uma "dança harmoniosa" entre o praticamente e o éter.

Dieta Arcana: durante longas semanas de uso de feitiços, os aravellianos reduzem a ingestão de comida comum e alimentam-se de iguarias ou objetos imbuídos de magia. Acredita-se que o corpo fisicamente "leve" e saturado de essência arcana ou feérica permite que a mente acesse círculos de magia superiores sem o risco de exaustão.

Festival: quando tempestades de alta altitude atingem as barreiras do reino, salões de baile abertos são ativados e os nobres dançam sob os raios. Bardos usam instrumentos arcanos para sintonizar suas notas com os trovões, criando sinfonias vivas que homenageiam o momento em que Aravenn separou os céus da terra.

A Caça ao Orvalho Estelar: nas noites de céu limpo, aravellianos sobem aos pináculos das Torres Arcanas com cálices de cristal para recolher a condensação da névoa noturna. Essa água, dita "tocada pela luz das primeiras estrelas de Aravenn", é usada como base para a fabricação do vinho de éter e para poções de rejuvenescimento.

Enterro: Nenhum habitante de Aravell é enterrado, nem queimado por fogo comum. Os mortos são levados ao platô mais elevado e expostos ao Vento da Dissolução, um feitiço primordial de tempestade mantido pela Casa Moonveil, que desintegra o corpo em partículas luminosas, devolvendo a essência diretamente às correntes de Aravenn.

Música: toda a música do reino é baseada em cordas e instrumentos de sopro. As pontes de cristal e estruturas de Aravell possuem aberturas que transformam as correntes de ar em melodias contínuas, fazendo com que o reino literalmente "cante" dia e noite.

Animais: É comum que os habitantes adotem pequenas criaturas voadoras como companheiras. Tratar mal um animal voador é considerado uma ofensa direta às leis de Aravell.

ORIGEM

Os elfos estão entre os povos mais antigos de Orvalen. Sua origem está ligada a Elarion, uma antiga região localizada em Elíseos, conectada às correntes mágicas do reino, onde os primeiros elfos surgiram em contato com uma concentração de magia. Com a desunificação, diferentes grupos deixaram Elarion e se espalharam por Aravell e Morvalis, adaptando-se às formas de magia predominantes em cada território.

Dessa adaptação surgiram as diferentes linhagens élficas. A antiga Casa Iveraen permanece ligada a Elarion e é reconhecida como guardiã da memória, da língua e dos antigos caminhos élficos conhecidos como O'nair. Seu rei ou rainha possui importância histórica e espiritual, mas não governa os elfos que juraram lealdade a outros territórios. Em Aravell, os elfos são representados pelos Whitethorn; em Morvalis, integram os Wildwings ao lado das fadas.

Os elfos são conhecidos pela postura elegante, pela maneira cuidadosa com que observam o mundo. Sua longevidade faz com que cultivem a paciência, a memória e o respeito pelos conhecimentos transmitidos entre gerações, embora isso não os torne todos serenos ou sábios. Alguns são orgulhosos e resistentes a mudanças; outros demonstram curiosidade pelos povos mais jovens e encontram prazer em conhecer costumes diferentes. Valorizam a palavra empenhada e costumam preservar vínculos por muitos anos, mas suas personalidades variam conforme a criação e o território em que vivem.

Os elfos de Aravell tendem a ser mais reservados e disciplinados, enquanto os de Morvalis convivem de maneira mais aberta com os demais povos, participando das celebrações e tradições dos clãs.

Suas vestimentas refletem essa diversidade sem abandonar o apreço por peças bem confeccionadas e adornos delicados. Em Aravell, utilizam túnicas de tecidos leves, mantos longos presos por broches de prata, bordados que lembram correntes de vento e pequenas joias de cristal. Os Whitethorn preferem roupas ajustadas ao corpo, reforçadas com couro e peças de armadura que não dificultem os movimentos durante o voo.

Em Morvalis, os elfos Wildwings vestem tecidos fluidos, frequentemente em tons naturais ou cores vivas, com bordados de folhas, flores e raízes. Usam sandálias, braceletes, brincos alongados e adornos feitos de madeira, pedras ou metais leves. Em ambos os reinos, os cabelos podem ser mantidos soltos ou presos em tranças elaboradas, muitas vezes decoradas com peças que representam a família, a linhagem ou alguma lembrança importante.

LINHAGEM	IDENTIDADE	AFINIDADE
Ilvaryn	Altos Elfos	Magia arcana.
Sylvari	Elfos das florestas	Magia da natureza.
Nyrhael	Elfos das profundezas	Magia das sombras.

ILVARYN

Altos elfos: tradição arcana, política e conhecimento.

ORIGEM	Descendem dos grupos que permaneceram mais próximos dos primeiros assentamentos após a travessia de O'nair. Foram os que preservaram com maior rigor a tradição de Elarion e transformaram o estudo da magia em disciplina formal.
HABILIDADES	Grande reserva mágica; facilidade com feitiços arcanos complexos; leitura e manipulação de estruturas mágicas; memória treinada; alta capacidade para encantamentos, portais e rituais. Entre eles surgem muitos arquimagos.
FRAQUEZAS	Uso excessivo de magia pode causar exaustão profunda, perda temporária de sensibilidade mágica e episódios de desorientação. Tendem a depender demais do preparo e do conhecimento; efeitos caóticos ou magia que rompe padrões conhecidos podem ser difíceis de interpretar rapidamente.
CULTURA	Valorizam academias, bibliotecas, diplomacia, genealogia e registros. Negociam conhecimento, artefatos, serviços mágicos e componentes raros. São formais e cuidadosos em acordos, especialmente quando há promessas envolvidas.
APARÊNCIA	Orelhas longas e finas; íris em púrpura, azul muito claro, dourado pálido ou cinza metálico. Em certas famílias surgem mechas brancas naturais e pequenos pontos luminosos na íris durante o uso de magia.
PRESENÇA	Residem somente em Aravell.

SYLVARI

Elfos das florestas: natureza viva e adaptação orgânica.

ORIGEM	Descendem de elfos que se afastaram dos primeiros assentamentos e passaram gerações em regiões onde a energia de Elarion se misturou à vida natural deste mundo. Em Morvalis, encontraram um ambiente compatível com sua visão.
HABILIDADES	Grande reserva mágica; facilidade com feitiços arcanos complexos; leitura e manipulação de estruturas mágicas; memória treinada; alta capacidade para encantamentos, portais e rituais. Entre eles surgem muitos arquimagos.
FRAQUEZAS	Fora de ambientes vivos, sua magia tende a ser menos eficiente. Terras corrompidas, esterilizadas ou profundamente artificiais podem enfraquecê-los. São também mais sensíveis a danos mágicos que atinjam diretamente ecossistemas aos quais estejam vinculados.
CULTURA	Vivem em comunidades menores, ligadas a famílias e círculos. Negociam ervas, medicamentos, madeira retirada sem destruir árvores, alimentos raros, animais e componentes naturais.
APARÊNCIA	Olhos verdes, âmbar, dourados ou castanhos muito claros; sardas, linhas ou marcas naturais que podem mudar discretamente com as estações; fios brancos ou dourados podem aparecer no cabelo.
PRESENÇA	Residem somente em Morvalis.

NYRHAEL

Elfos das profundezas: adaptação subterrânea e magia de baixa luz.

ORIGEM	Surgiram de grupos isolados após a travessia de O’nair, vivendo por muitas gerações em regiões subterrâneas. A falta de luz, a presença de minerais mágicos e o contato com criaturas das profundezas modificaram sua cultura e sua constituição.
HABILIDADES	Visão noturna superior; sombras, ilusões, percepção, venenos, minerais e magia mental; grande adaptação a cavernas e ambientes fechados. Alguns conseguem esconder sua presença mágica com facilidade.
FRAQUEZAS	Luz muito intensa pode causar desconforto e reduzir precisão visual. Longos períodos na superfície exigem adaptação. Sua magia costuma ser menos eficiente em ambientes excessivamente abertos e luminosos.
CULTURA	Sociedade reservada, pragmática e fortemente urbana em suas cidades subterrâneas. Negociam gemas, metais raros, cristais mágicos, fungos, venenos e materiais encontrados apenas nas profundezas.
APARÊNCIA	Pele em tons de marrom profundo, cinza, grafite, azul ou violeta escuro; cabelos brancos, prateados ou cinzentos são comuns; olhos lilases, vermelhos, prateados ou quase negros.
PRESENÇA	Residem em ambos os reinos; em Morvalis, residem nas cavernas subterrâneas dos Whitethorns, ficando responsáveis pela mineração, e em Aravell residem na parte escura do reino dos céus, exercendo a mesma função de mineração.

ORIGEM

Os Veyrathi descendem de uma linhagem alterada de elfos, surgida após um elfo se deitar com Hell. A proximidade com essas forças modificou seus descendentes, dando origem a um povo reconhecido pela pele de tonalidades incomuns, pelos chifres, pelas longas caudas e pelos olhos que brilham na escuridão. Não consideram essa transformação uma maldição. Para eles, seus corpos são o testemunho de escolhas feitas por seus antepassados e de uma herança que aprenderam a preservar.

Estabeleceram-se nas regiões mais reservadas de Aravell, onde as copas das árvores impedem a passagem de grande parte da luz. Suas comunidades se desenvolveram dentro de troncos ancestrais, raízes ocas e cavernas de cristal, formando povoados que acompanham o crescimento das florestas em vez de derrubá-las para abrir espaço. As moradias costumam abrigar diferentes gerações de uma mesma família, ligadas por passagens discretas e caminhos que só os habitantes reconhecem com facilidade.

A reserva dos Veyrathi costuma ser confundida com frieza pelos outros povos de Aravell. Na verdade, são indivíduos observadores, cuidadosos com as palavras e pouco inclinados a oferecer confiança a desconhecidos.

Entre os seus, porém, demonstram um afeto discreto e duradouro. Valorizam a companhia silenciosa, os pequenos favores e a capacidade de guardar aquilo que lhes foi confiado. A vida cotidiana é sustentada por artesãos, cultivadores, estudiosos e guardiões. Alguns trabalham com cristais e metais leves, produzindo adornos que carregam a história de suas famílias; outros cultivam plantas bioluminescentes, confeccionam tecidos delicados ou estudam os encantamentos utilizados para proteger as comunidades. Os Veyrathi não são um povo inteiramente pacífico, tampouco procuram conflitos sem necessidade. Desentendimentos familiares, disputas por conhecimentos e divergências sobre a abertura de seus territórios existem como em qualquer outra sociedade. Alguns defendem o isolamento, enquanto outros desejam conhecer os demais reinos e participar mais ativamente da vida de Aravell. Ainda assim, compartilham a convicção de que os segredos confiados à Casa Moonveil não devem ser entregues por ambição pessoal. Sua lealdade aos Silverwing se manifesta principalmente na proteção dos conhecimentos e dos caminhos ocultos do reino, embora isso não os impeça de questionar decisões que considerem perigosas para seu povo.

Habilidades

DIMENSÃO DO ENXOFRE

Os Veyrathi conseguem desaparecer de um ponto e surgir em outro quase instantaneamente, atravessando curtas e médias distâncias por meio dos véus. Esse deslocamento costuma acontecer entre sombras, névoa ou espaços onde a luz é fraca, como se a própria noite lhes abrisse caminho.

ONDAS DE HELLVALYR

Por meio da voz, do grito ou até do estalar súbito de energia ao redor do corpo, os Veyrathi conseguem produzir ondas que machucam os ouvidos de outros seres. Essas vibrações podem desorientar adversários, provocar dor intensa, romper concentração, lançar inimigos para trás e, nos mais poderosos, até rachar superfícies frágeis ou estilhaçar cristal e vidro.

SUPERVELOCIDADE

Os Veyrathi possuem uma rapidez muito acima do comum. Conseguem se mover de forma súbita e quase imperceptível, atravessando curtas distâncias em segundos, desviando de golpes e surgindo em ângulos inesperados durante um confronto. Quando combinam essa velocidade com o teletransporte, tornam-se ainda mais difíceis de acompanhar. No entanto, essa aceleração exige muito do corpo e não pode ser mantida indefinidamente.

VEUS ILUSÓRIOS

Conseguem esconder caminhos, embaralhar a percepção de forasteiros, mascarar presenças e alterar sutilmente aquilo que os outros veem, ouvem ou pensam estar vendo. Não criam apenas imagens falsas: criam desorientação.

CURA

Ao se alimentar, conseguem fechar feridas, recompor tecidos e recuperar-se de lesões que seriam fatais para um humano. Quanto mais grave o ferimento, maior a quantidade de sangue necessária. Sem alimento, seu corpo não se regenera.

FRAQUEZAS

DESORIENTAÇÃO MENTAL	Seus poderes dependem muito da percepção e do controle espacial. Ambientes selados, ruídos extremos, perturbações mentais ou magias de contenção podem dificultar o teletransporte e embaralhar a própria noção de direção dos Veyrathi, tornando-os vulneráveis.
FERRO	Como outras linhagens feéricas, os Veyrathi são vulneráveis ao ferro. O contato prolongado enfraquece sua energia, interfere na precisão de seus poderes e pode causar queimaduras ou dores intensas. Ferimentos causados por esse material demoram mais para se recuperar.
EXAUSTÃO	Teletransporte, supervelocidade e ondas sônicas exigem muito do corpo. O uso contínuo pode provocar tontura, dores musculares, sangramentos pelo nariz ou ouvidos, tremores e colapso físico. Quanto mais complexa a ação, maior o preço cobrado.
LUZ INTENSA	Luz excessivamente forte, sagrada ou direta enfraquece os Veyrathi. O sol pleno, chamas muito intensas e claridades abençoadas podem dificultar o uso de seus poderes, romper ilusões e tornar o teletransporte mais instável. Eles não morrem sob a luz, mas perdem parte importante da vantagem que possuem na escuridão.

ORIGEM

Os magos e magas de Aravell pertencem a uma tradição de estudiosos que remonta à antiga Elysios, quando a magia era estudada nos templos, nas bibliotecas e entre os povos que honravam Aravenn. Após a Divisão, parte desse conhecimento foi preservada nas terras suspensas de Aravell, sobretudo pela Casa Stormvale, que passou a dedicar-se ao estudo das correntes arcanas responsáveis por sustentar o reino.

O título exige décadas de aprendizado, domínio e compreensão das forças que se pretende manipular. Somente indivíduos com trinta anos ou mais podem ser reconhecidos como magos ou magas. Antes disso, são considerados aprendizes, mesmo que demonstrem habilidades extraordinárias.

Os magos são reconhecidos por suas vestes longas, mantos pesados e cajados, frequentemente adornados com cristais, inscrições arcanas e materiais encontrados nas terras suspensas. Não existe um padrão físico obrigatório entre eles. O que os identifica é o cajado arcano, instrumento pessoal utilizado para concentrar, conduzir e lançar seus feitiços.

Embora muitos trabalhem nas Três Sentinelas, os magos não vivem exclusivamente nas torres. Podem atuar como estudiosos, conselheiros, protetores das aldeias ou viajantes encarregados de investigar fenômenos mágicos. Os Stormvale possuem especial importância nessa tradição, pois utilizam seus conhecimentos para controlar tempestades, distribuir energia arcana e auxiliar na manutenção das estruturas que sustentam os platôs de Aravell.

Diferentemente dos bruxos, que nascem com fragmentos da energia dos sete Eldergods, os magos desenvolvem suas capacidades por meio do estudo e da manipulação consciente da magia arcana.

CONJURAÇÕES

ARCANO	Conseguem lançar feitiços por meio de seus cajados, canalizando a energia arcana em manifestações de diferentes formas e intensidades. Podem produzir rajadas de energia, luz, ondas de impacto e proteções mágicas.
DOMÍNIO DAS TEMPESTADES	Por meio da magia associada a Aravenn, os magos podem manipular correntes de ar, convocar rajadas de vento e concentrar energia elétrica para produzir descargas e pequenas tempestades.
LEVIATAÇÃO	Podem suspender objetos e manipular seu deslocamento por meio da magia. Podem levitar o próprio corpo e deslocar-se pelo ar durante períodos limitados.
SELOS	Sua sabedoria os permite gravar inscrições arcanas em objetos, portas e estruturas, concedendo-lhes propriedades mágicas temporárias ou duradouras. Esses encantamentos permitem proteger ambientes, reforçar construções, estabelecer alarmes e conduzir energia entre diferentes mecanismos.
PERCEPÇÃO ARCANA	Por meio do cajado, os magos conseguem perceber alterações nas correntes de magia ao redor.

LIMITAÇÕES

DEPENDÊNCIA DO CAJADO	O cajado é o principal instrumento de canalização dos magos. Sem ele, não conseguem conduzir a energia arcana com a mesma precisão, ficando impossibilitados de executar suas magias.
EXAUSTÃO	A conjuração consome energia física e mental. Feitiços sucessivos, tempestades extensas e barreiras mantidas por muito tempo podem provocar fraqueza, tremores, dores e desmaios. Ultrapassar os próprios limites pode causar danos graves ao corpo, tornando o repouso indispensável para a recuperação.
CONCENTRAÇÃO	Encantamentos complexos exigem atenção constante. Ferimentos, perturbações mentais ou interrupções bruscas podem desestabilizar um feitiço, desfazer uma barreira ou interromper a levitação.
MORTALIDADE	Apesar de seus conhecimentos, os magos continuam vulneráveis a ferimentos, doenças e ataques fatais. Quarenta anos de estudo não tornam seus corpos mais resistentes, e a experiência não impede que sejam surpreendidos.

ORIGEM

Os druidas existem desde os tempos de Elysios, muito antes da Divisão. Eram homens e mulheres de diferentes povos que abandonavam as cidades e os conflitos do Reino Unificado para viver entre florestas, rios e montanhas, buscando uma existência em harmonia com a natureza. Não pertenciam a uma única raça ou linhagem. O que os unia era a escolha de preservar a vida, respeitar os ciclos naturais e honrar os Eldergods à sua própria maneira, sem depender dos templos ou das tradições impostas pelos demais povos.

Após a Divisão, quando os antigos territórios se fragmentaram e os reinos começaram a estabelecer suas fronteiras, os druidas passaram a se reunir em comunidades permanentes. Foi nas terras férteis de

Morvalis, onde diferentes povos aprenderam a compartilhar território, crenças e costumes, sua filosofia encontrou espaço para florescer. Ali, desenvolveram suas próprias formas de organização política e social, preservando os conhecimentos transmitidos por seus ancestrais e assumindo a responsabilidade de proteger o equilíbrio entre os habitantes e a natureza. Com o tempo, essas comunidades deram origem ao clã Emberhald.

Os filhos da natureza são um povo diverso e mítico que habita múltiplas regiões do Reino de Morvalis, pregando essencialmente a comunhão com a natureza e o respeito ao ciclo da vida e da morte. Ser um druida pouco tem a ver com sua origem ou raça, mas sim com uma filosofia de vida. Qualquer um pode ser um druida, desde que sua magia esteja conectada a uma fonte da natureza e ele seja aceito por um membro da comunidade.

Os druidas ocupam uma área de depressão plana entre as maiores montanhas de Morvalis e se organizam em torno de algumas famílias anciãs que chegaram primeiro à região. Eles mantêm uma filosofia de respeito à natureza e aos ciclos da vida e são bastante receptivos à aceitação de estrangeiros. Também pregam o senso de compartilhamento e comunidade, em que o individual assume uma função secundária.

Além de se comunicar no idioma antigo, o Elyssar.

RITUAIS

Um druida, para conjurar um feitiço por seu cetro ou bumerangue, precisa dizer um encantamento em Elyssar.

Os druidas pregam uma vida pacífica; suas magias são focadas na cura e no equilíbrio natural. No entanto, eles têm suas próprias forças guerreiras e de segurança, em virtude da instabilidade do mundo. O modo de vida que levam muitas vezes faz terceiros duvidarem do poder que esse povo carrega nas veias.

Cada um, com exceção do líder, normalmente os druidas têm afinidade com um único elemento da natureza e os deuses ligados a ele, de onde extrai a força para suas magias e poções — os chamados círculos. Além disso, todo druida tem a habilidade de compreender e se transformar em animais, embora a variabilidade dependa do talento individual; na forma animal, são incapazes de usar magia.

ESCÁRNIOS

DESEQUILÍBRIO DOS CÍRCULOS	A magia druídica depende do equilíbrio. Emoções extremas, ódio, obsessão ou desejo de destruição podem dificultar ou até bloquear o uso da magia. Quanto mais distante do seu elemento natural, mais difícil é para um druida acessar magia.
DEPENDÊNCIA ESPIRITUAL	Se o vínculo com seu círculo for rompido (perda de fé, corrupção, profanação do local sagrado, maldição divina), parte de seus poderes desaparece.
FORMA ANIMAL	São incapazes de usar magia, dependendo unicamente das habilidades do animal.
NATUREZA MORTA	Áreas completamente mortas, sem flora, fauna, espíritos ou energia natural, são zonas antimagia para druidas.
SOMBRAS	Devido sua magia primordial estar ligada aos aspectos vivos da natureza, eles são bastante suscetíveis à magia necrótica ou sombria.
LIMITES DE CURA	Curar a si mesmo ou a outras pessoas exige, em troca, ceder um pouco da sua própria vitalidade, causando cansaço e, em casos extremos, desmaios.

ORIGEM

Quando Sylvara derramou sua vida sob Bhalmor, encantou-se quase imediatamente por sua criação e pela vastidão de cores que tomou a terra. Apesar da plenitude da deusa, embora tudo possuísse vida, urgiu tão rapidamente quanto a admiração a necessidade de que algo a protegesse e vivesse em função de sua criação.

Do mesmo sangue que produziu a vastidão de plantas que cobriam a vegetação, originaram-se fadas, como uma extensão mais ativa da própria natureza, dedicadas a preservar aquilo que Sylvara um dia havia atribuído ao solo. Dotadas não somente de graça, mas também da capacidade de punir aqueles que profanavam o santuário dos deuses: a própria terra.

Parte das fadas são as grandes mensageiras, sejam dos deuses ou das criaturas entre si, mas, claro, a realização de tal serviço exige um pagamento ou uma promessa. Embora não seja a tarefa que lhes foi atribuída desde o surgimento, foi algo que veio após a integração dos povos, antes da divisão, e um dever reconhecido pela própria deusa.

As demais, exercem verdadeiramente o papel de guardiãs, amaldiçoando aqueles que profanam a natureza com doenças, pragas ou maldições. Estas possuem, em virtude, uma essência mais profundamente ressentida, podendo lembrar-se perfeitamente por anos daqueles que buscaram denegrir a fauna.

FEITIÇOS

MALDIÇÕES	A mais primitiva, eficaz e repercutida habilidade das fadas. Tão eficaz que basta ser conjurada uma vez e dificilmente não perseguirá o indivíduo pelo resto da vida. Desfazer a maldição de uma fada é tão difícil quanto banhar-se duas vezes no mesmo rio. Sabe-se também que as maldições podem ser adquiridas em contato com objetos ou à longa distância, proferidas por palavras.
ESPINHOS	Ao perfurarem a pele de alguém, o indivíduo que sofre o ataque está destinado a ter espinhos crescendo por seu corpo, ainda que lentamente. Em poucos dias, esses espinhos irão consumir o indivíduo, especialmente ao atacarem seu estômago ou garganta, matando-o rapidamente.
SANGUE ÁCIDO	Uma praga que exige o sangue de uma fada. Quando alguém é exposto ao fluido vermelho tirado de alguma fada, o sangue da pessoa se tornará ácido; no entanto, o portador da maldição não descobrirá até que sofra um corte profundo. Quando o sangue começar a jorrar de seu corpo, por qualquer ferida que seja, estancá-lo será muito difícil, e o sangue que escorrer dali irá gerar pequenas lesões na pele, ardentes como queimaduras.
ASAS	Aquilo que sempre deixa explícita a natureza de uma fada. Muito além de um traço corpóreo que a faz voar, parte de suas próprias essências está contida nessa estrutura. Uma fada pode não morrer ao ter suas asas arrancadas, mas decerto é um dano incomensurável.
BENÇÃO ÚNICA	Cada fada nasce com afinidade por um único elemento da natureza, que pode escolher dominar ao despertar seus poderes. Diferentemente dos druidas, magos e bruxos, que precisam manipular forças ou matérias já existentes, as fadas são capazes de criar seu próprio elemento, fazendo-o surgir a partir de sua energia feérica.

MALDIÇÕES

FALTA DE NATUREZA	As fadas enfraquecem quando ficam longe de qualquer presença natural. Sem árvores, raízes, flores, vento limpo ou luz natural, elas perdem brilho, ficam mais lentas, sua magia falha e suas asas tornam-se pesadas. Uma fada presa por muito tempo em um ambiente sem natureza pode adoecer como uma planta arrancada da terra.
FERRO	Corta a pele feérica com dificuldade de cicatrização e interfere diretamente nos encantamentos. Correntes de ferro frio podem impedir uma fada de usar magia, voar ou atravessar véus ilusórios. Por isso, povos anti-magia costumam usar esse material contra elas.

ORIGEM

O primeiro registro de um lupino conta a história de Hael, o sétimo filho homem de uma família tradicional de bruxos que beirava os limites da floresta de Luminara. Concebido sob a infidelidade de Aruna, possuía os traços mais encantadores e nobres que um guerreiro podia ostentar: era gentil, forte, justo, imponente. Os irmãos o invejavam por sua astúcia e firmeza no campo de batalha. As mulheres o desejavam por sua beleza, delicadeza e cuidado. Era tratado como uma bênção que jazia livremente pelas terras de Luminara, encantando aqueles que o amavam e desafiando aqueles que o odiavam. A infidelidade de Aruna foi descoberta em meados da juventude do filho bastardo. Cego pela própria raiva, Silas o amaldiçoou com todo seu fervor, transformando o jovem belo em uma criatura que não era digna de afeição e respeito.

A perfeição que Hael ostentava estremeceu sob a maldição de Silas. Todas as noites, a maldição obrigava o belo rapaz a se transformar em uma fera que destoava de tudo aquilo que ele era em seus dias mais calmos e reservados. Condenado a matar, dilacerar e se alimentar de seus próprios amigos e conhecidos.

Kaldreline compadeceu-se do pobre rapaz; ela o abençoou. Em uma noite solitária, a esposa de Hael dormia agarrada aos filhos do casal, quando foi brutalmente assassinada pela fera que assumiu o corpo do guerreiro. Por um milagre dos deuses, as crianças foram protegidas por uma força maior naquela noite. O lobo não pôde tocá-las. Quando enfim acordou na manhã seguinte e viu o estrago que tinha feito, o lobo decidiu partir. Ele fugiu e abandonou seus filhos.

Morto pela velhice, o primeiro homem-fera nunca soube que os filhos haviam herdado sua maldição e muito menos que a transformaram em um legado incapaz de ser contido. A raiva de Silas e a infidelidade de Aruna banhariam o mundo em uma lembrança cruel de suas existências. A deusa da lua, Kaldreline, abraçou os lobisomens e trouxe a eles o controle moderado de sua bestialidade; somente nas noites de Lua Cheia eles perdem totalmente o controle e, nas outras fases da lua, conseguem viver com sua maldição.

HABILIDADES

SENTIDOS APURADOS

Possuem sentidos extremamente aguçados, muito acima dos de um humano comum. O olfato é capaz de reconhecer pessoas pelo cheiro, sua força é maior que a dos vampiros, rastrear sangue, medo, suor, magia recente e trilhas deixadas na mata, mesmo horas depois. A audição alcança passos distantes, batimentos acelerados e movimentos atrás de paredes finas ou vegetação densa. A visão se adapta melhor à noite, principalmente sob a lua, e o corpo responde com velocidade, força e reflexos ampliados.

GARRAS E PRESAS

Surgem durante a metamorfose parcial ou completa, alongando as unhas e os dentes como lâminas afiadas. São fortes o bastante para rasgar couro, madeira fina, carne e marcar metais. Elas não servem apenas para atacar, mas também para escalar árvores e abrir caminho em florestas.

UIVOS

Usam seus uivos para diversas funções, não apenas para comunicação comum. O uivo de alerta anuncia a presença de inimigos próximos e prepara a matilha para combate. O uivo de convocação chama irmãos distantes, atravessando florestas, vales e montanhas com uma força que parece carregar a própria lua. O chamado de socorro é mais agudo, urgente e cortante, usado quando um lobisomem está ferido, cercado ou perdido.

METAMORFOSE

Permite que o lobisomem alterne entre sua forma comum, uma forma parcial e a forma completa de fera. Na forma parcial, surgem garras, presas, olhos brilhantes e traços animalescos, sem perder totalmente a postura humanoide. Na forma completa, a fera assume domínio quase total, tornando-se mais rápida, brutal e resistente. A lua intensifica esse poder, principalmente em noites cheias, mas lobisomens experientes conseguem se transformar por vontade própria.

REGENERAÇÃO AUMENTADA

Cortes fecham em minutos ou horas, ossos podem se recuperar em dias, hematomas desaparecem depressa e ferimentos que matariam outra pessoa podem ser suportados se o lobisomem tiver força suficiente para continuar respirando. A regeneração é mais intensa durante a metamorfose e sob a luz da lua, mas não torna o corpo imortal. Feridas profundas, queimaduras graves, venenos, magia poderosa ou danos causados por armas sagradas podem atrasar ou impedir a cura. A regeneração também consome energia; quanto mais o corpo se cura, mais fome, cansaço e instinto animal o lobisomem sente depois.

FRAQUEZAS

PRATA	Armas ou projéteis de prata causam ferimentos que demoram para fechar e geram queimaduras ao simples toque de uma criatura.
ACÔNITO	Também conhecida como Wolfsbane, esta planta pode ser usada em poções, venenos para lâminas ou incensos para enfraquecer os atributos físicos e os sentidos do lobisomem.
MAGIA	Encantamentos que afetam a mente podem descontrolar o lobo; armas imbuídas com energia (sagrada) ou feitiços elementais costumam ultrapassar a pele dura da criatura.

ORIGEM

Os mares ainda pertenciam a uma Elysios inteira; viviam dois mortais chamados Neraya e Thalven. Ela era filha de pescadores; ele, um navegador. Amavam-se desde jovens, mas nunca conseguiram se acostumar à vida em terra firme. Neraya passava as noites ouvindo as ondas contra as pedras, enquanto Thalven desaparecia durante dias em pequenas embarcações, retornando apenas quando a saudade o vencia. Diziam que o mar os chamava pelo nome. Certa noite, entraram na água e imploraram a Calíria que os deixasse viver onde seus corações pertenciam.

A Deusa do Mar ouviu o pedido e decidiu atendê-los. Tocou suas pernas, transformando-as em longas caudas cobertas por escamas, abriu pequenas barbatanas junto às suas orelhas e concedeu-lhes corpos capazes de suportar as profundezas. Deu-lhes também vozes que atravessavam as correntes e alcançavam os ouvidos de quem navegasse muito acima deles. Contudo, a dádiva exigiu uma renúncia: ao escolherem o oceano, perderam a possibilidade de viver em terra firme. Fora da água, seus corpos enfraqueciam, e suas caudas não lhes permitiam caminhar.

O casal aceitou a condição e desapareceu sob as ondas, onde construiu um lar entre recifes e cavernas inundadas. Seus filhos nasceram com as mesmas caudas, e deles descenderam as primeiras sereias e os primeiros tritões. Muitos anos depois, um desses filhos, Marion, passou a frequentar as águas rasas próximas a um templo de Bhalmor. Foi ali que conheceu Ea, uma mundana que servia ao deus da terra. Marion, escondido entre as pedras, começou a acompanhá-la com seu canto. Ea não se deixou atrair para as profundezas. Em vez disso, sentou-se à beira da água e respondeu à voz que vinha do mar. Os encontros se repetiram até que o tritão passou a desejar aquilo de que seus pais haviam aberto mão.

Aelrion suplicou a Calíria que lhe devolvesse as pernas, mas a deusa não desfez a escolha de Neraya e Thalven. Foi Bhalmor quem ouviu o pedido. O deus da terra viu que Ea também desejava aquela união e lhe concedeu uma bênção. Quando uma lágrima caiu dos olhos da jovem, Bhalmor a recolheu e a encerrou dentro de uma pequena pedra translúcida, presa a um colar. Ao colocar o adorno no pescoço, Aelrion sentiu a cauda se dividir em duas pernas e finalmente tocar o solo novamente.

Pela primeira vez, conseguiu ficar de pé diante de Ea e segurar sua mão sem que a água os separasse. A bênção, entretanto, não era permanente. A cada cinco luas, Ea precisava derramar uma nova lágrima sobre a pedra, renovando o vínculo que permitia a Marion caminhar em terra firme. Durante muitos anos, os dois viveram entre a costa e as profundezas, aprendendo que nenhuma das duas terras poderia pertencer inteiramente ao outro. A história se espalhou entre os descendentes de Neraya e Thalven. Desde então, os Marenthal contam que sereias e tritões podem conquistar a vida terrestre por meio de um Colar de Bhalmor, abençoado por Bhalmor e renovado a cada cinco luas pelas lágrimas de um mundano.

Séculos mais tarde, depois da Divisão, muitos desses descendentes passaram a habitar as profundezas de Morvalis, reunindo-se sob a Casa Marenthal.

Construíram embarcações encantadas para navegar pelos mares de Elyndor sem abandonar a proteção das águas, escondendo seus navios entre neblinas e tempestades. Alguns tornaram-se saqueadores, recolhendo riquezas de embarcações afundadas e guardando os tesouros em salões submarinos.

Marinheiros que invadem seus domínios, especialmente aqueles que carregam símbolos de antigas religiões ou chegam com a intenção de profanar seus templos, podem ser atraídos pelo canto das sereias e conduzidos às profundezas. Ali, onde nenhum grito alcança a superfície, os Marenthal ainda contam a história dos dois mortais que pediram ao mar uma vida inteira e do filho que precisou de uma lágrima para voltar à terra.

HABILIDADES

CANTO HIPNÓTICO

Por meio de melodias, podem despertar fascínio, confundir os sentidos e atrair marinheiros para as águas, fazendo-os abandonar suas embarcações sem perceber o perigo. A intensidade do encantamento varia conforme o poder de quem canta e a resistência de quem ouve.

HIDROCINESE

Por serem descendentes dos primeiros mortais abençoados por Calíria, conseguem influenciar o movimento das águas. Podem alterar correntes marítimas, erguer ondas, formar redemoinhos e favorecer ou dificultar a passagem de embarcações. Seus poderes são mais intensos no mar, especialmente quando atuam em conjunto.

NÉVOA

São capazes de invocar uma névoa sobrenatural que se espalha sobre a superfície do oceano, ocultando navios, enseadas e rotas marítimas. Dentro dela, a visibilidade diminui drasticamente, dificultando a orientação de navegadores. Os Marenthal utilizam essa habilidade para proteger seus territórios, esconder embarcações e preparar emboscadas.

DOTES ABISSAIS

Seus olhos são adaptados às profundezas oceânicas, permitindo que enxerguem com nitidez mesmo na escuridão absoluta. Sua força é aumentada nas profundezas; possuem presas até mais afiadas que as dos vampiros, que servem para cortar cascos de barcos, metais ou jugulares. Dentro da água consegue se curar com o tempo e curar outros.

LAMENTOS

Conseguem concentrar suas vozes em um grito de frequência sobrenatural, produzindo ondas sonoras capazes de atingir inimigos. Sob a água, as vibrações se propagam pelas correntes, podendo atingir embarcações e criaturas a grandes distâncias.

FRAQUEZAS

SILÊNCIO	Caso sejam amordaçados, tenham a voz bloqueada por encantamentos ou estejam em um ambiente onde o som não alcance a vítima, não conseguem exercer essa forma de influência. O silêncio não anula seus outros poderes, mas os priva de uma de suas principais armas.
AMOR VERDADEIRO	O encanto das sereias e dos tritões não exerce poder sobre alguém que esteja verdadeiramente apaixonado por outra pessoa. Por mais sedutor que seja o canto, ele não consegue despertar uma paixão artificial nem obrigar a vítima a abandonar quem ama.
REDES DE LÍBER	Ao entrarem em contato com seus corpos, as fibras provocam queimaduras e enfraquecem sua ligação com os poderes de Calíria. Quanto mais a criatura se debate, mais a rede se contrai, dificultando seus movimentos e impedindo que escape. Enquanto permanecem presas, as sereias e os tritões têm dificuldade para manipular as marés e utilizar suas habilidades, tornando-se vulneráveis aos caçadores.

ORIGEM

Um bruxo que temia a morte mais do que qualquer outra coisa. Dedicou a vida ao estudo de encantamentos proibidos, procurando uma maneira de preservar a própria existência para além do tempo concedido aos mortais. Durante anos, reuniu escritos esquecidos, profanou sepulturas e consumiu a própria vitalidade em rituais, até descobrir uma maneira de tornar seu corpo incapaz de morrer. Entretanto, ao tentar conceder a si mesmo a imortalidade, feriu a ordem natural estabelecida pela natureza, pois tudo aquilo que nasce da natureza deve, inevitavelmente, retornar a ela. A deusa o amaldiçoou, arrancando de seu corpo seu reflexo e o calor da vida, e condenando-o a uma existência que jamais encontraria repouso. Seu coração deixou de bater, sua pele perdeu a cor e o sangue que antes o sustentava tornou-se uma ruína. Já não pertencia aos vivos, mas tampouco encontrava lugar entre os mortos. Seu corpo definhava sob tudo que advinha de Caldria, mas para matá-los, apenas ateando fogo em seus corpos ou decepando-os.

Foi então que Lyssandra, divindade do desejo, contemplou o sofrimento do bruxo. Diferentemente de Sylvara, ela enxergou em sua transgressão o empenho de alguém que havia dedicado toda a existência a um único desejo. Comovida por sua determinação, concedeu-lhe uma segunda chance, embora não pudesse desfazer a maldição. Sob sua bênção, o bruxo poderia continuar existindo enquanto a noite permanecesse sobre o mundo. A lua lhe abraçaria, mas o Sol jamais voltaria a acolhê-lo. Não envelheceria, tampouco poderia gerar descendentes, pois a natureza havia lhe negado para sempre o direito de criar uma nova vida. Também não poderia atravessar a soleira de uma morada sem receber um convite de seus habitantes, uma vez que nenhum lar pertencente aos vivos deveria ser tomado por aquele que havia abandonado seu lugar entre eles.

Com o passar do tempo, a maldição alcançou outros mortais, pela sede de sangue de Ragnar. Alguns descendentes dessa linhagem manifestaram dons extraordinários, como a capacidade de voar ou transformar o próprio corpo em criaturas da noite, assumindo a forma de morcegos, corvos e outras feras noturnas. Tais habilidades passaram a ser interpretadas como manifestações distintas da bênção lunar.

Habilidades

SENTIDOS APURADOS	Seu olfato distingue o sangue de diferentes indivíduos, reconhece pessoas pelo cheiro e identifica ferimentos mesmo a grandes distâncias. A audição permite escutar batimentos cardíacos e acompanhar a circulação do sangue. Sua visão é perfeitamente adaptada à escuridão, permitindo enxergar com nitidez mesmo na ausência de luz. Possuem força e velocidade maiores que os lobos, com exceção de sua forma de lobo, e reflexos extraordinários.
UNHAS E PRESAS PONTÍUAGUDAS	Possuem unhas resistentes e afiadas que rasgam carne, couro e tecidos com facilidade. Suas presas retráteis surgem quando sentem fome, ameaçam alguém ou se preparam para se alimentar. São medianas, capazes de perfurar a pele. Durante a alimentação.
HIPNOSE	A subjugar a mente de suas vítimas por meio do contato visual, induzindo obediência, alterando lembranças e implantando sugestões que podem permanecer mesmo após sua partida. São capazes de acalmar, provocar medo, apagar acontecimentos recentes ou convencer alguém a realizar ações contra a própria vontade. A eficácia da hipnose depende da força mental do alvo. Indivíduos de vontade excepcional ou protegidos por encantamentos podem resistir.
TINO	É um dom único e sobrenatural que se manifesta de maneira diferente em cada vampiro. É o fragmento da alma mundana do vampiro que restou após a sua morte, tem a ver com algo que combine com a essência dele.
CURA	Ao se alimentar, conseguem fechar feridas, recompor tecidos e recuperar-se de lesões que seriam fatais para um humano. Quanto mais grave o ferimento, maior a quantidade de sangue necessária. Sem alimento, seu corpo não se regenera.

FRAQUEZAS

VERBENA	O contato com suas folhas e sua seiva provoca queimaduras na pele, enquanto sua ingestão contamina o sangue, causando dores intensas, fraqueza e dificuldade para se regenerar. Quando misturada ao sangue de uma vítima, pode enfraquecer o vampiro durante a alimentação e impedi-lo de ser manipulado por eles.
SAL GROSSO	Por carregar a força purificadora da natureza, o sal grosso repele os vampiros. Quando espalhado em uma linha contínua sobre o chão, impede que atravessem o limite estabelecido. O contato direto com seus cristais causa ardência e lesões na pele, tornando-o uma proteção utilizada nas entradas de casas e lugares sagrados.
MAGIA	Encantamentos podem ferir, imobilizar ou enfraquecer os vampiros, especialmente aqueles ligados à natureza. Bruxos experientes conseguem erguer barreiras contra sua passagem.

ORIGEM

Os bruxos são considerados os primeiros seres humanos a nascer com magia própria nas terras que, séculos mais tarde, receberiam o nome de Orvalen. Sua origem remonta à antiga Elysios, quando os Eldergods ainda caminhavam entre os mortais e sua presença deixava vestígios de poder por onde passavam. Com o passar dos anos, pequenas parcelas dessas energias passaram a se manifestar em crianças humanas.

Os primeiros bruxos descobriram suas habilidades ainda jovens. À medida que cresciam, aprendiam a compreender e moldar essas manifestações, desenvolvendo encantamentos que nenhum humano comum seria capaz de realizar, podendo trazer novas espécies à existência. Um bruxo pode escolher envelhecer ou interromper o próprio envelhecimento, conservando a aparência e a vitalidade por séculos.

Essa longevidade, entretanto, não o torna invulnerável. Ferimentos, doenças e outras causas de morte continuam sendo ameaças, pois dominar o curso da própria idade não significa possuir a imortalidade.

Por reconhecerem que seus poderes surgiram das energias deixadas pelos deuses, os bruxos desenvolveram uma devoção que não pertence a um único altar. Honram todos os Eldergods. Não acreditam que precisem escolher uma divindade e renunciar às demais, pois cada uma deixou sua marca no mundo e, por consequência, na magia que carregam.

Com o surgimento do Unarismo e, posteriormente, de Elyndor, os bruxos reconheceram que os milagres realizados em nome de Elyon também lhe davam força. Entretanto, recusaram-se a praticar a magia de Elyndor.

GRIMÓRIO

Um bruxo, para conjurar uma bruxaria, precisa dizer um encantamento em Elyssar.

OS SETE DOMÍNIOS

Os bruxos nascem com fragmentos da energia dos sete Eldergods e, por isso, possuem afinidade com tudo aquilo que essas divindades representam. Pelo domínio de Bhalmor, podem moldar a terra, erguer rochas e manipular metais; por Sylvara, comandam raízes, plantas e outras manifestações da natureza. De Caldris, recebem o poder sobre o fogo, a luz solar, a paixão e as forças de destruição e renascimento; de Aravenn, o controle dos ventos, dos céus, das tempestades e das energias estelares. O domínio de Calíria permite manipular águas, mares, correntes e marés, além de tocar forças ligadas ao desejo, à perda e ao retorno. Com Kaldreline, os bruxos exercem influência sobre a luz lunar, a noite, os presságios, os ciclos ocultos e as transformações. Por fim, Lyssandra lhes concede o domínio do gelo, do frio, do inverno e da conservação. Embora todos carreguem os sete domínios dentro de si, a extensão de seu poder depende do conhecimento, da prática e da energia que conseguem sustentar.

TELECINESE

São capazes de mover, erguer e manipular objetos à distância, utilizando apenas a própria mente. A precisão do poder depende do poder e da concentração do bruxo. Quanto maior o peso ou a quantidade de objetos manipulados simultaneamente, maior o desgaste físico e mental.

ENCANTAMENTOS

Podem lançar feitiços sobre pessoas, objetos ou lugares, alterando suas propriedades, emoções ou condições. É necessário ingredientes ligados diretamente a ele, como fios de cabelo, gotas de sangue, unhas ou algum pertence pessoal. Quanto mais forte o vínculo entre o ingrediente e o alvo, mais preciso e duradouro será o encantamento.

POÇÕES

Preparam misturas mágicas utilizando ervas, raízes, minerais, sangue e outros ingredientes ligados aos sete domínios. Cada poção exige uma receita específica e pode produzir efeitos como cura, fortalecimento, transformação, proteção ou envenenamento.

CRIAÇÃO DE PORTAIS

Abrem passagens mágicas que conectam dois lugares, permitindo atravessar grandes distâncias em poucos instantes. Para criar um portal, precisam conhecer o destino ou possuir uma referência que os ligue a ele. Quanto maior a distância, mais energia mágica é consumida, e manter a passagem aberta exige concentração constante. Portais instáveis podem conduzir seus usuários a um local impreciso.

ESCÁRNIOS

EXAUSTÃO	O uso prolongado da magia consome a sua energia vital. O uso extenso dos poderes provoca tontura, desmaios e até a morte. Quanto mais próximo estiver de seu limite, mais difícil será controlar os próprios poderes.
REJEIÇÃO DE UM DEUS	Caso ofendam gravemente uma divindade ou utilizem seu domínio contra aquilo que ela representa, podem perder o acesso à parcela de poder ligada a ela. Essa rejeição pode ser temporária, dependendo da gravidade da transgressão e da vontade do deus.
MENTE FRAGILIZADA	A magia exige concentração e domínio emocional. Medo extremo, traumas, confusão mental ou interferências psíquicas podem comprometer a precisão dos feitiços, dificultar a abertura de portais e provocar manifestações involuntárias de poder. Em situações graves, um bruxo pode perder completamente o controle de um encantamento, colocando a si mesmo e aqueles ao redor em perigo.
MORTALIDADE	Apesar de sua longevidade e da capacidade de escolher se desejam envelhecer, os bruxos não são imortais. Seus corpos continuam vulneráveis a ferimentos, doenças, envenenamentos e ataques fatais. A magia pode prolongar suas vidas, mas não os torna invulneráveis nem lhes permite escapar definitivamente da morte.

ORIGEM

Os Krigs são guerreiros de Kaldria, pertencentes à tradição militar da Casa Morcant. Sua origem remonta aos primeiros anos após a Divisão, quando as fortalezas do norte precisavam de soldados capazes de enfrentar invasores em meio a nevascas, escalar montanhas congeladas e continuar lutando mesmo depois de sofrer ferimentos que derrubariam um homem comum. Disseram que ele nasceu em meio a um sexo primoso e primal entre uma bruxa e um violento, e Lyssandra lhe deu um filho e ela o chamou de Kratos e ele se nomeou de Krig.

Diferentemente dos soldados que mantêm suas posições atrás de muralhas e escudos, os Krigs avançam diretamente contra o inimigo. Lutam empunhando dois cutelos de guerra, de lâminas largas e pesadas, capazes de romper armaduras e despedaçar escudos. Seus capacetes possuem grandes chifres, e suas vestimentas combinam peles espessas, couro escuro e peças de armadura que protegem o corpo sem comprometer seus movimentos.

A ferocidade dos Krigs, entretanto, não é apenas resultado de treinamento. O sangue derramado e o pavor de suas vítimas alimentam sua natureza vampírica, permitindo que recuperem as forças durante a batalha. Por isso, são empregados principalmente para romper formações inimigas e enfrentar adversários fisicamente superiores. Sua função não é apenas derrotar aqueles que encontra, mas impedir que o inimigo consiga reorganizar-se depois de sua chegada.

HABILIDADES

FORÇA BRUTA	Sua força descomunal faz com que ele consiga quebrar ossos, rachar escudos, escalar montanhas, manejar dois cutelos pesados simultaneamente, romper defesas com golpes sucessivos e arremessar adversários com a violência de seus ataques. Sua musculatura e resistência permitem que continuem combatendo mesmo sob o peso de armaduras e em condições extremas de frio.
BEIJO DA MUSA	Os Krigs podem imbuir seus corpos e armas com o Gelo Verdadeiro. Os golpes provocam cortes acompanhados de um frio intenso, capaz de congelar os tecidos atingidos e dificultar os movimentos dos adversários.
REGENERAÇÃO SANGUÍNEA	Ao ferir um inimigo e entrar em contato com seu sangue, recuperam parte da própria vitalidade, fechando ferimentos e reduzindo o desgaste físico. Quanto mais sangue conseguem extrair, maior é sua recuperação.
SALTO PREDATÓRIO	A força de suas pernas permite que realizem saltos extraordinários, alcançando muralhas baixas, atravessando grandes distâncias e lançando-se sobre adversários que se encontram fora do alcance de suas armas. Ao se chocar com o solo, podem causar tremores.

FRAQUEZAS

VULNERABILIDADES VAMPÍRICAS	Por pertencerem à linhagem vampírica dos Dravenholt, os Krigs também estão sujeitos às fraquezas de sua espécie, incluindo o sol, o ouro celestial, a verbena e o sal grosso.
SEDE DE SANGUE	Por serem criaturas sanguinárias, quando entram em combate, é muito difícil saírem dele sem uma vitória ou morte; seus instintos assassinos não os deixam escapar.

ORIGEM

Os paladinos surgiram logo quando os ideais do Incriado começaram a se propagar; eram geralmente jovens desesperados que se apegavam à ideia de uma vida eterna, próspera e melhor que a atual. Eles buscavam defender os nômades que pregavam a palavra de Elyon, muitas vezes recebidos com hostilidade pelos fiéis dos Deuses Antigos. No entanto, da esperança de mudança e prosperidade, nasceu o desejo de dominação, e o que era um grupo de defesa, com o passar dos séculos, transmutou-se na temida, vigilante e enigmática Ordem.

Devoção, honra e justiça definem a Ordem dos Paladinos de Elyndor; são guerreiros sagrados e juramentados ao único Deus verdadeiro, o Incriado. Eles são o braço militar do Reino do Sul, homens — exclusivamente — responsáveis por manter a segurança nas terras sagradas de Elyon e também por acompanhar os sacerdotes itinerantes em suas missões de conversão. Além de assumirem a guarda real. Os paladinos também são os guardiões da justiça e da ordem, responsáveis por aplicar as leis de Elyon e por julgar e executar as penas aos infiéis.

Para se tornar um paladino, é preciso, primeiramente, ser do sexo masculino e ser aceito na Escola da Ordem, ainda na infância, no máximo até os dez anos de idade. No monastério militar, os jovens aprendem a lutar, estudar e pregar a palavra, entender as leis e, principalmente, a obedecer. O treinamento árduo muitas vezes causa a morte dos adolescentes e, aqueles que desistem, são marcados com a insígnia da vergonha — uma marca queimada no rosto e no peito — e são banidos do reino. Ao final do treinamento, os sobreviventes fazem o juramento de fidelidade a Elyon e, se forem considerados dignos, são abençoados com dons divinos. A Ordem se organiza em três vertentes: os juízes, focados na aplicação da lei divina; os missionários, que acompanham os sacerdotes nas missões de conversão; e os guardiões, responsáveis pela segurança do reino e da família real. A quarta vertente — não oficial — dos conquistadores é um pequeno grupo de elite responsável por espalhar a palavra de Elyon à força e dominar regiões mais vulneráveis. Oficialmente, nenhum reino pode provar a existência deles.

Os malcriados são os paladinos que quebraram seu juramento e desertaram, vivendo como párias e fugitivos pelos outros reinos de Orvalen. Estes são amaldiçoados com dores crônicas e visões de destruição, recorrendo a qualquer meio para entorpecer a mente e o espírito conturbado pela culpa.

BENÇÕES

Suas armas são um escudo e uma espada.

ESTAMINA	São capazes de suportar longos combates, carregar armaduras pesadas e continuar lutando mesmo após sofrer ferimentos e enfrentar grande desgaste físico. Entretanto, não são invulneráveis: seus corpos ainda podem ser feridos, e o esforço prolongado pode levá-los à exaustão.
ÉGIDE SAGRADA	Os paladinos podem expandir a bênção de seus escudos, criando uma barreira luminosa capaz de proteger a si mesmos e aos aliados de ataques físicos e mágicos. Quanto maior a área protegida e mais intenso o ataque recebido, maior será o desgaste do paladino.
ARMAMENTO CONSAGRADO	Ao tocar uma arma com seu escudo, o paladino pode revesti-la temporariamente com a graça de Elyon. A bênção fortalece seus golpes e permite ferir criaturas resistentes a armas comuns. Seu efeito desaparece quando o vínculo com o escudo é interrompido.
JURAMENTO DE GUARDA	O paladino pode estabelecer um vínculo sagrado com uma pessoa que jurou proteger. Enquanto permanecer próximo dela e mantiver seu escudo, consegue perceber quando está sob ameaça imediata e interpor sua proteção com maior rapidez. O juramento não revela perigos desconhecidos à distância nem impede que o protegido seja ferido.
EXPURGO	Os paladinos podem utilizar a energia de seus escudos para enfraquecer maldições e desfazer encantamentos lançados sobre pessoas ou objetos. O expurgo cura a profanação do sangue causada por mordidas de vampiros ou lobisomens.
VIGÍLIA	Por meio de uma oração, o paladino torna-se capaz de perceber a presença de encantamentos ativos, maldições e manifestações sobrenaturais nas proximidades. A habilidade revela que existe uma influência mágica, mas não identifica automaticamente sua origem, seu responsável ou suas intenções.
LUZ DO INCRIADO	Os paladinos conseguem emitir uma luz sagrada a partir da ponta da sua espada e escudo, iluminando ambientes escuros e enfraquecendo manifestações de magia sombria. A claridade também pode cegar adversários próximos.

FRAQUEZAS

	Caso sejam amordaçados, tenham a voz bloqueada por encantamentos ou estejam em um ambiente onde o som não alcance a vítima, não conseguem exercer essa forma de influência. O silêncio não anula seus outros poderes, mas os priva de uma de suas principais armas.
PROFANAÇÃO DO SANGUE	A mordida de um vampiro ou lobisomem contamina o sangue consagrado do paladino, prejudicando sua ligação com Elyon. À medida que a profanação se espalha pelo corpo, sua força abençoada diminui, seus poderes tornam-se instáveis e o uso das habilidades sagradas pode provocar dores intensas. A gravidade dos efeitos depende da extensão da contaminação.
PERDA DE SEU ESCUDO	O escudo consagrado é o vínculo sagrado que permite ao paladino receber e canalizar o poder de Elyon. Caso seja retirado de sua posse, ele perde esse contato e fica impossibilitado de utilizar suas habilidades divinas, dependendo apenas de sua força natural e de seu treinamento. O vínculo só pode ser restabelecido quando o escudo lhe é devolvido.

ORIGEM

Os Santos e Santas surgiram nos primeiros séculos de Elyndor, quando os seguidores de Elyon começaram a procurar uma forma de utilizar a energia divina sem transformá-la em arma. Enquanto os Paladinos de Montclair assumiram o papel de proteger o reino pela força, os sacerdotes seguiram outro caminho: preservar aquilo que ainda podia ser salvo.

Segundo os registros da ordem, os primeiros sacerdotes descobriram que a energia proveniente de Elyon possuía uma natureza diferente da magia comum.

Ela não criava fogo, não movia matéria e tampouco destruía inimigos. Em vez disso, parecia conduzir aquilo que estava vivo ou mágico de volta ao seu estado natural. Uma ferida era fechada, uma corrupção era expulsa e um encantamento podia ser silenciado.

Com o tempo, homens e mulheres capazes de abdicar de seus títulos ou de sua vida plebeia começaram a ser treinados pelas Orvenne. Sacerdotes e Sacerdotisas possuem exatamente a mesma posição dentro da ordem e podem exercer as mesmas capacidades.

Utilizam vestes longas predominantemente claras, normalmente em tons de branco, marfim, cinza-pálido e dourado envelhecido. Diferentemente das armaduras dos Paladinos, suas roupas possuem poucos elementos metálicos e são feitas para permitir movimentos tranquilos durante tratamentos e rituais.

As vestes costumam possuir várias camadas de tecido, mangas largas e mantos compridos. Símbolos associados a Elyon são bordados discretamente nas extremidades das roupas, principalmente nas mangas, no peito e na gola.

Sacerdotes mais experientes utilizam pequenas peças de ouro ou prata, enquanto iniciantes permanecem com vestes mais simples. Durante guerras, podem utilizar couro leve por baixo das roupas, mas **não vestem armaduras pesadas**, pois seu papel não é permanecer na linha de frente.

BENÇÕES

CURA	Consegue canalizar a energia divina para fechar ferimentos. Dependendo do nível de domínio, a cura pode se estender por uma área enquanto o devoto continua o rito de cura em concentração, ataques ou perda de foco para a cura.
PURIFICAÇÃO	Consegue limpar um ambiente ou pessoa, consegue remover maldições, quebrar encantos e purificar totalmente um ambiente. Por conta disso, consegue também sentir o maligno.
CENSURA	Conseguem interromper temporariamente feitiços e ataques mágicos, podendo também criar pequenas áreas onde a magia fica inutilizada por um curto período.
BENÇÃO DE ELYON	Consegue imbuir em qualquer objeto energia celestial, consegue também criar uma ferramenta espiritual que emana a energia de Elyon, espadas e maças que machucam a alma e expurgam o mal por onde tocam.

FRAQUEZAS

DEVOÇÃO	Do sagrado ao sagrado, os sacerdotes precisam de conexão espiritual com o divino; isso significa que suas atitudes precisam estar de acordo com as do divino. Se a devoção for enfraquecida ou o sacerdote trair a fé, é excomungado, perdendo os poderes.
MORTALIDADE	Não são guerreiros, muito menos lutadores, são focos de fé do divino, por isso são facilmente abatidos se pegos em momentos delicados de ritos.

ORIGEM

As Tecelãs surgiram entre as primeiras mulheres de Elyndor que demonstraram uma manifestação incomum da graça de Elyon. Algumas devotas descobriram que podiam tornar a própria fé tangível. De seus dedos desprendiam-se fios luminosos, finos como seda, que obedeciam aos movimentos de suas mãos e assumiam a forma daquilo que imaginavam. A princípio, criavam objetos pequenos. Com o tempo, aprenderam a entrelaçar os fios até produzir estruturas inteiras, transformando uma força invisível em matéria. O dom passou a ser conhecido como Tecelagem. As mulheres capazes de manifestá-lo receberam o nome de Tecelãs e passaram a ocupar uma posição importante na sociedade elyndoriana, diferente das demais mulheres. Delas vieram homens com os mesmos dons.

Elas vestem túnicas longas e fechadas, de tecidos brancos, negros ou acinzentados, com mangas amplas, golas altas e véus que podem cobrir seus cabelos. Algumas utilizam bordados dourados com inscrições do Santhar, enquanto outras preferem vestimentas inteiramente lisas. Suas mãos, entretanto, costumam permanecer descobertas, permitindo que os fios da fé se desprendam livremente de seus dedos.

A Casa Orvenne nasceu delas, na construção dos Colossos Antimagia. Os engenheiros são responsáveis por extrair, preparar e posicionar a pedricita, enquanto as tecelãs produzem os componentes materiais e entrelaçam a fé nas demais estruturas que permitem o funcionamento dos gigantes. Essa colaboração exige uma divisão rigorosa de responsabilidades: por mais poderosas que sejam, as Tecelãs não conseguem criar, transformar ou manipular a pedricita. O mineral permanece inteiramente com os homens da família que

portam os

BENÇÕES

TECELAGEM

As tecelãs materializam fios luminosos a partir das pontas dos dedos e os manipulam com movimentos precisos das mãos. Esses fios obedecem à sua vontade e podem ser entrelaçados para formar praticamente qualquer criação material, desde objetos delicados até armas, suturas em cortes, construções e estruturas monumentais. São capazes de fazer objetos surgirem a partir dos próprios fios de fé, materializando aquilo que desejam sem depender de recursos encontrados no ambiente. Podem criar ferramentas, vestimentas, alimentos, armas e outras manifestações materiais. Entretanto, criações numerosas ou de grandes proporções exigem um esforço considerável.

ÁGUA PARA VINHO

Ao tocar um objeto sólido, uma tecelã pode desfazer sua estrutura e reorganizá-la na forma de outra coisa. A transformação depende daquilo que a Tecelã consegue conceber e sustentar mentalmente. A pedricita é a única matéria que permanece completamente inacessível a esse poder.

LEVITAÇÃO

Por meio da própria fé, as Tecelãs conseguem suspender seus corpos e deslocar-se livremente pelo ar. Podem alcançar grandes alturas, atravessar obstáculos e mudar de direção durante o voo.

FRAQUEZAS

EXAUSTÃO

Toda criação consome energia da Tecelã. Objetos pequenos exigem pouco esforço, mas construções monumentais, transformações complexas e a produção simultânea de diversos materiais podem provocar tremores nas mãos, dores intensas, fraqueza e desmaios. Caso ultrapasse seus limites, a Tecelã pode sofrer danos graves ao próprio corpo. O descanso é necessário para recuperar suas forças.

CONCENTRAÇÃO

A tecelagem depende da clareza mental. Interrupções, dores intensas e perturbações psicológicas podem comprometer a precisão dos fios, deformar criações ou interromper transformações antes de sua conclusão.

ABALO DA FÉ

Uma crise profunda de fé pode enfraquecer os fios, dificultar sua materialização e comprometer o controle das habilidades. Quanto mais instável estiver essa ligação, maior será o esforço necessário para realizar criações que antes seriam simples.

MORTALIDADE

Apesar de suas capacidades extraordinárias, as Tecelãs continuam sendo humanas. Podem sofrer ferimentos, adoecer e morrer. A capacidade de criar matéria não torna seus corpos invulneráveis, e uma Tecelã exausta ou impossibilitada de utilizar seus poderes permanece sujeita às mesmas ameaças físicas que qualquer outro mortal.

A verdade logo será descoberta.

A FICHA

Preencha a ficha e coloque em um documento e nos envie o LINK com permissão para editar o documento.

PEGUE A FICHA

INDÍGENAS

MAORI

- Keisha Castle-Hughes — māori

ABORÍGENE AUSTRALIANA

- Madeleine Madden — aborígene australiana

ORIENTE MÉDIO

IRÂNIA

- Nazanin Boniadi
- Sophia Nomvete

EGÍPCIA

- Mena Massoud — egípcio
- Amr Waked — egípcio
- Rami Malek — ascendência egípcia
- Tara Emad — egípcia

PALESTINA

- Hiam Abbass — palestina
- Saleh Bakri — palestino

PALESTINA E EGÍPCIA

- May Calamawy — palestino-egípcia
- Yasmine Al Massri — palestina-egípcia

LIBANESA

- Fares Fares — libanês
- Razane Jammal — libanesa
- Nadine Labaki — libanesa
- Haaz Sleiman — libanês

SÍRIA

- Ghassan Massoud — sírio

TUNISIANA

- Dhafer L'Abidine — tunisiano
- Marwan Kenzari — ascendência tunisiana
- Hend Sabri — tunisiana

ARGELINA

- Sofia Boutella — argelina
- Tahar Rahim — ascendência argelina

MARROQUINA

- Saïd Taghmaoui — marroquino
- Loubna Azabal — ascendência marroquina

ASIÁTICOS

JAPONESA

- Hiroyuki Sanada
- Tadanobu Asano
- Anna Sawai
- Kento Yamazaki
- Mackenyu
- Kōji Yakusho
- Rinko Kikuchi
- Tao Tsuchiya
- Suzu Hirose
- Fumi Nikaido
- Masami Nagasawa
- Kasumi Arimura
- Kanna Hashimoto
- Ryusei Yokohama
- Takumi Kitamura
- Masaki Suda
- Junichi Okada
- Nana Komatsu

- **Minami Hamabe**
- **Shun Oguri**

CHINESA

- Zhang Ziyi
- Gong Li
- Liu Yifei
- Fan Bingbing
- Zhou Xun
- Ni Ni
- Jessica Henwick

COREANA

- Daniel Henney

LATINOS

- **Ismael Cruz Córdova — afro-latino**

CARIBENHA

- **Steve Toussaint — negro, de origem barbadiana**
- **Jacob Anderson — negro, afro-caribenho**
- **Nathalie Emmanuel — ascendência dominicana**

AFRICANAS

- Mimi Ndiweni — ascendência zimbabuana
- Cynthia Addai-Robinson — ascendência ganesa
- Nanna Blondell — ascendência ganesa
- Abubakar Salim — origem nigeriana
- Nonso Anozie — ascendência nigeriana
- DeObia Oparei — ascendência nigeriana
- David Oyelowo — ascendência nigeriana
- Chiwetel Ejiofor — ascendência nigeriana
- Sophie Okonedo — ascendência nigeriana

Zoë Robins — ascendência nigeriana

- Natalie Simpson — ascendência nigeriana
- Clinton Liberty— origem nigeriana
- Alexander Siddig — sudanês
- Lenny Henry — negro, de origem jamaicana
- Bethany Antonia — negra, de ascendência jamaicana
- Wil Johnson — negro, de origem jamaicana

INDIANA

- Dev Patel — ascendência indiana
- Anya Chalotra — ascendência indiana
- Mahesh Jadu — indiano
- Indira Varma — ascendência indiana

- Priyanka Bose — indiana
- Deepika Padukone — indiana
- Ranveer Singh — indiano
- Shahid Kapoor — indiano
- Hrithik Roshan — indiano
- Aishwarya Rai Bachchan — indiana
- Priyanka Chopra Jonas — indiana
- Sobhita Dhulipala — indiana

NEGROS

- Mecia Simson
- Royce Pierreson
- Sophia Nomvete
- Clinton Liberty
- John Macmillan
- Wil Johnson
- Nathalie Simpson
- Djimon Hounsou
- Marcus Rutherford
- Djimon Hounsou
- John Macmillan
- Royce Pierreson

VAGAS / 04 * 06

KAIDRIA

NOME + MÁSCARA	OCUPAÇÃO	CLASSE + RAÇA
KJELLDNHAL WINTERMERE / FINN BENNETT	O PRÍNCIPE DOS SUSSURROS	BRUXO / BRANCO
THYRA DRAVENHOLT / AUBRI IBRAG	LADY DOS DRAVENHOLTS	VAMPIRA / DAGUESTANI
ARTORIAS DRAVENHOLT / MATT SMITH	CAVALHEIRO JURAMENTADO E CHEFE DA GUARDA	VAMPIRO / BRANCO
	O LÍDER DOS MORCANTS	KRIG / *
ALARIC MORCANT / JACK O ' CONNEL	O ESTRANGEIRO	KRIG / BRANCO
	A RAINHA	VAMPIRA / *

VAGAS / 05 * 08

MORVAUS

NOME + MÁSCARA	OCUPAÇÃO	CLASSE + RAÇA
LORCAN EMBERHALD / XANDER COLE	LÍDER DO CLÃ EMBERHALD	DRUÍDA / INDÍGENA
VIKRAM EMBERHALD / DEV PATEL	O PROTETOR DO LÍDER DOS DRUÍDAS	DRUÍDA / INDIANA
	LÍDER DO CLÃ FENRIVAR	LOBISOMEM / *
	UM MEMBRO DOS FENRIVAR	LOBISOMEN / *
	LÍDER DO CLÃ WILDWINGS	FADA / *
AISHWARYA WILDWING / ANYA CHALOTRA	DAMA DE COMPANHIA DA CORTE FEÉRICA	FADA / INDIANA
	LÍDER DO CLÃ MARENTHAL	SEREIA / *
KALLIROE MARENTHAL / KIAWENTIIO TARBELL	A FANTASMA DAS MARES	SEREIA / INDÍGENA

VAGAS / 03 * 06

ELYNTOR

NOME + MÁSCARA	OCUPAÇÃO	CLASSE + RAÇA
AENOR AURELIAN / CHARLIE HUNNAM	O REI SANTO	DIGNATS / BRANCO
OCCTIS MONTCLAIR / SANTIAGO CABRERA	COMANDANTE DA GUARDA REAL	PALADINO / BRANCO
	O MESTRE DA FÉ	SACERDOTE / *
VAELLA SAINTHAND / EMILIA CLARKE	A FALSA DEVOTA	SACERDOTISA / BRANCA
	A MATRIARCA DAS TECELÃS	TECELÃ / *
	UM MEMBRO(A) DAS TECELÃS	TECELÃ / *

VAGAS / 06 * 08

ARAVEIL

NOME + MÁSCARA	OCUPAÇÃO	CLASSE + RAÇA
NERINE SILVERWING / JESSIE MEI LI	A RAINHA SOBERANA	BRUXA / ASIÁTICA
MALACHITE SILVERWING / MANNY JACINTO	O REI NÃO COROADO	ELFO / FILIPINO
CALISTA SILVERWING / MANNY JACINTO	A ESPOSA DE PRATA	VEYRATHI / NEGRA
SCIEL WHITETHORN / ALINA KOVALENKO	A COMANDANTE DA GUARDA REAL	DRUÍDA / BRANCA
LAIOS WHITETHORN / FABIEN FRANKEL	O JURAMENTADO	ELFO / INDIANO
KAIREN MOONVEIL / JOSH HEUSTON	A GRANDE RUPTURA	VEYRATHI / ASIÁTICO
	LÍDER DOS MAGOS	MAGO / *
	MEMBRO(A) DOS MAGOS	MAGO(A) / *