

Temarium



Cenário de Aventura para o sistema

Nexus
ROLEPLAYING GAME



Autor

José Roberto Vieira

Capa

João Carlos F. Lucena

Ilustrações Internas

As imagens aqui apresentadas são apenas de divulgação e são propriedade de seus autores, todos os direitos reservados (busca por imagens no <http://www.google.com.br/> e <http://www.deviantart.com/>), Mapa por Rafael Henrique "Glass", ilustrações de Bruno.

Coordenação

José Roberto Vieira, João Carlos, Dilermando Neto

Publicação

Publicada pelo Blog do Nexus e disponível para download gratuito em <http://nexusbr.blogspot.com>

Licenciamento

Este livro é de autoria de José Roberto Vieira; e está licenciada de acordo as seguintes condições: Creative Atribuição-Uso Não-Comercial-Compartilhamento pela mesma Licença 2.5 Brasil Commons.

Você pode:



copiar, distribuir, exibir e executar a obra



criar obras derivadas

Só as seguintes condições:



Atribuição. Você deve dar crédito ao autor original, da forma especificada pelo autor ou licenciante.



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



Compartilhamento pela mesma Licença. Se você alterar, transformar, ou criar outra obra com base nesta, você somente poderá distribuir a obra resultante sob uma licença idêntica a esta.

- Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra.
- Qualquer uma destas condições podem ser renunciadas, desde que Você obtenha permissão do autor.
- Nothing in this license impairs or restricts the author's moral rights.

Este licenciamento segue um padrão obra aberta e está registrado pela seguinte licença da Creative Commons: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/br/> com validade legal no Brasil e por muitos outros países.

O Palácio da Aventura

Senho que sou um cavaleiro andante.
Por desertos, por sóis, por noite escura.
Templário de amor, busco anelante
O palácio encantado da Ventura!

Mas já desmaio, exausto e vacilante,
Quebrada a espada já, rota a armadura...
E eis que súbito o avisto fulgurante
Na sua pompa e aérea formosura!

Com grandes golpes bato à porta e brado:
Eu sou o vagabundo, o Deserdado...
Abri-vos, portas d'ouro, ante meus ais!

Abrem-se as portas d'ouro, com fragor...
Mas dentro encontro só, cheio de dor,
Silêncio e escuridão — e nada mais!

Antero de Quental



Índice

Autor	2	Anões	20
Capa	2	Gnomos	21
Ilustrações Internas	2	Onys	21
Coordenação	2	Orcs	21
Publicação	2	Djyns	22
Licenciamento	2	Zéfiros (ou Harpyas)	22
Você pode	2	Syrians	22
Sob as seguintes condições	2	Khans	23
Introdução - Capítulo 1	6	Nekuia	23
O Que é Taenarum?	6	Minotauros	24
Nexus	6	Goblins	24
A História	6	Os Povos Élficos	24
Os Reinos Antigos	6	Elfos Yenillor	25
A Invasão	7	Elfos Siriar (ou Elfos Brumais)	25
O Expurgo	8	Elfos Mianeh	25
Agradecimentos	8	Elfos das Sombras	25
Agradecimentos - Capítulo 7	8	Elfos Alados	26
O Mundo - Capítulo 2	9	Elfos Marinheiros	26
Os Mares de Taenarum	9	Divindades - Capítulo 4	27
Mar de Vidro	9	Os Deuses Antigos	27
Mar Negro	9	Os Deuses Primevos	27
Mar dos Ventos	9	Os Deuses Novos	27
Nomes élficos, Lembranças dos povos	9	Amaratssu	27
As Fronteiras	9	Deus dos onys, da liberdade e da coragem	27
Os Reinos	9	Balthus	28
Hovgard (antiga Helhein)	10	Deus dos anões, do trabalho, do comércio, da inteligência, da sagacidade, do tempo e da verdade	28
Gallanodell (antiga Dartmoor)	10	Elf-Siriar	28
Mordarc	10	Deus da conquista, da ordem, do poder e da força	28
Melina	11	Mianeh	28
Lianonn (antiga Eth Doran)	11	Deusa da beleza, do amor, das artes, do conhecimento, do oceano, da fertilidade e da vida	28
Loreanna	11	Míder	29
Medrawt	11	Deus da guerra, da violência e da morte	29
Kriemhild	11	Yenillor	29
Klotho	12	Deus da natureza, das harpyas, dos onys, dos orcs, dos elfos, dos monstros e da magia	29
Aymir	12	Ofícios dos Jogadores - Capítulo 5	30
Sianodell (antiga Siembalth)	12	O que é um ofício?	30
Mianeh	12	Heróis	30
Cynwar	13	Aventureiros	30
Verenna	13	Makhê - A Magia	30
Íllion	13	Limite de Magia	30
Lakhesys	13	Os Ofícios Comuns	30
O Forte Condado	13	Bárbaro	30
Vale dos Ecos	14	Considerações Finais sobre Bárbaros	31
Kadriyell (antiga Feldspar)	14	Bardo	31
Dahshur, Ta set Neferu e Ahme	14	Considerações Finais sobre Bardos	31
Imilmur	14	Caçador de Relíquias	31
Sekhmet	15	Considerações Finais sobre Caçadores de Relíquias	31
Hórus	15	Cavaleiro	32
Darhan Ull (antiga Ulan Bator)	15	Considerações Finais sobre Cavaleiros	32
Shanty	15	Encantador	32
Dancwar (antiga Vasta Planície)	16	Considerações Finais sobre Encantadores	32
Hastra	16	Guerreiro	32
Velha Roldana	16	Considerações Finais sobre Guerreiros	32
Kaharry	16	Ladrão	32
Yenillor	17	Considerações Finais sobre Ladrões	33
Hildnyar	17	Mago	33
Aníron	17	Considerações Finais sobre Magos	33
Aetryan	17	Monge Dragão	33
Koshogatsu - o reino oriental	17	Considerações Finais sobre Monges Dragão	33
Povos de Taenarum - Capítulo 3	20	Pirata	33
500 Anos	20	Ranger	33
Os Povos de Taenarum	20	Restrição Aversão a Cidades (Leve)	34
Humanos	20		

Considerações Finais sobre Rangers.....	34
Sacerdote	34
Samurai.....	34
Considerações Finais sobre Samurais.....	34
Templário	34
Considerações Finais sobre Templários	35
Valkyria	35
Xamã	35
Considerações Finais sobre Xamãs	35
Ofícios Élficos	35
Juiz do Véu.....	35
Considerações Finais sobre Juizes do Véu.....	36
Níhar	36
Considerações Finais sobre Níhar.....	36
Mitos e Lendas do Mundo - Capítulo 6	37
Abismo.....	37
Aiken Dunhan.....	37
Gallathil Sianodell	37
Gellius.....	38
Glorendel Lianonn.....	38
Miriel - Pégaso de Glorendel.....	39
Kayla Sianodell.....	39
Yatra - Unicórnio de Kayla	39
Kronnos Raventhor	39
Mersek-Allan	40
Tamashi	40
Wienjhar Farn Thorn	40
Wienjhar em Forma de Lobo	41
Yorgem Wildwind	41
Outras Criaturas de Interesse	41
Ankosh.....	41
Faërie.....	41
Projeto Kaamos	42

Introdução

Capítulo 1

O Que é Jaenarum?

A fantasia medieval expressa em *Jaenarum* veio das clássicas inspirações: Senhor dos Anéis, Nárnia, mitologia europeia, e das Musas. Entretanto, você, caro leitor também encontrará aqui uma pitada de Discworld e vagas lembranças de Éride.

Espero ter atingido meus objetivos e criado um cenário inovador e divertido, também espero que meus leitores compreendam que o limite do RPG é apenas a imaginação: por isto, alguns conceitos clássicos da literatura fantástica serão totalmente diferentes daquilo que você conhece.

Jaenarum também possui muito do preconceito e racismo de nosso mundo, infelizmente os elfos aqui descritos foram inspirados em eventos ocorridos no mundo real. Às vezes a imaginação nos prega peças, às vezes somos mais cruéis do que qualquer elfo.

Mesmo sendo prepotência de minha parte, espero que as palavras aqui descritas sirvam de mensagem para todos aqueles cujo ódio pode destruir vidas. Espero que a fantasia sirva de exemplo para a realidade.

E que os elfos de nosso mundo nunca retornem ao poder.

Nexus

Desenvolvido por João Carlos Lucena, o sistema Nexus é simples e fácil, ele pode ser baixado gratuitamente no site da Nexus www.nexusbr.blogspot.com, em formato PDF.

O sistema prima por ser simples e rápido. Neste livro você encontrará as regras específicas para o Nexus, mas nada impede que você use as regras que mais lhe agradam ou o sistema com o qual tem mais facilidade.

A História

É deveras salutar o comentário que *Jaenarum* não respeita muitos as leis da Física: mundos mágicos sofrem deste problema, principalmente aqueles localizados em cima dos Pontos de Nexus. Estes pontos são raros no universo, e neles os conceitos de "real, imaginário, e impossível" podem ser facilmente rompidos ou confundidos.

Isto torna *Jaenarum* um mundo singular, não só na geografia (como você verá nas descrições dos reinos), mas também na política, social, e demais áreas. Por isso, respeitado leitor, é melhor abandonar certos preconceitos e conhecimentos antes de adentrar mais ainda nestas páginas.

Mas agora, precisamos nos voltar rapidamente ao passado, e fazer uma sutil viagem pelos reinos, para que você entenda melhor as mudanças ocorridas nos últimos quinhentos anos.

Os Reinos Antigos

Jaenarum era composta por três impérios: Siembalth, que ia de Helhein até Ulan Bator e a Vasta Planície; Grimshaw a sul; e Koshogatsu, no oriente sul; com o tempo as raças foram se dividindo e formando reinos menores, o império de Siembalth perdeu seu poder e acabou se tornando um reino menor, daí nasceram os outros: Forte Condado, Feldspar, Ulan Bator, Helhein, Dartmoor. Siembalth sempre almejou retornar ao poder absoluto, mas com o tempo os reinos provaram-se cada vez mais autônomos e fortes: por fim a invasão élfica transformou completamente o mundo, e afastou de vez a esperança do velho império.

Os reinos viviam em certa paz, logicamente batalhas regionais eram constantes, mas nada grandioso acontecia em *Jaenarum*: olhando-se de fora, era um mundo bem chatinho e igual a outros por aí, talvez atraísse a atenção de uma ou outra criatura extraplanar, mas nada grandioso...

Siembalth era o reino dos heróis: a ostentosa cidade humana abrigava uma quantidade homérica de pessoas capazes de atos incríveis: cada cidade, vilarejo, região, tinha uma ou mais lendas de *Jaenarum*; com o tempo Siembalth acabou se tornando a capital dos reinos, administrando a aliança formada por eles. Desde o rei, até o camponês, todos ali pa-



reciam ter sangue heróico nas veias; os deuses também eram fortemente presentes, atuando ao lado dos mortais e envolvendo-se em seus problemas. Sua arquitetura era baseada em estátuas, homenagens, e palácios tão belos, que até hoje são utilizados pelos elfos.

O Forte Condado era o reino dos povos Fäerie; criaturas estranhas às quais as leis da Realidade não se aplicam. Também conhecidos como fadas, eram criaturas feitas da essência da magia. O Forte Condado era muito evitado pelas outras raças, e um dos mais influenciados pelos pontos Nexus.

Feldspar, outrora o reino dos anões: a região montanhosa era uma das mais prósperas e ricas entre os reinos. Praticamente toda montanha e vale possuía sua própria cidade, além, é claro, da grandiosa Zërstoren, a capital, que segundo os anões está localizada abaixo de todo o reino, e só permite a entrada de anões (a cidade é muitas vezes tratada como um organismo vivo pelos nativos).

Ulan Bator era o selvagem reino dos orcs e goblinóides, dividido em grandiosas regiões tribais ela tornar-se-ia o centro de toda cultura “bárbara” de *Jænarum*. Por sua proximidade com a Vasta Planície, o local acabou adquirindo uma cultura voltada à sobrevivência e às leis antigas de Moral e Honra — chamadas entre estes povos de “A Doutrina”. Ulan Bator também abrigava o maior número de rangers, druidas, e xamãs. Com o tempo foram descobertas tribos de elfos e humanos, e, pra surpresa de todos, uma tribo de anões!

A Vasta Planície era o território dos Djyns, os filhos dos gênios: além de ser o deserto, e a área mais seca de *Jænarum*. Estranhamente, o reino vivia sob tempestades elétricas, um evento que ocorria somente lá.

A Cidadela dos Ventos era, talvez, a mais bela de todas as cidades; localizada acima do mundo. A Cidadela era um conjunto de ilhas voadoras, habitadas pelos zéfiros, numa rota acima do Mar dos Ventos, próxima a Vasta Planície. Sua poderosa cultura era baseada no culto aos mortos e na ressurreição. O ouro era seu minério mais prezado. A Cidadela foi cruelmente destruída pelos elfos durante a invasão.

Grimshaw era o único reino élfico conhecido, apesar da distância mantinha certo contato com o restante dos reinos. Os elfos sempre se mantiveram distantes dos assuntos mundanos, até que estes surgissem em suas terras. Grimshaw foi considerado um reino traidor, por se unir aos conquistadores; até hoje seus elfos não são bem vistos pelas outras comunidades.

Koshogatsu, localizado na região mais oriental de *Jænarum*: sua cultura era baseada nos dragões serpente, na honra, fidelidade, e toda uma série de valores que as outras raças não entendiam. Suas casas e pagodes eram de uma arquitetura alienígena aos demais reinos, e as peculiaridades do reino tornavam seus nativos “estranhos” aos olhos dos demais. Os Onys, uma raça que só nasce nesta região, eram o que mais chamava a atenção: criaturas humanóides, com aspectos de tigre.

Eth Doran, no Mar Negro, a mais imponente e poderosa cidade de *Jænarum*, estava tão acima dos reinos, que era tratada como uma lenda: habitada por dragões sua arquitetura majestosa logo chamou a atenção dos elfos; com a vitória destes, os dragões foram aprisionados em corpos mortais.

Dartmoor, o reino das sombras, sempre foi uma região evitada pelos outros reinos, apesar de sua riqueza. Senhora de uma arquitetura “gótica” e de uma cultura que os demais reinos nem imaginavam. Os Syrians, verdadeiros regentes do reino, eram obrigados a dividir seu reino com uma praga vampírica. Dartmoor é conhecida como “terra sem sol”, o dia, em Dartmoor, está apenas nas canções e nas pinturas.

Helhein fora o mais bélico dos reinos: sua cultura era baseada na guerra e na sobrevivência. Seus nativos, os Khans, são humanos com capacidade de se transformarem em lobos. Hoje Helhein caiu vítima de uma maldição, e seu poderio está selado às fronteiras.

A Invasão

As primeiras notícias, vindas do noroeste de Siembalth não chamaram a atenção dos reinos: ninguém ligava para ataques em vilas pequenas e tribos de goblins, ambas estavam tão afastadas da civilização e imersas na costa pirata do Mar de Vidro que seria até uma benção se todos desaparecessem.

Mais e mais notícias de ataques começaram a chegar à Siembalth, desta vez duas cidades maiores haviam sido atacadas e destruídas: Íllion e Havec — a segunda uma importante cidade religiosa.

Quando Aetes, o rei de Siembalth finalmente resolveu intervir já era tarde demais, todo noroeste de Siembalth já havia sido tomado de forma estratégica e habilidosa: as passagens foram bloqueadas e o contato com Dartmoor e Helhein impedido. As tropas humanas tentaram, mas os invasores eram numerosos e poderosos demais: elfos envoltos em brumas, elfos caçadores, religiosos, uma variação tão grande destas criaturas, que foi impossível para o exército vencer sozinho.

Num ato de desespero, o príncipe Adrian reuniu suas tropas no istmo e enfrentou os elfos, impedindo que a invasão avançasse. Enquanto isto Aetes pedia ajuda aos outros reinos; O Forte Condado e Feldspar concordaram em ajudar, todavia Ulan Bator começara a ser atacada pelos elfos de Grimshaw e ficou segregada das demais nações; a Vasta Planície e os Djyns ajudavam os orcs e as tribos: não houve resposta de Koshogatsu.

Eth Doran só entrou na guerra quando a nação humana caiu: os dragões sabiam que aquele era o ponto mais importante dos reinos, e com sua derrota os invasores élficos teriam acesso a qualquer parte do continente — mesmo lutando vorazmente, os dragões foram derrotados, devido a uma traição de Abismo, o dragão negro de quatro asas e seu grupo.

Antes de morrer, Sciantus, o rei dos dragões, conjurou um último feitiço: aprisionando TODOS os dragões em formas mortais, alguns conseguiram se transformar em elfos, outros em humanos, orcs e anões — os menos sortudos viraram animais. Depois disso, as hostes de *Jænarum* caíram, uma a uma.

Koshogatsu foi a única nação a vencer: Grimshaw tinha de dividir suas tropas em duas, uma para o reino oriental, outra para as planícies orcs; por isto os Onys aproveitaram-se da situação e traçaram estratégias incríveis de batalha, vencendo-os. Esta não poderia ser considerada uma vitória de *Jænarum*, já que o reino oriental dificilmente entrava em contato com os outros.

Jænarum sofreu duas grandes derrotas numa mesma hora: quando o reino dos dragões caiu e Sciantus conjurou seu feitiço, Helhein estava sob ataque de Gellius, o dragão branco. Este, por sua vez acabara de conjurar uma maldição sob o reino do norte; caso alguém tentasse atravessar as fronteiras, cairia morto. Agora, o reino estava sozinho e sem poder ajudar.

A maldição funcionou até bem demais, mesmo os aliados de Gellius (e ele mesmo!) acabaram presos àquelas terras: Num mesmo dia *Jænarum* perdeu dragões e Khans.

A Vasta Planície e Ulan Bator começaram a receber ajuda da Cidadela dos Ventos — o reino dos zéfiros. A Cidadela era um arquipélago flutuante no Mar dos Ventos e um dos reinos mais influentes do mundo.

A batalha do sul parecia mais equilibrada, no norte o Forte Condado e Feldspar lutavam bravamente, esperando por um milagre.

Num ato de extrema crueldade os elfos realizaram uma proeza inigualável nos dias de hoje, um poderoso feitiço fez com que a Cidadela caísse no Mar dos Ventos, matando boa

Agradecimento

Capítulo 7

parte de sua população, e destruindo o sudoeste da Vasta Planície.

O ataque teve um efeito inesperado (talvez) — as ondas que se levantaram do Mar dos Ventos atingiram a costa de Grimshaw, o reino élfico do sul, fazendo com que estes ficassem em número reduzido demais para lutar. Os reinos invasores não ajudaram seus irmãos, o que criou ressentimentos e mágoas profundas.

Yenillor saiu da guerra, mas acabou dividindo os espólios com seus irmãos. Mianeh e Elí-Síriar dominariam *Jaenarum* tempos depois.

Mas agora, nosso olhar deve se voltar ao presente... pois o passado está morto e faz parte das canções e lembranças.

O Expurgo

Primeiramente os elfos dividiram os reinos entre as famílias mais poderosas: estas, por sua vez, nomearam familiares e aliados para postos de comando; as teias élficas dominavam desde os reis até os soldados rasos.

Os reinos receberam o nome destas famílias: as “profissões heróicas” foram proibidas de vez, e qualquer um pego atuando era imediatamente exterminado: ficou claro quem dominava agora. Aos poucos os heróis foram abandonando a batalha e desistindo, até que as potestades élficas dominassem por completo.

Ao invés de usar humanos como guia neste novo mundo, os elfos utilizaram seus primos Yenillor, moradores do reino de Grimshaw — sabiam que não podiam confiar numa raça inferior e traidora como aquela. Por isso, seus “irmãos” eram os mais indicados: os Yenillor acabaram com a fama de “traidores” em *Jaenarum*.

De todos, os que mais sofreram foram os Kobolds e Halflings: campos de concentração foram criados em Ulan Bator e muitos foram assassinados, os poucos sobreviventes foram

salvos pelos rebeldes anões. Depois, desapareceram e nunca mais foram vistos.

O poder dos elfos se estendeu por todos os reinos, o que eles não dominavam, destruíam, como a Cidadela dos Ventos — o que não destruíam, como Koshogatsu, iam esperar, para que o próprio povo destruísse.

O conceito élfico de raça pura atingiu a todos: os humanos negros de Ulan Bator, os nômades da Vasta Planície, e até alguns Syrians, chamados de “Roms”. A fé de *Jaenarum* foi considerada herege, e seus deuses tiveram de ser esquecidos — esta ação visava enfraquecê-los nos Portões.

Os sacerdotes e Templários, sem poderes, foram caçados e mortos: templos foram derrubados e estátuas feitas em pedaços. Tudo que sobrou dos deuses não passa de entulho e esperança.

Há quem diga que só os mortais podem libertar seus criadores dos Portões do Sussurro.

Agradecimentos

Agora você irá conhecer *Jaenarum*, espero que você leitor goste deste projeto e que sua fama me permita desenvolver ainda muitos outros livros.

Acredito também no poder deste jogo maravilhoso, que é o RPG, e na força que temos para divulgá-lo. Por isto, meu amigo, trate de chamar aqueles seus amigos/conhecidos que não sabem o que é RPG e os convide para uma partida.

A Nexus deseja a todos bons jogos e muitas aventuras, que logo o nosso hobby favorito se torne famoso pelo Brasil afora e que as filas nos encontros dobrem a esquina!

No futuro, planejamos alguns novos net-books, os quais trarão muitas revelações e surpresas a nossos jogadores.



O Mundo

Capítulo 2

O que falar sobre uma casa?

Que ela é composta de paredes, quartos, camas? Que fica localizada após as montanhas, entre o vale e o rio, abaixo do Castelo de Vidro, sim, ali, onde dorme o dragão branco.

Talvez, a palavra casa esteja perdida para nós, engolida pelas trevas do passado, destruída pelas cinzas cálidas da guerra.

Lembro-me de Helhein no passado; quando eu e os outros corríamos pela floresta, sem temer os trolls, os grolls e os bárbaros. Lembro, contente, de quando Nadja tropeçou, quebrando o braço e voltando para casa em prantos.

O curandeiro, Svann, concertara o osso, beijara sua testa, e dera a cada um de nós um doce... que nos ajudou a suportar a surra de nossos pais à noite.

Mas hoje, Helhein é o lar de Gellius; o gigantesco dragão branco que dorme acima do céu. A tempestade perolada, cujas asas de gelo cobrem o mundo.

Eu tenho saudades daquela época... e dos heróis...

Vaner Greenfield, Khan, Valente do Gelo.

É difícil explicar *Taenarum*: apesar de algumas medidas concretas, como distância e tamanho, o mundo não obedece a uma lógica climática muito coerente: a área total, com Koshogatsu, Hovgard, Yenillor e Lianonn possui uma extensão de 5.530.751 km², a maior parte de seu clima é temperado, apesar do forte calor em Dancwar e Darhan Ull.

De todos seus reinos, Siembalth é o maior e mais próspero: a antiga capital humana é hoje o maior centro élfico, rebatizado de Sianodell e habitado por toda sorte de criaturas fantásticas.

Os Mares de *Taenarum*

Há três mares que circundam *Taenarum*, não se sabe sua extensão ou o que existe além deles, exceto os boatos. Todos os três mares são infestados de criaturas gigantes e perigosas: hidras, serpentes do mar, gigantes das águas. Apesar de tudo, os elfos não conseguiram destruir estas criaturas.

Mar de Vidro

É conhecido por duas de suas características mais gritantes: quando suas águas estão plácidas é possível ver perfeitamente o próprio reflexo, alguns comentam que se você ficar durante muito tempo o olhar é possível enxergar o próprio futuro num lampejo.

Sua segunda característica é ter trazido os elfos a *Taenarum*, foi por ele que as fragatas chegaram e iniciaram seu ataque, conquistando o norte de Siembalth. Atualmente todos os barcos vindos da misteriosa terra dos elfos têm chegado daqui

Aventureiros audaciosos sempre tentam investigar esta região para encontrar o reino original dos invasores, infelizmente o Mar de Vidro é vigiado constantemente pelos barcos élficos e maquinário dos gnomos. E navegar por aqui é uma das ações mais difíceis que se tem notícia.

Mar Negro

Possui águas escuras à noite e uma recorrência de tempestades elétricas alta. Os piratas ainda não conseguem chegar com seus barcos voadores até aqui, mas se conseguissem uma nova era teria início em *Taenarum*.

Não se sabe o que está no além-mar, nunca nenhum barco o cruzou, mas acredita-se em outros continentes e terras até então nunca vistas. Os pessimistas falam que o mundo simplesmente acaba, e o barco cai para a escuridão...

Mar dos Ventos

É tumultuado e tempestuoso, suas águas são habitadas por mortos-vivos e navios fantasma. Destes, o mais famoso é o *Soulstalker*, um barco tripulado apenas por mortos-vivos e que aborda outros barcos para levar UM membro da tripulação (ou passageiros) com ele, os outros são deixados em paz. Este barco é caçado por Lucius Tarmann, um velho marujo que teve a noiva seqüestrada e se empenha em encontrar a embarcação para salvá-la (Lucius tornou-se um sacerdote de Míder apenas para destruir o inimigo).

Nomes élficos, Lembranças dos povos

Uma das primeiras ações élficas foi a mudança dos nomes dos reinos: com o passar dos anos os moradores destas regiões passaram a adotar a língua e palavras élficas em seu dia-a-dia: o Syann é a língua mais falada nos reinos, e considerada a língua mãe. A moeda corrente é o *drakkar*, antiga moeda humana e que por algum motivo inexplicável não saiu de circulação, apesar disso, os antigos desenhos de deuses e heróis nela impresso foram substituídos por letras do Syann e heróis élficos. O valor de um *drakkar* equivale a D\$ 1,00.

Como dito anteriormente, os reinos antigos eram apenas um, o Império de Siembalth, que mantinha escassas relações com Koshogatsu e Helhein: aos poucos o império perdeu seu poder e deu origem a reinos menores, estes por sua vez foram dominados e transformados pelos elfos.

As Fronteiras

Não há lugar mais bem vigiado em *Taenarum* do que as fronteiras entre os reinos: ali os exércitos são muito mais numerosos e não apenas elfos, mas membros de outras raças, agora atuando ao lado de seus novos reinos, fazem de tudo para vigiar a passagem de um lugar a outro.

Todos aqueles que portam armas devem carregar consigo suas licenças; aventureiros são obrigados a burlar as leis e agir furtivamente para não serem presos.

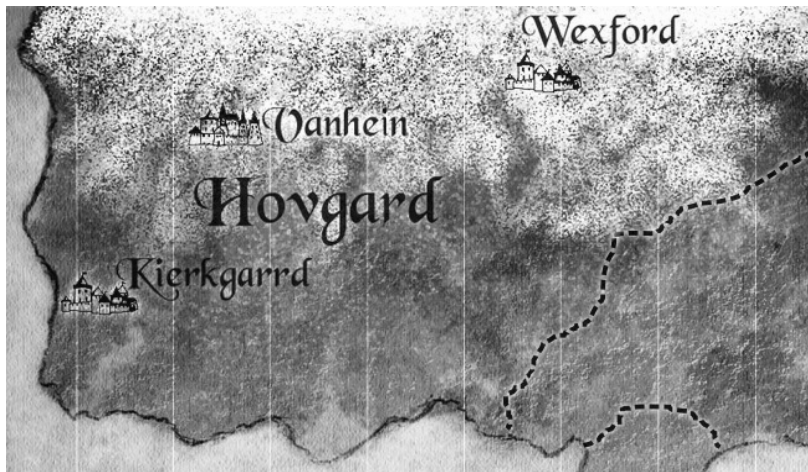
Algumas fronteiras, como o istmo entre Helhein e o resto do continente são menos vigiadas: ninguém se arrisca a cair vítima da maldição de Gellius — e seu exército de gigantes e trolls da neve são suficientes para evitar maiores problemas. Também há o problema dos vampiros de Gallanodell, ou os mortos-vivos de Illion.

Os Reinos

Ainda há muito a ser criado em *Taenarum*: mesmo que os mapas mostrem apenas a cidades principais, ainda há cidades menores, templos, ruínas, novas cidades, todo um mundo a ser explorado.

Taenarum é um mundo de mistério e prisão: se por um lado os elfos impõem um novo governo, por outro os boatos de elfos com partes de armadura assustam a todos. Seriam eles novos invasores, aliados ou inimigos? Onde estão os dragões? E os deuses? Há apenas um Portão do Sussurro?

Qual o limite da maldição de Gellius? Até onde vai a fidelidade de Yenillor?



São estas as perguntas que permeiam a mente de todos...

Hovgard (antiga Helheim)

Provavelmente, Hovgard é o maior acampamento já visto em qualquer realidade. Quando Gellius recitou sua maldição, aprisionando a todos nos limites do reino, ele não imaginava que ia prender a si e a seu exército. Como resposta, as forças de Hovgard organizaram-se num grande exército, e pela primeira vez, as tribos Khans lutaram juntas contra um inimigo em comum.

A cultura guerreira dos Khans os tornou adversários formidáveis: deve existir vinte ou trinta inimigos para cada guerreiro Khan, e mesmo assim a vitória parece longe. O próprio Gellius pede reforços à Sianodell, mas os elfos se mostram cada vez menos propensos a se arriscar nestas terras.

As três "cidades" conhecidas neste reino são Vanhein — no território que antes era a capital e onde hoje estão as forças de Gellius e o Castelo de Vidro; Kierkgarrd — na fronteira, onde estão mortos os valorosos e bravos; e Wexford — o centro da pequena resistência de Hovgard.

Os Khans ainda chamam seu reino pelo antigo nome, em mais uma tentativa de sobreviver à imposição estrangeira. Gellius e suas tropas referem-se ao lugar como "inferno" ou Hovgard mesmo... cujo significado é "Jardim Branco".

Não há grandes cidades no reino, só vilarejos isolados e vilas abandonadas. Os Khans decidiram abandonar suas terras e dificultar ao máximo a vida de Gellius antes de tombarem. Todas as cidades agora são acampamentos, prontos para a batalha e esperando a morte... Em Hovgard não há espaço para os fracos, nem os doentes: a cultura Khan é extrema demais para que estes sobrevivam. Se isto não os matar, então o frio o fará.

Este é, provavelmente, o único reino que não se importa em desaparecer... se puder levar o inimigo consigo.

Clima: extremamente frio: neve, gelo, tundra, taiga... muito frio...

Regente: Gellius, o dragão branco, submisso aos elfos e a Abismo; do outro lado, Wienjhar Farn Thor (lê-se "Wienrrar"), pelos Khans.

Gallanodell (antiga Dartmoor)

Gallanodell é coberta pela escuridão: os Syrians dizem que a deusa sol foi proibida por seu esposo Narkash, deus da escuridão, de brilhar neste reino.

Por mais estranho que pareça o reino não sofre com esta ausência de luz: os elfos desenvolveram um estranho sistema de iluminação capaz de for-

necer luz a todos; além, logicamente, de se aproveitarem da tecnologia avançada deste reino.

Gallanodell é o único reino que possui tecnologia a vapor: há duas linhas de trem que a cortam, sistemas de aquecimento nos lugares mais próximos à Hovgard e barcos à vapor que ligam o reino a Lianonn.

Com o nascimento dos elfos das sombras, Gallanodell passou a exportar esta tecnologia: Sianodell já comprou alguns trens e os barcos estão sendo usados em Kadriyell para patrulhar os mares.

Acreditava-se que os vampiros, lendários inimigos dos povos Syrians, tinham sido destruídos na guerra: muito pelo contrário, elfos das sombras têm cada vez mais se aliado a estas criaturas e planejado revoluções contra os outros reinos élficos. Teme-se que, depois de adquirir autonomia, Gallanodell torne-se o primeiro reino dominado por estas criaturas: a batalha dos Syrians por seu reino já tem se tornado lendária e começado a chamar a atenção de Sianodell e do conselho dos elfos.

Algumas de suas cidades já estão dominadas pelos elfos das sombras, enquanto outras resistem bravamente: os elfos das sombras têm se mostrado cada vez mais cruéis e adeptos da cultura vampírica. Se a aliança falhar, os elfos ainda têm poder o suficiente para se protegerem até se recuperarem.

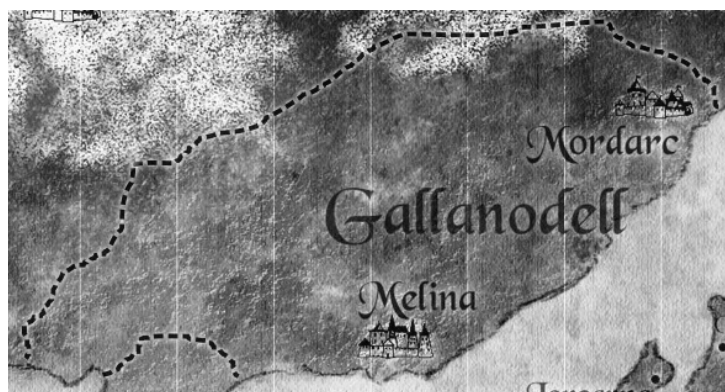
A arquitetura de Gallanodell é idêntica ao que se convencionou a chamar de "gótico" em nosso mundo: catedrais, torres altas, arcos, vitrais com motivos religiosos. Os elfos mais numerosos neste reino são os Mianeh, seguidos por elfos da sombra.

Clima: Gallanodell, no geral, é mais fria que o restante dos reinos; por sua proximidade com Hovgard, o reino é o segundo mais frio e onde mais neve em toda *Taenarum*.

Regente: Apesar de regida por Lembreance M'speir, um nobre elfo que se entregou totalmente à cultura Syrian, é fato comum dizer que o verdadeiro regente de Gallanodell é Vincent Garamound — um Syrian. Suspeitasse que ele fosse, na verdade, um vampiro muito poderoso que consegue esconder sua verdadeira natureza.

Mordarc

Mordarc é coberta por teias e parece ser muito mais escura que o restante de Gallanodell. Dominada por vampiros, ela se tornou a unha encravada do reino. Os Syrians sempre a protegeram de seus inimigos, mas com o surgimento dos elfos da sombra e sua aliança com os vampiros, os moradores nada puderam fazer. Regida com mão de ferro pelo Duque Vhan Strauss, a cidade caiu num buraco de sombras no reino da escuridão. Ao mundo, quem rege a cidade é o lorde élfico Brahms Mienel.



Os elfos de outros reinos temem que o poder vampírico cresça a tal ponto que não possa ser detido: os elfos das sombras crêem num novo reino, regido por eles e seus aliados vampiros.

A arquitetura de Mordarc lembra uma igreja gótica: catedrais, vidros, casarões e castelos abandonados. O vinho é a bebida mais consumida na região, seguida pelo sangue.

Melina

Melina é uma das cidades mais belas de *Taenarum*: imagine uma capital toda baseada na arquitetura gótica do século XII ao XVI — depois, coloque um pouco do charme literário e uma pitada da sedução que a noite eterna traz.

Pronto, Melina está criada: uma cidade inteira feita pela paixão e o furor noturno; mergulhada no *Carpe Noctem* (aproveite a noite) e na vida sem limites. Os *Syrians* nunca se importaram muito com as leis, confiando muito mais em seu bom-senso para julgar crimes.

Melina foi conquistada pelos elfos, é verdade, mas seduziu cada um de seus invasores e destruiu completamente suas crenças: acredita-se que *Narkash*, o deus das sombras, esteja escondido por aqui. A cidade também é conhecida por suas festas suntuosas e polêmicas.

Apesar disso, há um fato que chama atenção: os elfos criaram um sistema de iluminação infalível, que nunca se esgota e está sempre ativo; os *Syrians* quase não utilizavam luz, já que podiam enxergar perfeitamente na escuridão. Ninguém, exceto os regentes, conhece a fonte de luz de Melina.

Lianonn (antiga Eth Doran)

Quando o reino dos dragões foi derrotado, devido à traição de Abismo todos os dragões foram atingidos pela maldição do rei: até que um descendente direto da família real voltasse para reclamar o trono, nenhum dragão voltaria à sua forma original. Os dragões agora estavam aprisionados em corpos mortais e perdiam toda sua habilidade mística.

Não há lugar mais triste em *Taenarum* do que a nação vencida de Eth Doran...

Outrora suas torres abrigaram as mais poderosas criaturas deste mundo: os dragões. Outrora suas casas colossais ocuparam quarteirões; sua academia de magos volitava entre realidades e seus deuses caminhavam no chão mortal.

Outrora, Eth Doran foi bela. Hoje ela é cinzenta, coberta de uma fina camada de poeira e abandonada. Os elfos não conseguiram adaptar a arquitetura dos dragões aos seus propósitos, então iniciaram a construção de sua cidade em cima da antiga.

Hoje Lianonn é um pátio em reforma, com roldanas, gnomos, arquitetos, engenheiros e sacerdotes por todo lado. As famílias élficas mais ligadas à religião planejam transformar esta ilha (que na verdade é um arquipélago, com diversas ilhas menores em volta) no maior centro religioso de *Taenarum*, e deixar o continente para as famílias guerreiras.

Os nativos de Lianonn são pessoas assustadiças e reservadas: acredita-se que há muitos dragões escondidos entre eles, e sabe-se que há MUITOS vilarejos perdidos entre as montanhas e florestas, que abrigam apenas dragões vítimas da maldição.

Clima: Lianonn é subtropical, influenciada pelas massas de ar frio vindas de Helhein e Dartmoor: sua região norte é mais fria e escura, enquanto seu sul é mais quente e variado.

Regente: a família Lianonn é a atual governanta do reino. Seu regente é Glorindel Lianonn — Mestre Templário de Mianeh e sobrinho de Gallathil Sianodell. Glorindel é fiel aos preceitos élficos e um crente fervoroso em sua fé. Seus olhos emitem uma pequena faúlha quando fala de seus deuses.

Ele é comumente chamado de Rex Sacerdos — rei sacerdote, pelos elfos.

Loreanna

Loreanna é a cidade dos cavaleiros. Por algum motivo inexplicável todas as ordens de cavalaria que sobreviveram à guerra emigraram para esta cidade: as ordens dividiram a cidade em feudos (não no sentido literal) e ali vivem até hoje. Muitas ordens de cavalaria inimigas se aliaram, enquanto outras traíram-se mutuamente: ordens nasceram e morreram, aliaram-se aos elfos, traíram ou morreram por sua pátria.

Loreanna é um reflexo do que Sianodell já foi: há toda uma esperança de que esta pequena cidade escondida numa ilha longínqua dê nova esperança ao mundo. Os sacerdotes de Lianonn preocupam-se com a fama crescente desta cidade e enviam grupos de heróis para caçar os cavaleiros.

Medrawt

A antiga capital de Eth Doran não teve seu nome mudado, já que a palavra *Medrawt* também existe no idioma élfico e com o mesmo significado: terra vasta. A capital é uma grande reforma habitada por elfos e imigrantes: se antes os outros povos tinham medo dos dragões, hoje vêm a cidade como um ponto turístico onde passar as férias com a família.

As construções dracônicas ainda estão de pé, mas algumas foram derrubadas para dar lugar aos castelos dos nobres elfos, os portões ornamentais e o aqueduto estão sendo reformados para servir aos novos moradores.

Todos os templos tiveram suas estátuas destruídas e substituídas por adornos élficos: estátuas gigantescas de Mianeh, Eli-Siriar, e Yenillor estão espalhadas por todo canto.

Há, porém, um problema grave na região: a praga de wyverns e hidras. Estes monstros, aparentados dos dragões, infestam as florestas e lagos próximos, além de tornar o acesso pelo mar bastante perigoso.

Kriemhild

Esta cidade já foi a base de operações dos dragões em sua eterna luta contra os grifos: sabe-se que o deus *Kriatozaztoz* era venerado por ambas as raças, gerando entre elas uma guerra religiosa.

Quando os elfos iniciaram seu ataque estreitaram alianças com os grifos para vencerem os dragões, como recompensa *Kriemhild* foi gentilmente doada aos grifos no fim da batalha.

Hoje a cidade se parece com uma gigantesca gaiola cheia de poleiros, e totalmente adaptada às necessidades dos novos moradores. Considerada o “viveiro” de *Taenarum* esta cidade está a mercê dos invasores.

Regida por Atroz, o antigo rei grifo, ela fica localizada ao norte de Lianonn.



Klotho

A bela cidade de Klotho é o centro do mundo: a cidade mais rica e influente de toda *Taenarum*, Klotho é conhecida por lançar a moda ao mundo.

Praticamente todo nobre elfo tem uma mansão em Klotho, logicamente, à beira mar. É a cidade da ostentação e da riqueza, enquanto no restante de *Taenarum* a guerra deixou vestígios e tristezas, em Klotho as únicas armas são enfeites no teatro.

Ela também é conhecida por seu coliseu, feito para entreter os ricos — aqui gladiadores lutam por fama e liberdade, algumas vezes até a morte, outras em lutas combinadas feitas para atrair o público.

Aymir

A grande cratera de Aymir já foi uma cidade. Quando os elfos finalmente tomaram Eth Doran, liderados por Abismo, o traidor, Aymir desapareceu do mapa.

Atingida por um raio de energia vindo do céu, todos os seus habitantes morreram, seus prédios se tornaram cinzas e o que um dia foi uma cidade tornou-se um buraco no chão.

Nada cresce na região e as coisas teimosas o suficiente para nascer são hediondas e malignas. A região é muito pesquisada pelos gnomos, que já encontraram indícios de uma estranha energia, muito mais poderosa que o carvão, espalhada por todo lado e extremamente avessa à makhê.

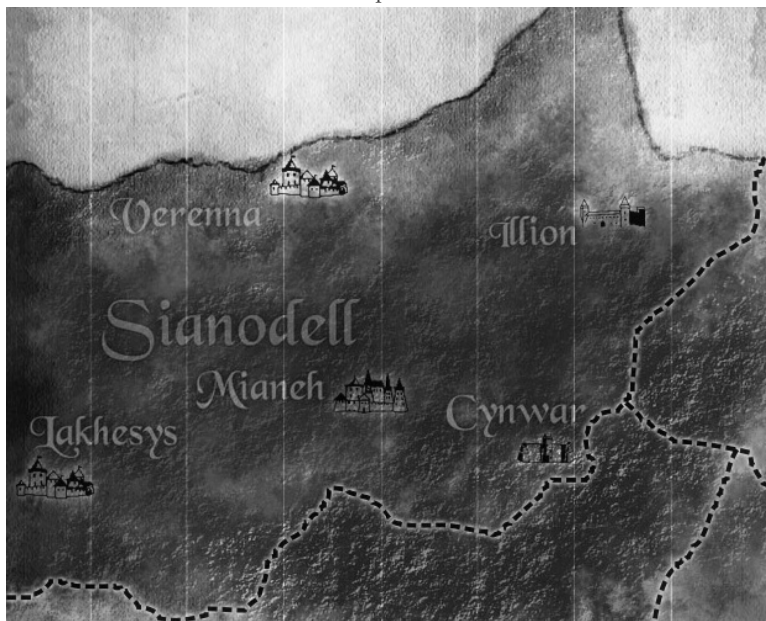
Sianodell (antiga Siembalith)

Sianodell já foi a poderosa Siembalith, o maior e mais influente reino de *Taenarum*. A arquitetura das cidades de Siembalith é assustadora: seus palácios são feitos de abóbadas tão grandes quanto o céu, suas torres perfuram as nuvens e tocam as estrelas, os deuses parecem caminhar ao lado dos mortais.

Siembalith foi a primeira cidade ruir, os elfos sabiam que se seus inúmeros heróis fossem derrubados primeiro, os outros exércitos fraquejariam: com o avanço das hostes de Angellie Sianodell.

Siembalith foi perdendo território e suas conquistas ficaram para o passado, mesmo com ajuda de outros reinos. Esta foi a cidade que se tornou a base dos elfos para ataques posteriores.

Atualmente o reino é um dos mais fortes militar e economicamente: nenhuma de suas cidades pode ser considerada



“pobre” — além disso, em nenhum outro lugar dos reinos a política élfica funcionou tão bem.

Mianeh, por exemplo, tem paradas militares todos os fins de semana: as escolas são convidadas a participar destas festividades e a educar seus alunos nos caminhos élficos: não raro, o povo de Mianeh é o mais preconceituoso e arrogante de todos, até mesmo os não-elfos. Cidades menores, como Cynwar, Lakhesys e Illion costumam ser um pouco menos extremistas, mas percebe-se o olhar dos moradores e a raiva em seus corações.

Sianodell é adornada com estátuas dos deuses por todo canto, mesmo as estradas possuem templos abandonados; e cada cidadezinha parece ser voltada à adoração dos deuses: os elfos se aproveitaram desta fé para transformar estes templos em templos élficos; muitas das antigas estátuas foram derrubadas para dar lugar às estátuas élficas, e assim como as cidades, terem seus nomes mudados

Clima: Temperado, todavia os extremos são recorrentes em Sianodell: um dia pode ser quente e de sol, seguido por outro, frio e chuvoso. Sianodell não possui extremos, como secas e tornados; sua vegetação é cerrada, escura e alta, suas florestas são perigosas: habitadas mais por monstros do que por animais.

Regente: a família Sianodell é a atual regente do reino, e o mais poderoso clã de *Taenarum*: eles controlam a religião, as forças militares e o governo do reino. O regente atual é Galathil Sianodell, Supremo Juiz do Véu de Elí-Síriar e esposo de Kayla Sianodell, alta sacerdotisa de Elí-Síriar — e suprema juíza do véu.

Mianeh

Se uma cultura derrotada pode ser expressa por símbolos, então a antiga Átropos é a imagem perfeita do passado.

Nomeada Mianeh pelos invasores a cidade é adornada com estátuas sem cabeça e heróis destrocados de outrora: seus templos foram derrubados, dando lugar a entidades élficas e sua língua transformou-se no Syann. Mianeh é o totem que os elfos erguem ao mundo como prova de sua superioridade. Pela grande quantidade de elfos brumais nesta cidade, ela é quase sempre coberta por uma densa névoa branca que nunca se dispersa.

A arquitetura da cidade está adornada com estátuas e deuses: alguns esquecidos, outros tornados menores, e poucos “mortos”. Seus aquedutos atravessam os prédios fornecendo água a todos e a arena faz esquecer os problemas urgentes.

Mianeh é o centro do preconceito e da cultura élfica: mesmo seus moradores não-elfos têm uma leve tendência a apoiar os invasores e, em nenhum outro ponto do reino, nota-se um apoio tão maciço ao novo governo. A própria cidade encarregou-se de expulsar os antigos heróis e abraçar os novos, sob vassalagem dos lordes.

Muito da cultura antiga foi assimilada ou destruída pelos invasores: a moda talvez tenha sido uma das mais fortes resistências; os elfos aderiram às roupas humanas, assim como primeiros nomes vêm sendo traduzidos do élfico para a antiga língua humana.

A escravidão de orcs e goblinóides é comum em Mianeh — com um certificado de propriedade, qualquer cidadão pode ter escravos. A miséria das grandes cidades também é presente: as “favelas” de escravos libertos dividem espaço com os casarões dos elfos.

Mianeh fica localizada no centro de Sia-

nodell, dela saem as principais estradas de *Taenarum*.

Cynwar

Esta cidade foi gentilmente doada aos gnomos. Cynwar, que outrora foi um centro religioso, hoje é um laboratório gigante. As ruas são cobertas de poeira e fuligem: a maioria das casas é usada como centro de pesquisa e quase não há moradores nativos.

Os gnomos utilizam a cidade como centro intelectual: aqui são feitas experiências horríveis com as criaturas mágicas de *Taenarum*, criadas novas armas para o exército e testadas porções de efeitos diversos: seus dois castelos são adornados com golens gigantescos e altamente resistentes à magia, além de canhões e armas de guerra criadas com aço e bronze.

Verenna

A cidade portuária de Verenna foi o ponto de chegada dos elfos, por sua grande quantidade de estradas e vilarejos ela logo se tornou um importante ponto estratégico para os invasores.

A mistura cultural de Sianodell é visível por todo reino: linguajar élfico, vestimentas humanas, maneirismos orcs; mas, em nenhum outro ponto do reino esta mistura é tão gritante quanto em Verenna: aos poucos a pequena cidade se tornou um ponto comercial poderoso e hoje em dia tem quase tanto poder quanto Mianeh.

Sua regente, Alephia Xianos, é uma poderosa clériga de Yenillor, muito influente entre os outros clãs élficos: alguns acham que seu poder cresceu de tamanha forma que sua vida está em perigo, afinal, tanto poder concentrado nas mãos de uma única pessoa pode gerar certo desconforto.

Verenna exterminou todos seus piratas, deixando o Mar de Vidro livre deles, mas nada pode fazer contra os monstros, inúmeros nesta região. Há também uma quantidade considerável de ilhas menores e desconhecidas neste mar — o que atrai aventureiros e heróis de toda parte.

A cidade ainda recebe uma grande quantidade de imigrantes vindos dos reinos élficos do além-mar.

Íllion

Se não tivesse sete portões e uma intransponível muralha, esta cidade estaria fadada ao esquecimento. Porém, os mesmos portões que a fecham, acabaram por condenar a cidade.

Íllion foi a última cidade de Siembalth a cair: seu exército era o mais poderoso e numeroso do reino, e sua regência era feita por um conselho de guerreiros altamente qualificados.

Quando os elfos venceram as hostes de Íllion algo aconteceu: os imensos portões da cidade se fecharam, um buraco se abriu numa área de 1 km ao redor da floresta que a cercava, impedindo que os fugitivos continuassem sua corrida pela vida e, o pior de tudo, os mortos voltaram.

Os exércitos mortos organizaram-se em clãs, sem nenhum tipo de parâmetro definido (não que os vivos possam entender) — humanos, elfos, gnomos, orcs... todas as criaturas que estavam mortas e dentro da cidade voltaram à vida, clamando a palavra Oeth — não se sabe se isto é um nome ou alguma outra coisa.

Hoje Íllion é evitada pelos mais sensatos, porém há famílias tentando viver e sobreviver lá dentro; acredita-se que uma sociedade totalmente nova tenha surgido neste local.

Lakhesys

Este nome veio da maga que descobriu a cidade num passado remoto: Lakhesys também é chamada de Cidade da Cúpula. Ela está localizada no extremo oeste de Sianodell.

Há um conjunto de ruínas do tamanho de uma cidade na região: as ruínas não estão em condições de uso, mas explicam muito da história da cidade. Ao que parece houve uma guerra entre os bárbaros da região e a cidade: o conselho de magos decidiu erigir uma cúpula para se proteger: quando a guerra acabou o feitiço não findou. Anos mais tarde quando a maga encontrou as ruínas da cidade, a cúpula ainda estava em seu ponto de origem.

Hoje em dia Lakhesys é repleta de heróis e estudiosos procurando brechas na cúpula: todos anseiam ardorosamente encontrar uma entrada, mas têm medo do que possa ter sobrevivido: haveria tesouros ou monstros lá dentro? Lakhesys seria uma nova esperança, ou a ruína total de *Taenarum*.

O Forte Condado

O antigo reino dos Faërie é hoje o grande centro da resistência: regido por anões, humanos e orcs que não se ajoelham aos invasores. Grande parte dos aventureiros de *Taenarum* veio daqui, a outra parte sonha em estar aqui.

O reino acabou se transformando numa gigantesca fortaleza muito bem patrulhada por mantícoras (treinadas pelos zéfiros), Nekuias (no mar) e anões (por baixo da terra).

Zërstoren, ao contrário do que muitos pensam, NÃO EXISTE. O nome é apenas uma invenção dos anões para distrair os elfos: foram criados túneis subterrâneos com armadilhas embaixo de toda Kadriyell e espalhados boatos sobre sua riqueza por todo continente. Os anões se divertem muito com as bravatas élficas sobre a procura do reino, isto, é claro, quando não há seu “achamento”.

Foram construídas três cidades-armadilha para os elfos: uma pouco abaixo das montanhas de Kadriyell; outra próxima à Darhan Ull; e uma terceira na convergência entre Sianodell, Dancwar e Darhan Ull — elas estão repletas de armadilhas e falsos tesouros, aguardando os incautos heróis!

O Forte Condado está preocupado com o que os elfos libertaram das prisões místicas das montanhas: havia criaturas milenares ali, poucas poderiam ser vencidas em combate direto e outras são realmente malignas, mais do que os conquistadores podem sonhar. Todavia, o que mais têm assustado os anões é o fato da última fênix do mundo não ter sido encontrada ainda. Se esta criatura escapar, o mundo estará perdido.

Não é possível fazer um mapa detalhado do Forte Condado: eles se preocupam em mudar as cidades de lugar a cada semana com poderes mágicos que os elfos desconhecem. Ao que parece, seus magos descobriram um meio de burlar o bloqueio mágico dos inimigos.

As fadas pouco se envolvem na batalha, depois que venceram, resolveram equilibrar as coisas e dar o reino à resistência: algumas ainda ajudam, como: Quinta Estação, rainha das



estações do ano; Märchen, o rei das fadas; e Bob, uma coisa esquisita que insiste em ajudar aventureiros, mesmo que eles não queiram.

Clima: O Forte Condado está localizado numa área de forte influência mágica: seu clima é gostoso e ameno quando Quinta Estação está feliz (a rainha das estações) ou frio, selvagem e impiedoso quando ela se zanga. Os moradores se esforçam para deixá-la sempre feliz.

Vale dos Ecos

A principal fortaleza da resistência fica localizada num vale cercado por poços de ácido, cercas vivas e armadilhas. A cidade pouco se parece com uma morada e sua região “habitável” fica dentro da terra, em grandes túneis escavados pelos Anões e Halflings (raríssimos!).

O Vale dos Ecos é protegido pelos sobreviventes da Ordem do Dragão: cavaleiros que bebiam sangue de dragão para receber algumas dádivas, atualmente são apenas vinte e o segredo de seu poder se perdeu (beber sangue de dragões amaldiçoados não tem efeito).

Praticamente todo aventureiro já esteve aqui ou desejou estar, o Vale dos Ecos é considerado o território mais perigoso dos reinos e os elfos fazem propagandas sobre o lugar, falando de sua periculosidade e dos tipos que a habitam.

Seu atual regente é Yargamouth, um anão caolho e descendente da família real de Feldspar. Além dele, um conselheiro, com um representante de cada raça, também representa as vozes do Vale.

Kadriyell (antiga Feldspar)

Outrora o reino dos anões, Kadriyell era conhecida como a “terra guardiã” — por seus inúmeros templos e prisões mágicas. Apesar de menos numerosos que os templos de Sianodell os templos de Kadriyell também eram belos e muito visitados: mas isto não era o ponto forte do reino, eram suas prisões. As prisões criadas pelos anões serviam para vilões muito poderosos, lapidadas nas montanhas, estes cárceres mágicos impediam que seres malignos utilizassem seu poder.

Quando os elfos tomaram Feldspar encontraram as prisões vazias: ao que parece as constantes batalhas facilitaram a fuga dos presos: como resultado Kadriyell tornou-se o centro do poder paralelo de toda *Taenarum*.

As criaturas malignas semi-inteligentes começaram ataques a todas as cidades; transformando muitas das novas cidades élficas em fortalezas; os prisioneiros realmente perigosos escaparam e erigiram suas próprias cidades, estas cidades, por sua vez, começaram a abrigar a escória de *Taenarum*.

Os próprios elfos desistiram destas cidades, esperando o dia em que as batalhas internas terminem por destruí-las (cada líder de cada cidade se odeia) para que eles mesmos possam tomá-las. Algo que preocupa os elfos são as prisões que não foram encontradas, assim como monstros não registrados e que desapareceram.

Os elfos dominantes em Kadriyell são os elfos alados: são a força mais poderosa da região e os únicos que têm acesso a todo o reino; atualmente eles plane-

jam uma maneira de invadir o Forte Condado pelo sul: graças ao conhecimento do terreno que os anões têm de sua pátria, e os túneis de Zerstören, a capital anã que não foi encontrada, os elfos não obtiveram sucesso em seus planos.

Clima: Variável: quanto mais próximo à Sianodell (Oeste) mais frio, regiões à leste, próximas ao Mar Negro são mais quentes, assim como aquelas próximas à Ulan Bator. Montanhas próximas ao Forte Condado são temperadas.

Regente: Rowden Kadriyell é o atual regente, no entanto os constantes problemas com as comunidades nas montanhas e o recente tráfico de artefatos mágicos tem aumentado a tensão entre sua família e os senhores de Sianodell — os nobres têm pensado muito sobre retirar o título da família e colocar outra no lugar.

O que estes elfos não sabem, é que Rowden já sabe disto e começou um movimento rebelde não declarado nas montanhas. Com o apoio dos elfos alados, liderados pela família Skyros, Rowden planeja declarar Kadriyell um território independente.

Dahshur, Ta set Neferu e Ahme

A pequena ilha do Mar Negro tornou-se o refúgio dos Zéfiros sobreviventes da Cidadela dos Ventos: aqui se ergueram as três últimas cidades do povo alado.

Numa rede interligada e misteriosa a forasteiros, as três cidades completam-se numa só: Dahshur é a cidade da guerra — ali estabeleceram-se todas as famílias guerreiras da antiga cidadela. Ta set Neferu é o ponto religioso, onde os sacerdotes de Vyshna Akror estabeleceram-se; e Ahme é a cidade política, onde estratégia e mentiras dividem espaço com cobiça e nobreza.

Juntas as três cidades são tudo que sobrou do antigo reino dos zéfiros.

Imilmur

A nova capital de Kadriyell é uma construção impressionante: presa por gigantescas correntes, numa cordilheira circular no centro do reino, está uma montanha invertida — um cone de terra do tamanho de uma pequena cidade que abriga os elfos alados do reino. A cidade recebeu esse nome em homenagem ao cavalo alado de Gallathil, que teria sido morto nestas montanhas.

O fato mais estranho da cordilheira é sua escuridão: após alguns metros abaixo da cidade é praticamente impossível enxergar alguma coisa: grupos já foram enviados e muitos morreram, viu-se, de relance, espectros parecidos com morcegos saindo da escuridão, e sabe-se que a cidade foi erguida em cima das ruínas de outra cidade, abandonada por seus moradores. Teme-se que, caso algo esteja repousando no



fundo das montanhas e acorde, Imilmur seja condenada.

Imilmur pode ser alcançada de várias formas: voando (se você tem asas), barcos voadores (uma construção dos goblins) ou pelas pontes-correntes que a prendem. Nenhuma das formas é segura, e está claro que os moradores da cidade não desejam visitas.

A cidade flutuante costuma impressionar olhos despreparados, acredita-se que a ilha central seja feita do mesmo material da Cidadela dos zéfiros. Estranhamente, a cidade parece atrair pégasus — o que tem chamado a atenção para a saúde pública e irritado profundamente os moradores.

Há uma construção no centro de Imilmur — um salão de oito metros de largura por oito de comprimento, abobadado com ouro e guardado pelos melhores soldados da milícia. Ninguém, exceto Rowden e Natliel Skyros, tem permissão para adentrar este recinto.

Sekhmet

Se um planeta pode sofrer de uma doença incurável, então esta doença se chama Sekhmet — o maior antro da criminalidade e corrupção de *Taenarum*.

Sekhmet é o grande centro do tráfico e da corrupção de Kadriyell, mesmo as famílias élficas de influência hesitam em andar por aqui sem proteção: cada beco, casa e taverna podem esconder um sem número de mercadores ilícitos: cada mercador esconde uma dezena de associações, guildas e clãs, cujo poder está acima da lei.

A milícia élfica aqui é uma piada; Rowden garante que os trolls e gigantes tenham liberdade para agir, desde que receba para isto — os moradores honestos desta cidade, os VERDADEIRAMENTE honestos são tão raros quanto um elfo domador de leões marinhos.

O governo élfico simplesmente desistiu de Sekhmet. Quando os sacerdotes locais abandonaram a região, Rowden se encarregou de apagar os registros da cidade do mapa, mesmo os cartógrafos de Sianodell não sabem direito onde esta cidade fica.

Sekhmet, como não podia deixar de ser, é o lugar perfeito para se procurar encrenca, assim como informações que outras regiões não têm e mercadorias inimagináveis.

Hórus

Hórus é a cidade mais estranha de Kadriyell — afastada de tudo e todos, esquecida pelo tempo e autoridades, é um lugar bonito e próspero, apesar da pobreza dos marginalizados.

De acordo com as lendas, é a cidade dos condenados. Explica-se: qualquer morador de Hórus, pelo menos um dia de sua vida, sonha com a morte de alguém — dificilmente um amigo ou conhecido pessoal, 90% das vezes tratar-se-á de alguém nunca visto antes. Os moradores de Hórus passaram a ignorar estes sonhos, uma vez que as poucas vezes em que interferiram foram tratados como loucos ou criminosos: al-

gumas vezes (raras) eles vendem esta informação ou a repassam, até que chegue aos ouvidos do futuro morto.

A maioria de seus parias surge destes sonhos: quando alguém do vilarejo aparece em um sonho é logo descartado e deixado para a morte: isto fez com que se criassem os atestados de morte; garantindo que o contratado não morreria a qualquer momento.

Há indícios de um pequeno grupo entre os moradores que ainda não desistiu de ajudar os outros e parte em missões de resgate suicidas pelo mundo afora.

A cidade está localizada próxima ao Forte Condado, na área norte de Kadriyell.

Darhan Ull (antiga Ulan Bator)

Darhan Ull não é um reino, suas cidades e vilas foram massacradas, as tribos separadas, famílias inteiras vendidas como escravas, e as poucas construções que ainda estão inteiras são apenas militares.

Quando Feldspar caiu os elfos decidiram destruir completamente o norte de Ulan Bator: minando as defesas e as alianças com outros povos — havia apenas a Vasta Planície, mas os Djyns estavam envolvidos em seus próprios problemas para ajudar os orcs.

Darhan Ull é uma palavra antiga do idioma orc, seu significado mais próximo é “morte cinza”, e nada define melhor este reino.

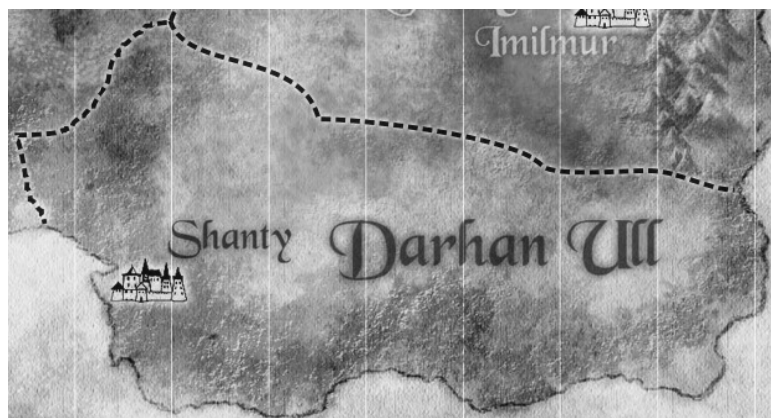
Há campos de concentração, fomalhas, exércitos, morte e destruição: o preconceito dos elfos os levou a construir um reino somente para aniquilarem seus inimigos. As poucas cidades abrigam somente soldados e exterminadores. Fogueiras imensas iluminam o céu da noite, as “câmaras vazias” são usadas para drenar o poder dos magos, e sacerdotes são vítimas dos Inquisidores implacáveis, aliados aos Juizes do véu.

Darhan Ull é o ápice da maldade élfica; mesmo os elfos de Yenillor são contra este reino: os Mianeh deixam que os brumais cuidem disto, exceto, é claro, quando o assunto é religião.

Toda a comida e recursos básicos dos outros reinos saem daqui: há fazendas extensas, laboratórios dos gnomos, templos, e máquinas de morte. Toda a tecnologia e sabedoria élfica são criadas aqui, logicamente, sob o jugo de Sianodell. Todos os escravos de outros reinos acabam indo parar em Darhan Ull para serem marcados pelos feitores.

Clima: Darhan Ull é quente e tropical, certas regiões foram alteradas com magia para satisfazerem os desejos dos elfos. Druidas e xamãs são utilizados para alterar o clima de uma região e tornar o plantio saudável.

Regente: Safira Galliox, elfa Mianeh: a atual líder do conselho do reino e a representante máxima da intolerância e do preconceito élficos.



Shanty

A única cidade que se manteve de pé graças às ações rápidas de Otton Baumgart, um orc ex-escravo que fugiu. Reunindo chefes tribais sobreviventes e soldados, Otton organizou Shanty e reconstruiu-a inteira: hoje ela funciona como ponto de esperança contra os invasores.

Isolada, desconhecida por outras raças, Shanty luta para sobreviver e libertar outros orcs: há uma estátua de Urgrash, o deus orc, na praça principal e todos os dias são feitas celebrações em sua homenagem.

Apesar dos chefes tribais terem opinião nas reuniões, é Otton quem decide: todos o

respeitam e estão temerosos demais com a situação para suportarem a responsabilidade de tantas vidas.

Há boatos que uma rede de túneis está sendo escavada de Shanty até o reino dos anões, passando por baixo de Kadriyell até o Forte Condado.

Dancwar (antiga Vasta Planície)

O grandioso deserto de Dancwar é uma terra exótica e bela: oásis, planícies amarelas, sol e um povo belo e descendente dos gênios.

Apesar de ser próxima à Ulan Bator e seu povo assimilar muito da Doutrina orc, os Djyns têm sua própria cultura, são mercadores e nômades — alguns desconfiam que o movimento seja na verdade uma procissão para algum ponto no deserto que outras raças desconhecem.

Dancwar não mudou muito, ao invés de dominá-la e destruí-la os elfos decidiram ajudá-la a se recuperar e se aproveitar da situação para colonizá-la. Vilas e cidades mais próximas à Stanodell e Kadriyell possuem muita influência desta colonização na arquitetura e na maneira de falar dos povos.

Dancwar também é conhecida por abrigar fugitivos, no deserto é mais fácil que um escravo morra ou se perca, mas claro que se ele for bem sucedido em sua empreitada, nunca será encontrado. Há grupos de caçadores no deserto especialistas em procurar escravos, mas geralmente só elfos muito ricos ou escravos muito especiais valem o esforço.

Outro fato interessante em Dancwar é a areia negra: um estranho fenômeno que torna a areia negra e inicia as tempestades de relâmpagos na região; estas tempestades são usadas para recarregar os barcos voadores do deserto (quando vir uma tempestade acompanhada por areia negra vindo em sua direção é melhor correr para o outro lado).

Clima: Dancwar é um deserto costeiro: no inverno há um nevoeiro que o cobre, ele não costuma atingir temperaturas extremas, mas a chuva é raríssima. A temperatura aqui varia de 40°C de dia à 0°C à noite. É comum nevar na região oeste, próxima aos vulcões. Chuva? Um milagre que ocorre de tempos em tempos. Mas, se você estiver falando dos relâmpagos, aí sim teremos certa frequência.

Regente: O leste de Dancwar é controlado pelos Yenillor, mais precisamente pela família Thalatiel. Não há um regente fixo, o clã Thalatiel divide-se para tentar controlar a região o melhor possível. O Oeste tornou-se terra de ninguém.

Hastra

Antes de chegar a Hastra o viajante verá uma série de placas velhas e destruídas, onde as palavras “volte agora”, “bem vindo ao inferno” ou “não avance” serão cada vez mais numerosas. Quando o viajante chegar a Hastra arrepender-se-á pelo resto de sua vida: a linha Nexus que passa por cima desta cidade está diretamente ligada à região dos mortos, no mundo dos deuses.

Por isto, a cada seis horas Hastra entra em comunhão com este mundo, tornando-se uma ponte entre vivos e mortos. Há nios, mortos-vivos, espectros, banshees por todo lado: os prédios se tornam versões torcidas da realidade e a mente deseja cumbir à loucura.

Infelizmente Hastra está em contato com o lado mais profundo do “inferno” de

rum, cujos moradores são o piores demônios do reino.

Velha Roldana

Velha Roldana é uma das cidades mais simpáticas do reino, ela fica localizada no extremo oeste e foi abandonada pelos elfos quando os goblins a adotaram.

A cidade é um emaranhado de barcos, trazidos pelas gigantescas ondas formadas quando a Cidadela dos Ventos caiu. Os goblins, ao invés de desmontar os barcos, os transformaram em casas, a comunidade foi crescendo, reformando os barcos e utilizando tecnologia para crescer... e cresceu, cresceu ao ponto de adquirir fama e infâmia pelo mundo.

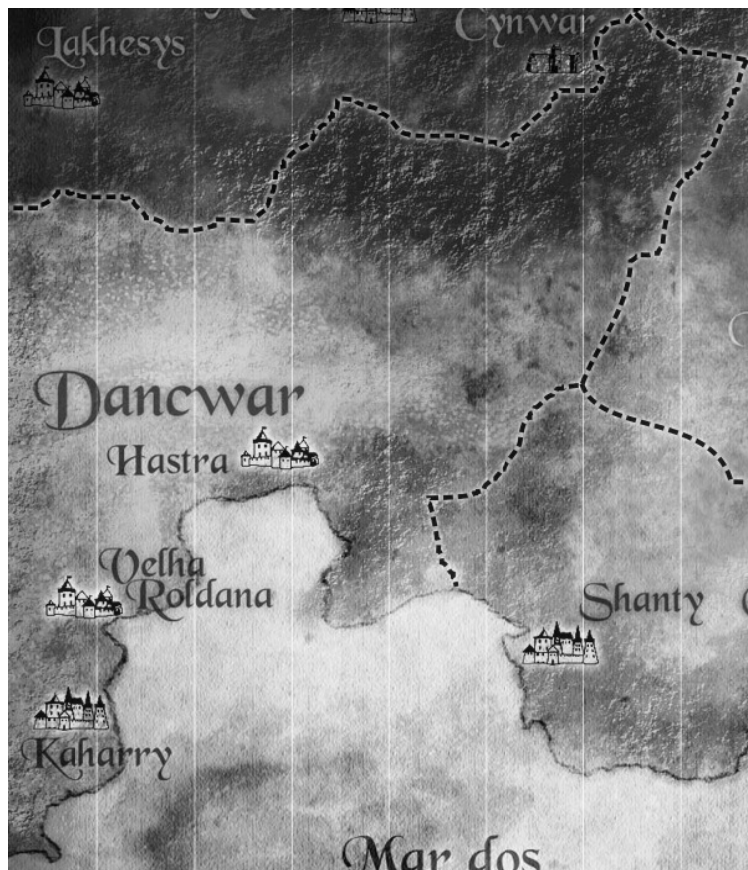
Os goblins desenvolveram um sistema de redes metálicas, presas às laterais dos barcos — como redes — estas redes captavam raios das inúmeras tempestades magnéticas do deserto convertendo-as em combustível para os barcos flutuarem (um barco flutua a até oito metros do solo). Os piratas sobreviventes iniciaram um movimento de migração para a cidade e compraram os barcos dos goblins: uma nova sociedade de piratas voadores começou, fazendo com que o deserto se tornasse o novo oceano.

Velha Roldana é agora uma cidade rica e próspera, além, é claro, de ainda ser construída com barcos do mar. O maior desejo dos goblins é igualar o poder naval dos gnomos e construir embarcações que possam mergulhar no mar profundo e levar passageiros consigo. Os gnomos já deram o primeiro passo em direção ao “submarino” e começam a investigar as ruínas da Cidadela dos Ventos e outras estranhas cidades no fundo do mar.

Kaharry

Também conhecida como Vale da Lua, está bela cidade já foi a capital Djyns. Diz-se que daqui é possível alcançar os portais que levam ao mundo dos gênios.

Quando as ondas do Mar dos Ventos surgiram, a cidade não teve tempo de ser evacuada, praticamente todos os moradores morreram — ao longo dos anos os corpos encontra-



dos foram sendo identificados e queimados. Entretanto, muitos nunca apareceram.

Por sua proximidade com Yenillor, Kaharry acabou por formar estranhas alianças com o reino dos elfos: uma amizade sincera, nascida da dor e do abandono surgiu dos Djyns e os elfos traidores.

O Forte Condado se interessa muito por esta amizade... assim como Gallathil.

Yenillor

Os elfos de Yenillor são odiados por todas as raças de *Jaenarum*: os nativos os vêem como traidores; os outros elfos os vêem como impuros. Somente a fé em seu deus lhes dá forças para continuar.

Yenillor é considerado o “deus único” — seus elfos acreditam que ele é o criador da raça e do mundo, tanto que o reino é o mais velho de todos na cronologia de *Jaenarum*.

O reino é todo feito emaranhado na floresta: casas, prédios, templos, são todos interligados com a natureza, este é o típico reino dos elfos.

Estranhamente há aqui todas as espécies de elfos: alados, da sombra, marinhos e dos invasores também. Os elfos nativos de Yenillor são mais calmos e menos ortodoxos que seus irmãos.

O oeste do reino foi completamente destruído quando a Cidadela dos Ventos caiu, até hoje os elfos tentam reerguer esta região, mas os monstros, destroços e rancores os impedem.

Yenillor fecha *Jaenarum* numa rede: o sul é dominado por eles, enquanto o norte pertence a seus irmãos: se estes elfos decidirem trair os outros e se aliar ao Forte Condado, nada poderá deter a nova aliança. (In)Felizmente o Forte Condado desconfia destes elfos e uma aliança parece impossível de acontecer.

Clima: Yenillor é quase idêntica a Siembalth: temperada, cheia de florestas densas, e rios volumosos. Porém, seu inverno é mais ameno, e as tempestades são raras.

Regente: Rhys Tarien, supremo sacerdote de Yenillor. Suas idéias liberais têm assustado os elfos mais conservadores.

Hildnyar

Apesar do nome e ser considerada a capital élfica, Hildnyar não existe. A capital de Yenillor é apenas um conceito, uma idéia — a palavra Hildnyar significa “reino” — e não pode ser medida em fronteiras: originalmente este era o nome pelo qual *Jaenarum* era conhecida.

Hildnyar está no coração dos elfos desde a tenra idade, muitos acreditam que seus irmãos do norte estão apenas conspirando-a — eles amam a terra acima de tudo.

Rhys Tarien já afirmou, em seus discursos, que é dever de todo elfo lutar para manter a justiça e a liberdade, e isto tem atraído inimigos poderosos a Yenillor. Com a destruição da

cidadela ficou claro que seus irmãos do norte não ligam para eles.

A cada dia mais e mais elfos têm começado grupos revolucionários; estranhamente, Rhys não fez nada para impedir. Suspeita-se que ele esteja ajudando estes grupos. Se isso for provado, os elfos do norte virão ter uma conversinha com o rei do portão sul.

Aníron

Esta cidade ficou conhecida quando os Portões do Sussurro foram erguidos. Aqui os deuses estão presos e os sacerdotes mais poderosos do mundo organizam-se num sistema de rodízio a fim de manter os Portões fechados.

Sacerdotes não elfos que estejam em Aníron não sofrem o bloqueio mágico de *Jaenarum*: os sacerdotes e ofícios místicos élficos recebem um bônus de +1 em qualquer ação envolvendo magia, dentro da cidade.

Ela é muito bem vigiada e equipada: bestas, arqueiros, magos, mercenários, heróis: todos são usados para impedir grupos que tentem libertar os deuses. Exceto elfos, NINGUÉM, nem mesmo heróis, tem permissão para portar armas.

Aetryan

Não se tem muita certeza de Aetryan existe, ela rodeava o Arcanus Sanctum, a academia de magos élfica mais conhecida dos reinos.

A cidade fica localizada no oeste de Yenillor, muito próxima ao mar; seus moradores tiveram visão privilegiada da queda da Cidadela dos Ventos. Mas a morte de tantas vidas teve um efeito colateral, a diretora da academia enlouqueceu completamente quando as vilas élficas foram engolidas pelas ondas, num surto psicótico ela libertou grande parte de seu poder e destruiu a academia e a cidade.

O corpo de Zafra Sryax nunca foi encontrado, mas acredita-se que ainda esteja dentro da sala principal da academia, ao seu redor ilusões e feitiços destroem tudo que vive.

Aetryan é a cidade das ilusões: impossível saber o que é real, monstros somem no ar, escadas aparecem, gritos são ouvidos de longe. As armadilhas se tornaram mais poderosas com o tempo e algumas até podem ferir. Na cidade é mais fácil encontrar apenas armadilhas convencionais, as realmente mortais encontram-se dentro da academia.

Quem teria coragem de ir até Aetryan e dar cabo à Zafra, para acabar com as ilusões? Quais os tesouros e mistérios escondidos nesta cidade?

Koshogatsu - o reino oriental

O reino oriental de *Jaenarum* permanece um mistério até mesmo para os elfos. Após vencerem os invasores, a família imperial foi assassinada e deposta: os daymios recomeçaram a guerra para assumir o posto e mergulharam o reino numa guerra civil assustadora ao invés de ajudar os outros reinos.



Os cartógrafos de *Taenarum* desistiram de colocar qualquer cidade no mapa: a cada semana um novo daymio controla uma região, mudando seu nome, rápido demais para que qualquer mapa se torne oficial.

Com o passar dos anos os Onys criaram uma nova cultura para si, baseada nos sábios e na honra. Esta não é a cultura oficial do reino, mas se tornou poderosa com o passar dos anos e dificilmente será derrubada. Espera-se que o retorno da família imperial possa amenizar a situação.

Ao completar dezoito anos o jovem é levado até o sábio da aldeia (ou do clã, no caso dos ricos) este lhe dará uma missão simples: matar. O jovem deverá matar alguém, previamente escolhido pelo sábio, em até seis dias. Se o jovem for bem sucedido terá direito a TUDO que pertencia ao alvo: riqueza, títulos, terras, etc... se o jovem falhar estará submetido ao alvo pelo resto da vida.

O "guardião" deverá proteger seu antigo alvo com a própria vida, até mesmo de outros que venham assassiná-lo. Com o passar dos anos e das derrotas, famílias têm sido erguidas e destruídas, alianças têm sido feitas e traídas e a história de Koshogatsu torna-se cada vez mais complicada. Há famílias inteiras que foram criadas apenas com membros que falharam em suas missões: protegendo seus alvos, tendo fi-

lhos entre si e iniciando novos clãs.

A cultura atual de Koshogatsu é uma colcha de retalhos de novas e velhas culturas: os jovens anseiam pelo dia em que derrotarão os velhos, e estes, por sua vez, enviam os novos guerreiros em missões cada vez mais perigosas.

A arquitetura de Koshogatsu é totalmente alienígena aos outros reinos: idêntica ao Japão Feudal de nosso mundo. Seus magos recebem o nome de shugenjas, os guerreiros são samurais e os ninjas não possuem um relativo no ocidente.

Estranhamente, seus poucos dragões não caíram vítimas pela maldição de Sciantus.

Clima: Koshogatsu sofre influência do pólo sul de *Taenarum*, desconhecido do resto do mundo. E também está sujeito ao vento quente do norte, furacões são comuns no fim do verão. A região conhecida de Koshogatsu é subtropical, mas sabe-se que seu interior é mais chuvoso e seu centro-oeste mais temperado.





Povos de Jaenarum

Capítulo 3

500 Anos

Faz mais de quinhentos anos que os elfos aportaram em Jaenarum, apesar da descrição acima ser rápida ela é apenas um resumo dos acontecimentos: no total a guerra durou cem anos, e houve um tempo de acordos após o término da guerra, somente depois de cento e cinquenta anos os elfos realmente iniciaram seu novo império.

Os Povos de Jaenarum

Estas são as principais raças de Jaenarum: cada uma possui uma história, características, habilidades que as diferenciam das demais. A grande maioria dos reinos é dominada pelos elfos: há o regente de cada reino, e abaixo dele uma série de lordes, duques, e nobres, que governam as cidades. Dificilmente um grupo de heróis jurará vassalagem aos regentes, só os elfos podem servi-los, os heróis serão quase sempre vassalados dos Nobres: Duque, Lordes, Barões, que governam as cidades menores.

Os elfos são a raça mais numerosa, seguida pelos minotauros, anões e humanos, mas estes estão numa queda vertiginosa e misteriosa em suas fileiras; mesmo os elfos estão preocupados com a extinção da raça. Onys são maioria em Koshogatsu, depois deles há apenas humanos (1%). Gnomos ocupam uma posição privilegiada, por serem os principais fornecedores de tecnologia aos elfos; em números, estão iguais aos humanos.

Há raças que não possuíam cidades próprias: centauros, sátiros, hobgoblins, e bugbears estes quase não influenciaram a história de Jaenarum e atualmente são pouco vistos perambulando pelas cidades.



Image and Artlith © Cecilia Oliveira Sandrian © Ian Hillway

Humanos

Nosso povo já foi grandioso, hoje não passamos de poeira.
Zax, sacerdote de Myslthra

Um humano típico é difícil de descrever, são todos tão variados em sua aparência e comportamento: podem ser o pior dos vilões, ou o maior dos heróis.

São loiros, morenos, negros, ruivos. Gordos, magros, baixos, altos. Feios como orcs, ou lindos como elfos.

Mas, se há um humano típico em Jaenarum, ele tem 1,77m, porte médio, cabelos castanhos, e olhos escuros. Loiros e ruivos são mais comuns em Hovgard, negros e morenos

mais numerosos em Darhan Ull, os “orientais” em Koshogatsu.

Os humanos são a raça menos numerosa de Jaenarum; e para seu desespero a cada dia que passa parecem definir ainda mais, mesmo os elfos estão preocupados com a situação e passaram a mudar seu comportamento com relação a eles.

Suas divindades principais são Mianeh e Yenillor. Os aventureiros e heróis costumam ser devotos de Míder.



Anões

Ta legal elfo, vamos conversar do MEU jeito.
Thor, guerreiro anão

Os anões medem 1,40m a 1,45m, e são pesados (80kg em média), seus cabelos são da cor dos metais: ouro, prata, bronze, e seus olhos parecem pedras lapidadas — esmeraldas, rubis, jades. São mais resistentes que as outras raças, até mesmo venenos mágicos não lhes incute terror: o sono é quase desnecessário a eles, assim como o descanso e a alimentação: boatos dizem que os anões não são criaturas orgânicas.

Atualmente são a maior força de resistência contra os elfos; o Forte Condado foi criado por eles, e abriga um pequeno exército que luta contra os invasores.

Os anões desenvolveram diversas técnicas para guardar registros antigos: mais do que todos, eles desejam que o passado nunca seja esquecido e trabalham com afinco para registrar a história verdadeira e não aquela contada pelos elfos. Depois de ferreiro e lutador a maioria dos anões opta pelo ofício de Bibliotecário. Eles também são os responsáveis pelas inúmeras escavações na Dancwar, em busca de artefatos perdidos da guerra.

Sua principal divindade é Balthus, a única, para ser mais exato. Apesar da simpatia que nutrem por Míder.

TRAÇOS RACIAIS DOS ANÕES

Atributos: Anões compram Vitalidade com nível x4 e Agilidade com nível x6.

Talento Visão no Escuro (5pts);

Talento Incansável (5pts);

Gnomos

A ciência e a razão são a mãe e o pai da evolução; como podemos temer o amanhã? Ele sempre virá.

Sweezy, inventor gnomo

Gnomos são baixos, não medindo mais que 1,20, e frágeis: sua pele na maioria das vezes é cor de terra e os cabelos são emaranhados como fios de cobre. Um gnomo poderia facilmente se confundido com uma rede de computadores, baseando-se no fato de existirem computadores em *Taenarum*. Há algo neles, algo estranho, nunca foram vistas “crianças” gnomos, e, ao serem questionados sobre isto, muitos deles elaboram teorias esplêndidas e malucas.

Não são vistos com bons olhos pelas outras raças de *Taenarum*, principalmente por terem vindo com os elfos nos barcos invasores. Acredita-se que as duas raças estejam unidas desde os primórdios dos tempos.

Seus maiores inimigos são os goblins, que possuem tanta curiosidade quanto eles, mas não sua riqueza. A tecnologia desenvolvida por eles só possui um problema: aversão à *makê*, um maquinário criado por eles é resistente à magia da mesma maneira que coisas não naturais.

Mais um fato que chama a atenção é a ausência de magos e ofícios místicos nesta raça: não há (e eles são incapazes de aprender) magos, sacerdotes, Templários e afins entre eles. Os gnomos são o mais ateu de todos os povos.



TRAÇOS RACIAIS DOS GNOMOS

Atributos: Gnomos compram Mente com *nível x4* e Vitalidade com *nível x6*.

Tamanho Pequeno;

Talento Aversão Mágica (5pts): Por sua incredulidade na magia, os Gnomos dificilmente são afetados por ela. Eles têm uma chance de anular qualquer efeito mágico que os atinja de alguma forma, seja ofensivo ou benéfico. Quando um Gnomo é alvo ou está dentro da área de efeito de uma magia, o Mestre joga 1D e, caso o resultado seja 1, 2 ou 3, a magia não tem efeito no Gnomo.

Talento Visão no Escuro (5pts);

Onys

Liberdade, Coragem, Respeito: estas são as palavras que foram legadas a mim por Amaratssu. Foi isso que me disse o tigre no alto da montanha.

Shinji, samurai de Koshogatsu

Os Onys são criaturas humanóides, com aspecto geral de tigres: de pelugem amarela com listras pretas, olhos escuros, maneiras esguias e felinas. Mesmo entre eles são variados: alguns se aproximam mais dos tigres, outros dos humanos, todos tem caudas, garras, e presas; são criaturas devotas a

seu deus, Amaratssu — o bandoleiro, considerado o deus da liberdade.

São mais ágeis que um humano, porém menos vigorosos: não raro um Ony está mais suscetível a morrer de doenças simples como gripe; ou ficar bêbado mais rapidamente que outros.

Os Onys são originários de Koshogatsu: e foram o único reino a expulsar os elfos de suas terras. Os daymios de cada região se uniram para enfrentar os elfos, mas com o fim da batalha cada um se declarou o xogun (rei) e entrou em guerra contra os outros. A família imperial de Koshogatsu foi assassinada, e até hoje alguns dos Onys mais fiéis aguardam seu retorno.

Os elfos já estão com as pás e as covas preparadas, esperando que os daymios terminem seu serviço.

Todos os daymios procuram pelos livros sagrados do mundo: o *kojiki* e o *nihonshoki* - acredita-se que neles haja os mapas verdadeiros de *Taenarum*.



TRAÇOS RACIAIS DOS ONYS

Atributos: Onys compram Agilidade com *nível x4* e Vitalidade com *nível x6*.

Poder Arma Natural ● (5pts);

Restrição Honrado (Leve);

Talento Afinidade com Arma (5pts): Onys possuem uma afinidade especial com as armas orientais, doutrinando-se ao uso da mesma. Escolha uma arma oriental para possuir afinidade.

Talento Faro (5pts);



Orcs

Tenta de novo, elfo. Dessa vez com força, vai ser a última.
Ashanti, xamã orc

Os orcs já foram um povo unido sob os preceitos de Moral e Honra: para eles sempre foi necessário que o indivíduo lutasse por si, sem precisar da ajuda dos deuses ou dos outros para vencer. Vencer com dignidade era a prova máxima do

valor de um orc. Eles estavam longe dos monstros que já tinham sido considerados, não à toa foi o reino que mais resistiu aos elfos. As palavras que guiavam os orcs eram como uma lei, chamada de "Doutrina" e mais tarde adaptada às ordens de cavalaria élficas.

Um orc é alto, 1,80m, forte, 90 kg tem pele verde-azeitona, olhos escuros e um rosto misturado entre fera e homem: suas roupas costumam ser leves, feitas de couro de animais mortos por eles mesmos. Orcs são conhecidos por sua resistência a dor e força grandiosa.

Atualmente o número de orcs em Darhan Ull é pequeno: a maioria das tribos foi escravizada e "comprada" pelos nobres elfos; orcs costumam ser marcados à ferro por seus donos. Os orcs livres são os maiores aliados dos anões na luta do Forte Condado.

Os mais velhos dizem que há uma lenda, sobre uma criança, que virá para libertá-los e unir novamente as tribos sob o lábaro do javali. Seu deus principal é Ugrash - outro nome para Yenillor (segundo os elfos); adeptos de Míder são cada vez mais freqüentes. Os orcs mais antigos dizem que Ugrash é uma divindade à parte, e não uma porcária de um elfo nojento.

TRAÇOS RACIAIS DOS ORCS

Atributos: Orcs compram Força com *nível x4* e Agilidade com *nível x6*.

Talento Imune a dor (5pts);

Talento Infravisão (5pts);



Djyns

Moral e Honra são mais que palavras...

Baal Haen Khalylf, chefe tribal

Djyns são praticamente idênticos aos humanos, exceto pelas tatuagens tribais pelo corpo (na maioria das vezes, palavras mágicas que definem quem é aquele indivíduo) e pela afinidade com magia, por serem filhos de gênios.

São também considerados filhos de Aska, o deus da magia, e não possuem cidades próprias, levando uma vida nômade pela Dancwar (antiga Vasta Planície). Acredita-se que esta andança pelo deserto seja na verdade uma peregrinação em busca de algo maior.

Com a aproximação de Darhan Ull os Djyns adotaram muito da Doutrina para si, hoje são eles os guardiões desta cultura.

TRAÇOS RACIAIS DOS DJYNS

Talento Sangue Mágico (5pts);

Talento Visão Ampliada (5pts);



Zéfiro (ou Harpyas)

Toda alma retorna a deus; toda alma segue um caminho, para retornar depois.

Anok, ladino zéfiro

De todas as raças, foi a única que perdeu definitivamente seu território: a Cidadela dos Ventos afundou no mar, dando início ao reino dos elfos aquáticos.

Um zéfiro é praticamente idêntico a um humano; exceto pelo par de asas em suas costas: elas podem ser de pássaro, morcego, borboleta, enfim, qualquer tipo de asa conhecida, até mesmo insetos. Não são conhecidos preconceitos contra certos tipos de asas, dentro da comunidade dos Zéfiro; fora, os povos têm uma preferência pelos zéfiros com asas de pássaro.

Sua cultura gira em torno do culto aos mortos e aos antepassados. Eles acreditam que cada criatura viva possui um destino, uma missão; ao fim desta o "guia" virá buscá-lo e levá-lo aos reinos submersos para que uma nova vida tenha início. Como divindade, adotaram Vyshna Akror - asas do céu - como seu criador - o nome é apenas uma das faces de Yenillor com os conceitos de seu antigo deus adaptados (é nisso que os elfos os fizeram acreditar). Há uma divindade menor muito adorada por eles, Usher — o guia, mas muitos acreditam tratar-se apenas de outra face de Míder. Usher é o deus da morte de *Taenarum*.

Para os zéfiros mais velhos, Usher é o verdadeiro nome de Vyshna, ou Yenillor.

TRAÇOS RACIAIS DOS ZÉFIROS

Atributos: Zéfiro compram Destreza com *nível x4* e Vitalidade com *nível x6*.

Poder Vão ●●● (30pts);

Syrians

Vinho, vinho! Minha garrafa está na metade! Bom, está no meio, mas isso já é próximo ao fim.

Soiler, Bardo syrian

Os syrians são considerados os filhos de Narkash, deus da escuridão; são criaturas dadas ao exagero, à boa vida e ao vinho; o melhor termo aplicado a eles é "bon vivant" - claro, ainda sobra tempo para uma boa peleja, com os amigos e os inimigos, se estes estiverem vivos.

Um syrian é geralmente mais alto que um humano 1,80m e de médio porte 75kg - todos possuem olhos em fenda, como gatos (de cores MUITO variadas) e vozes sensuais, pálicos e com grandes olheiras, até mesmo suas roupas são diferentes das do resto de *Taenarum*, - um syrian estaria perfeitamente nas obras do ultra romantismo europeu, devido aos

sobretudos, palidez, babados e sensualidade exarcebada. Eles também possuem uma afinidade incomum com floretes e sabres, ou quaisquer outras armas de esgrima.

Seus maiores inimigos são os vampiros; criaturas com as quais têm de dividir a escuridão. Um vampiro é criado em um ritual profano, que geralmente envolve a morte de um inocente e a troca de sangue com vampiros mais velhos; syrians, não raro, são confundidos com estas criaturas, o que aumenta a rivalidade.

Duas divindades são as mais adoradas por eles: Yenillor e Mianeh — o primeiro por sua face misteriosa, mais ligada à magia; a segunda por seus conceitos de arte e beleza. Narkash, com o tempo, passou a ser apenas um nome... muito citado pelos vampiros, por sinal.



TRAÇOS RACIAIS DOS SYRIANS

Atributos: Syrians compram *Mente* com *nível x4* e *Agilidade* com *nível x6*.

Restrição Daltonismo Diurno (Leve): Syrians não enxergam as cores à luz do sol, vendo tudo em tons de cinza.

Talento Afinidade com Sabre (5pts);

Talento Visão no Escuro (5pts);



Khans

*Que os dragões nos levem ao horizonte!
Que pisemos em kobolds juntos!
Que os cantos élficos iluminem nossa vida;
E que alguém pague nossas dívidas!
Te mais cara!*

Típica cantoria de Taverna

Um khan tem a aparência geral humana, exceto pelos olhos claros, e a capacidade de se transformar em lobo na hora que quiserem. Um khan típico é mais corpulento que um humano, apesar de serem considerados intelectualmente li-

mitados, não que os khans sejam “burros” mas sua inteligência é mais voltada às coisas práticas do que teóricas; além, é claro, de estratégias militares. Os elfos temem que se a maldição de Gellius falhar, as hostes khans liderem *Taenarum* numa campanha invencível. Por isso, fora de Hovgard, khans são muito mais propensos a perseguição do que outras raças.

Sua cultura é rígida, militar e afeita à sobrevivência: honrados, corajosos, líderes e leais. Não raro são vistos com bons olhos pelos povos de *Taenarum*, e aceitos amigavelmente por todos. Os khans eram, em sua maioria, os generais dos exércitos dos reinos.

Os khans fora de Hovgard têm medo de voltar e serem pegos pela maldição de Gellius; os khans de Hovgard estão muito mais preocupados com a Rainha Branca, que é mantida cativa por Gellius a incontáveis gerações.

Sua sociedade é matriarcal, única entre os reinos — nela, a mulher tem posição privilegiada, e somente elas podem ser templárias de Järvenden, chamadas entre os khans de “Valkyryas”. Estranhamente, as Valkyryas não são afetadas pelo limite de nível da magia, sendo muito mais poderosas que os sacerdotes dos outros deuses (elas podem ultrapassar o Nível ●●●● das esferas de magia). Os líderes tribais khans são chamados de “Jär”.

Khans louvam a Míder e Balthus, sendo abertamente contra deuses élficos. E, num tom de desafio claro ao poder élfico, citam Järvenden (seu deus criador) em seus discursos e bravatas...

TRAÇOS RACIAIS DOS KHANS

Atributos: Khans compram *Vitalidade* com *nível x4* e *Mente* com *nível x6*.

Poder Forma Alternativa ●● (15pts): Os Khans possuem uma forma de lobo que podem assumir a qualquer momento.



Nekuia

Nós não somos o povo do oceano... somos o próprio oceano.

Tundra, sacerdotisa dos mares

As lendas de *Taenarum* falavam sobre a cidade submersa de Nekuia - onde as riquezas eram numerosas e a magia um brinquedo. Seus cidadãos eram pouco menores que humanos (1,50m de altura) e mais frágeis (45kg em média); de pele azulada e cabelos cor de alga: tinham barbatanas nas laterais das pernas nas costas ou mãos com membranas entre os dedos - como patos. Nekuias são apaixonados por objetos de vidro, cristal e diamante, ou qualquer outro material parecido com “água petrificada” como eles dizem. Uma arma de vidro é de extremo valor entre eles.

O povo nekuia era numeroso e forte, mas pouco apto à guerra: num ato de extrema crueldade os elfos jogaram a Cidadela dos Ventos em seu oceano, destruindo toda a cidade e provocando um dos maiores holocaustos de *Jaenarum*. Os poucos sobreviventes foram escravizados pelos elfos — dando origem à raça dos elfos aquáticos.

Hoje são considerados lendas em *Jaenarum*, e apenas poucos elfos sabem que os elfos marinhos vieram desta raça. Especula-se que os grandes poderes élficos mantêm fêmeas cativas para continuar a espécie. São comuns os boatos sobre estranhos homens peixe pelos esgotos de Sianodell, ou em seus rios.

Não se sabe quem são seus deuses, mas acredita-se que Rustak, antiga divindade dos oceanos, seja de suma importância a eles.

TRAÇOS RACIAIS DOS NEKUIAS

Atributos: Nekuias compram Agilidade com *nível x4* e Vitalidade com *nível x6*.

Talento Anfíbio (5pts);

Talento Sonar (5pts): Nekuias são capazes de perceber tudo a sua volta com mais clareza quando estão submersos. Podem perceber as formas (mas não cores) de objetos e criaturas que estejam num raio de 6 casas (9 metros). Criaturas invisíveis que entrem na área de efeito do Sonar podem ser percebidas. Enquanto estiver submerso o Nekuia não pode ser pego de surpresa se o atacante estiver dentro do raio de efeito.



Minotauros

Força, coragem, poder!
Sacerdote de Elí-Siriar

Humanóides fortes e robustos, com corpo musculoso e cabeça bovina, os Minotauros são a infantaria do exército élfico. Depois dos khans, são a raça mais respeitada militarmente, porém, possuem uma fraqueza muito explorada pelos elfos: a inexistência de fêmeas da raça; isso os obriga a acasalar com fêmeas de outras raças e criarem grandes haréns de escravas.

Assim como os gnomos, os Minotauros aderiram ao exército élfico, sendo considerados "traidores" pelos povos de *Jaenarum*: não se sabe sobre um deus original Minotauro, por isso, quase todos eles são adeptos de Elí-Siriar, o deus da força e da conquista. Os raros xamãs minotauros falam sobre Horn, um antigo e primitivo deus minotauro, esquecido há muito tempo.

TRAÇOS RACIAIS DOS MINOTAUROS

Atributos: Minotauros compram Força com *nível x4* e Agilidade com *nível x6*.

Talento Faro (5pts);

Talento Imune a Dor (5pts);

Goblins

Talvez funcione, se eu aumentar a dinamite...
Thinker, inventor goblin (últimas palavras)

Os goblins passaram mais da metade de sua existência tentando sobreviver; e a outra metade ganhando espaço na sociedade de *Jaenarum*. Sempre em disputa com os gnomos, os goblins tornaram-se inventores quase tão bons quanto seus inimigos.

Com a chegada dos elfos muitas comunidades goblins foram massacradas: se orcs e humanos eram raças inferiores, os goblins eram menos que isso: um vírus a ser extirpado.

A única raça que apiedou-se dos goblins foram os anões: livrando-os dos campos de concentração, os anões os trouxeram ao Forte Condado e deram-lhes a liberdade, em retribuição os goblins aprimoraram sua tecnologia e a aliaram à magia. Esta é uma vantagem que o Forte Condado tem sobre os reinos élficos: sua tecnologia não trabalha separada das forças místicas, mas em conjunto.

Um goblin mede 90cm, pesa uns 50 kg, tem pele verde e brilhante, olhos grandes e curiosos e aos poucos abandonaram sua covardia natural, aprendendo muito com os anões. Sua divindade principal é Balthus, senhor das máquinas. A propósito, eles são uma das raças mais devotas de *Jaenarum*.

TRAÇOS RACIAIS DOS GOBLINS

Atributos: Goblins compram Mente com *nível x4* e Vitalidade com *nível x6*.

Tamanho Pequeno;

Talento Memória Fotográfica (5pts);

Talento Resistência a Magia (5pts);



Os Povos Élficos

É dever nosso proteger os fracos e pequenos. Nós, o povo escolhido somos os senhores deste frágil mundo; se, por um único momento deixarmos em tuas mãos o poder, que será de Jaenarum? Que serão dos deuses, louvados por tão pequenas criaturas?

Se nós, os elfos, somos os primeiros, então é obrigação nossa conquistar e ensinar.

Gallathil Sianodel, Supremo Templário de Elí-Siriar.

Os elfos são a mais numerosa raça de *Jaenarum* atualmente, sendo também a mais poderosa, regente de praticamente todos os reinos do continente.

Estão divididos em uma sociedade de clãs, formados pelas três raças conhecidas; Mianeh, Yenillor, e Elí-Siriar, que recebem o mesmo nome de seus deuses criadores. Geralmente, refere-se a estas raças como: elfos siriar, elfos Mianeh e elfos yenillor. Cada uma das três raças élficas tem uma habilidade diferente, e foram elas as invasoras originais.

Entretanto, a mistura do sangue élfico com outras raças deu origem a "novos-elfos": dos syrians com elfos nasceram os "elfos das sombras"; com os zéfiros vieram os "elfos alados"; e da união com os nekuias, a raça submersa, os "elfos marinhos". Estas sub-raças élficas possuem respeito menor

nas cidades, sendo vistos como "impuros", mas ainda estão acima das outras raças de *Taenarum*. Difícilmente os elfos se misturam com humanos e khans, considerando-os "baixos demais" para um relacionamento, ou por medo do que nasceria desta união.

Vale lembrar que o reino élfico é desconhecido: estima-se que haja mais raças élficas ainda não reveladas, porém temidas.



Elfos Yenillor

Estes elfos são os mais selvagens e dados à natureza: são os típicos elfos das histórias. Preferem as florestas à cidade, sua arquitetura mistura-se à natureza sem agredi-la, seus membros mais poderosos são xamãs e rangers.

Um elfo Yenillor também é chamado de "elfo selvagem" são mais robustos que outros elfos, e vestem-se usando elementos da natureza como adornos: seus cabelos trazem penas e conchas, e suas roupas são de couro e pele de animais. São os maiores inimigos dos orcs e dominam principalmente Darhan Ull e algumas partes de Dancwar. Estes eram os elfos que residiam em *Taenarum* antes da invasão e são considerados traidores pelos povos.

Os Yenillor de agora vivem uma situação delicada: muitos ainda guardam rancor de seus primos que não os ajudaram na guerra e querem provar seu valor à *Taenarum*; outros têm medo desta mudança; a maioria aderiu definitivamente ao domínio das outras raças.

Sua principal divindade, como não podia deixar de ser, é Yenillor, o caçador.

TRAÇOS RACIAIS DOS ELFOS YENILLOR

Atributos: Elfos Yenillor compram Agilidade com *nível x4* e Mente com *nível x6*.

Talento Afinidade com Espada (5pts) ou Talento Afinidade com Arco (5pts);

Talento Visão no Escuro (5pts);

Elfos Siriar (ou Elfos Brumais)

Acredita-se que estes elfos sejam os responsáveis diretos pela invasão: são os mais numerosos e politicamente poderosos do reino.

Os elfos brumais são tão vigorosos quanto humanos, e belos como outros elfos; seu nome deve-se a seu poder mais assustador: todo brumal é capaz de criar uma quantidade de névoa suficiente para cobri-lo durante alguns segundos, durante este tempo o elfo se torna indestrutível, e só pode ser ferido com magia.

Sua aparência geral é de belos elfos de cabelos compridos e olhos claros, utilizam dois tipos de linguagem, o syann, que foi adotado como idioma oficial, e o kyann, usado entre eles e em ocasiões formais.

Sua principal divindade é Elí-Siriar — entre eles costumam nomear-se Elfos Siriar.

TRAÇOS RACIAIS DOS ELFOS BRUMAIS

Atributos: Elfos Brumais compram Agilidade com *nível x4* e Vitalidade com *nível x6*.

Poder Incorporado ●●● (30pts);

Talento Afinidade com Espada (5pts) ou Talento Afinidade com Arco (5pts);

Talento Visão no Escuro (5pts);



Elfos Mianeh

São os mais belos de todos os elfos: criaturas lindas e muito ligadas aos syrians, os "belos elfos" são a fonte de magia e os responsáveis pela religião élfica. A maioria de seus membros ocupa altos cargos dentro da complicada instituição élfica.

Os elfos Mianeh têm cabelos pretos como a noite, olhos claros, são esguios, sensuais e possuem uma aparência misteriosa e erótica. Sua divindade é Mianeh, apesar disso, preocupam-se em espalhar a fé élfica pelo mundo todo. Foram eles os responsáveis pela criação dos Portões do Sussurro e o grupo conhecido como Juízes do Véu.

São os senhores da religião élfica, atuando como Sacerdotes, Juízes do Véu, Inquisidores e demais cargos eclesiásticos.

TRAÇOS RACIAIS DOS ELFOS MIANEH

Atributos: Elfos Mianeh compram Agilidade com *nível x4* e Vitalidade com *nível x6*.

Talento Afinidade com Espada (5pts) ou Talento Afinidade com Arco (5pts);

Talento Carismático (5pts);

Talento Visão no Escuro (5pts);

Elfos das Sombras

Elfos das sombras vieram do cruzamento entre elfos e syrians: sua aparência geral é tez pálida, cabelos escuros e olhos em fenda, de diversas cores.

Apesar do sangue élfico, estes meio-elfos demonstram uma crueldade e malícia dificilmente vista até mesmo entre os elfos (não é o preconceito dos elfos, há realmente algo de maligno neles, algo inexplicável).

São numerosos em Gallanodell, e em Kadriyell, acredita-se que muitos deles estejam envolvidos com o poder paralelo das montanhas.

Elfos das sombras cultuam uma divindade diferente de seus parentes, "Yezirah" — na forma de um morcego de trevas, este deus entrou em contato com os elfos e lhes prometeu poder. Há boatos em Toda *Taenarum* que os elfos das sombras querem derrubar seus primos e tomar o poder para si.

Para atingir seus objetivos muitos deles estão aderindo às fileiras vampíricas e abandonando sua cultura élfica. Se eles se fortalecerem, e se aliarem aos vampiros, *Taenarum* terá muito com o que se preocupar e uma “Idade das Trevas” poderá cair sobre o mundo, literalmente.



TRAÇOS RACIAIS DOS ELFOS DAS SOMBRAS

Poder Olhos da Noite ●● (15pts): [Passivo] O Elfo das Sombras consegue enxergar na mais completa escuridão. Ele consegue distinguir cores e formas que estejam até 12 casas (18m) de distância como se fosse dia.

Talento Afinidade com Sabre (5pts);



Elfos Alados

Se os elfos são preconceituosos por natureza, seus primos alados o são por opção: entre eles há apenas asas de pássaro, sem grandes variações.

Esta característica acabou rendendo-lhes a alcunha de “anjos” — e, com o tempo, transformando-os nos maiores inimigos dos zéfiros. Estes elfos ignoram o fato de terem vindo dos zéfiros, e são seus maiores inimigos, não permitem a miscigenação com outras raças de maneira alguma e se vêem como superiores aos próprios elfos.

Apesar disto ainda são fiéis a Galathil, eles o vêem como um messias, pronto para fazer o necessário pela vida élfica.

TRAÇOS RACIAIS DOS ELFOS ALADOS

Atributos: Elfos Alados compram Destreza com *nível x4* e Vitalidade com *nível x6*.

Poder Voo ●●● (30pts);

Elfos Marinhos

Os poucos elfos marinhos de *Taenarum* surgiram da união entre os elfos e os nekuia — são criaturas raras de pele verdeada ou azulada, cabelos cor de alga, que andam nus e

cada vez mais se distanciam de seus parentes e do mundo seco.

Preocupados em erguer sua cidade submersa os elfos marinhos deixaram para trás seus parentes da superfície, principalmente após a descoberta do reino menor dos tritões e das sereias: estes elfos foram escolhidos como embaixadores numa tentativa de angariar esta poderosa força para a aliança élfica; os anões tomaram conhecimento do fato e também tentam manter relações amigáveis com o povo antigo. Até agora os tritões não aderiram a nenhum lado.

Os elfos marinhos estão cada vez mais distantes de seus parentes da superfície; é visível o número de renegados entre eles, que acabam ingressando nas fileiras do Forte Condado. Até agora as autoridades élficas não se manifestaram. Estes elfos são bem conhecidos por ajudar os piratas do Mar Negro.

Um número cada vez maior de elfos marinho tem adotado Rustak como seu deus, abandonando Yenillor — há boatos que pequenos milagres estão ocorrendo pelo reino subaquático e sacerdotes dos mares já tinham sido vistos por aí.

Talvez, histórias de pescador...

TRAÇOS RACIAIS DOS ELFOS MARINHOS

Atributos: Elfos Marinhos compram Agilidade com *nível x4* e Vitalidade com *nível x6*.

Poder Forma Alternativa ●● (15pts): Os Elfos Marinhos possuem uma forma aquática, normalmente um golfinho ou tubarão, que podem assumir a qualquer momento.

Talento Anfíbio (5pts);

Talento Sonar (5pts): Nekuias são capazes de perceber tudo a sua volta com mais clareza quando estão submersos. Podem perceber as formas (mas não cores) de objetos e criaturas que estejam num raio de 6 casas (9 metros). Criaturas invisíveis que entrem na área de efeito do Sonar podem ser percebidas. Enquanto estiver submerso o Nekuia não pode ser pego de surpresa se o atacante estiver dentro do raio de efeito.

Divindades

Capítulo 4

Os Deuses Antigos

Antes da invasão, as raças de *Jāenarum* louvavam muitos deuses. Praticamente cada raça possuía um criador e cada aspecto da natureza um representante. Além disso, muitos heróis eram considerados “semi-deuses” filhos das divindades com mortais.

Com a dominação élfica, os deuses foram banidos, restando apenas seis deles: três dos próprios elfos, três antigos (dois de raça — anões e onys; um da guerra, um “aspecto”).

Segundo as lendas, o mundo foi criado por um sonho: o grande deus Jārvenden, “O Primordial” deitou-se no meio de uma floresta e, a partir de seus sonhos, formou-se a terra, a água e o ar. Com o tempo vieram seus filhos, os “Primeiros”, e povoaram o mundo com seus “éons” — mortais.

Alguns dizem que os elfos criaram seus filhos separadamente das outras raças e os ensinaram as doutrinas antigas: estas seriam as crenças que os levariam a dominar o resto do mundo e dizimar muitas raças.

A seguir, faremos uma rápida lista de Deuses, e abaixo desta, os deuses que ainda exercem influência no mundo de *Jāenarum*.

Os Deuses Primeiros

Jārvenden: o “Deus Primordial”, considerado o criador de *Jāenarum* e pai de todos os deuses. Segundo consta, o “deus lobo” dorme no centro do mundo. Também é considerado o deus dos Khans.

Myshttra: deusa dos humanos, também era a Deusa da cura e da esperança.

Rustak: antiga divindade dos oceanos, criador dos Nekui-a.

Narkash: deus da noite, das sombras e do mistério — esposo de Helena, Deusa Sol, e pai de Aska, deus da magia. É o criador dos syrians.

Usher: o deus dos mortos.

Ugrash: por muitos anos considerado o deus da destruição; sabe-se que é o deus dos orcs e dos djyns, além de muitas raças humanóides e tribais.

Güid: deus dos fowbugs, da trapaça, mentira, comércio, histórias, lendas e tudo mais que ainda não possui deus... Güid também está disposto a doar alguns domínios em troca do sorriso de um eco...

Zarah: deusa das artes, da beleza e dos bardos.

Astarius: deus do conhecimento e do tempo

Vyshna Akror: asas do céu; é o deus dos ventos, do céu e pai das harpyas.

Aska: Deus da magia; acredita-se que Aska tenha se dividido em partes menores — os avatares — para não ser influenciado pelos Portões.

Helen: Deusa sol, estranhamente a divindade mais adorada pelos humanos. Esposa de Narkash, mãe de Aska. Também era a deusa da vida e fertilidade.

Além destes, havia ainda três divindades menores, porém muito temidas em todos os reinos. Chamados “Os pesadelos”, eram três deuses cujo único propósito era a destruição do mundo e o despertar de Jārvenden.

Não se sabe o que aconteceu com eles. Mas não foram vistos desde a chegada dos elfos, assim como seus devotos. Eram eles:

Anok: o deus da não existência, Anok crê que o mundo é um erro e a vida uma blasfêmia contra o Grande Lobo. Conhecido também como “Deus das Brumas”.

Vaner: o reino vazio; é conhecido por ser o nada absoluto.

Oeth: o fim...

Os Deuses Novos

Atualmente há seis deuses em *Jāenarum*: Eli-Siriar, Yenilor e Mianeh do panteão élfico; Balthus, do comércio e dos anões, e Mider, da guerra e da morte; e Amaratssu, dos onys e povos orientais. Na prática são considerados três panteões diferentes: a Tríplice Sagrada (dos elfos); a Dupla Rebelde (os deuses renegados); e o Bandoleiro (dos onys).

Apesar de serem poucos, cada um destes deuses engloba uma série de conceitos pertencentes a outros deuses, agora banidos. Há indícios que alguns sacerdotes conseguem ter contato com estes deuses. Qualquer sacerdote não elfo só pode desenvolver até o nível 4 das esferas de magia.

Mesmo raças que têm pouca afinidade com estes deuses acabam por adorá-los, no momento do desespero abraçam as novas crenças e transformam deuses de outrem em seus próprios. Como resultado, surgiram diversas imagens diferentes dos mesmos deuses, que antigamente eram fixos como entidades de uma única área de influência. Teme-se que alguns deuses tenham sido esquecidos, perderam seus poderes e morreram, passando seus títulos a estes que sobraram.

As descrições dos deuses seguem a seguinte ordem:

Nome: nome pelo qual o deus é conhecido, logo abaixo suas esferas de domínio (natureza, guerra, mar, etc).

Símbolo: o símbolo que represente aquele deus e é carregado por seus devotos.

Devotos: como agem os devotos desse deus, em cada conceito que este deus engloba.

Talentos Divinos: os Talentos especiais concedidos pela divindade, além das habilidades místicas. Cada Talento Divino custa 5pts, mas apenas devotos daquela divindade pode comprá-los a qualquer momento.

Phrén: a energia do deus, como sua força se manifesta no mundo mortal. O phrén é uma aura que cobre o devoto, cada deus e aspecto possui uma coloração diferente. Quanto maior a fé do devoto, mais forte se manifesta o phrén.

Amaratssu

Deus dos onys, da liberdade e da coragem.

Amaratssu é o deus dos onys, acredita-se que ele tenha criado a raça a partir dos preceitos de coragem e liberdade: características interiores dos homens-tigre; toda a sociedade dos onys é baseada em sua religião, isso os tornou um povo orgulhoso e combativo, levando-os a lutar contra os elfos e seus conceitos.

Amaratssu é adorado apenas pelos onys e pelos humanos de Koshugatsu, fora do reino seu nome é pouco conhecido: Bandoleiro é o termo mais aplicado a ele; todos sabem o quanto este deus despreza os demais.

Símbolo: Uma garra de tigre ou a face estilizada de um tigre.

Devotos: Em sua maioria nativos de Koshogatsu; o povo acredita que Amaratssu virá para salvá-los; as castas nobres anseiam pela escolha que o deus fará da família que reinará. Devotos de Amaratssu prezam a honra, a coragem e a liberdade acima de qualquer coisa. Comparados a outros não são fanáticos e crêem no deus interior: Amaratssu não está com os outros imortais, mas dentro de cada ser vivo, incluindo os animais e as plantas — para eles, os Portões são apenas uma brincadeira de mau gosto.

Phrén: O phrén de Amaratssu é vermelho, selvagem e anarquista.

TALENTOS DIVINOS

Agilidade do Tigre (5pts): sacerdotes de Amaratssu podem, uma vez por dia, invocar a agilidade mística do deus e receber +2 na Defesa e testes de Agilidade, durante 1 turno.

Escapismo (5pts): um sacerdote de Amaratssu consegue se libertar de qualquer amarra sem testes, e recebem um bônus de +2 para procurar e desarmar armadilhas.

Garras (5pts): o sacerdote pode, uma vez por dia, invocar as poderosas garras de Amaratssu. Suas mãos transformam-se em garras de tigre e causam 2D de dano ao inimigo. As garras duram 1 turno.

Balthus

Deus dos anões, do trabalho, do comércio, da inteligência, da sagacidade, do tempo e da verdade.

Balthus é um dos poucos deuses “não-élficos” que ainda tem influência em *Taenarum*. Considerado o deus dos anões, da esperteza, inteligência e do tempo, o mais resistente e prepotente dos deuses trabalha com afinco para reabrir os Portões do Sussurro e trazer seus companheiros de volta.

Ele é o único deus que está preso a uma forma mortal, se este corpo for destruído, teme-se que o deus vá parar atrás dos Portões, por isso iniciou-se uma caçada: elfos querendo destruí-lo, anões querendo protegê-lo.

Ele é adorado por mercadores, trabalhadores e pelos bibliotecários; para Balthus nada é mais importante que preservar o passado e a verdade.

Símbolo: Um martelo de guerra, ou um molho de chaves.

Devotos: A maioria dos devotos Balthus é anã, a outra grande parte é de mercadores; seus devotos acreditam na preservação da verdade, no trabalho árduo para se atingir um objetivo, na perseverança e na liberdade. Os Bibliotecários conhecem a inexorabilidade do tempo e sabem preservá-lo e amá-lo, para eles cada segundo é de suma importância, além, é claro, de preservarem toda a história em suas mentes.

Sacerdotes de Balthus acreditam na igualdade e na liberdade de escolha de cada raça, eles estão muito empenhados em trazer os antigos deuses de volta e fazer o mundo lembrar as antigas crenças. São orgulhosos, valentes e não temem a morte.

Os goblins acreditam em Balthus como o “Grande forjador”.

Phrén: O phrén de Balthus é marrom como a terra e tem cheiro de minério.

TALENTOS DIVINOS

Carne em Pedra (5pts): um sacerdote de Balthus pode, uma vez por dia, transformar sua pele em Pedra durante 1 turno. A pele neste estado concede Proteção 6, entretanto confere uma penalidade de -1 no Ataque. Qualquer armadura que o sacerdote esteja usando é destruída.

Olhar da Verdade (5pts): um sacerdote de Balthus não pode ser enganado por ilusões ou falsificações, mesmo aquelas feitas por magia.

Sangue da Terra (5pts, apenas anões): um sacerdote anão de Balthus pode, uma vez por dia, moldar uma pedra e colocá-la no corpo para curar 4D pontos de vida em si mesmo. Com alguma habilidade (Destreza + Reparos ou Medicina, o que for menor, contra dificuldade 14) o sacerdote regenera membros perdidos, transformando pedras em membros. Ele só pode recuperar membros, não adicionar.

Elí-Siriar

Deus da conquista, da ordem, do poder e da força.

Elí-Siriar é um deus poderoso e está em conflito com Yenillor. É ele o criador da superioridade élfica, para Elí-Siriar os elfos são a mais perfeita das raças e devem dominar as mais fracas. Para este deus, os fracos devem se curvar ou morrer.

Especula-se que Elí-Siriar tenha conquistado o poder dos outros deuses, sem esperar que estes fossem destruídos pelo esquecimento. Caso Yenillor torne-se poderoso demais, apenas Elí-Siriar tem poder para detê-lo.

Símbolo: O símbolo de Elí-Siriar é um escudo com uma lua negra.

Devotos: Cada face de seus sacerdotes tem uma maneira de agir muito diferente da outra. Adeptos da conquista são numerosos entre elfos e minotauros, e acreditam que o forte deve dominar o fraco e o fraco deve ser destruído ou se tornar forte.

Os sacerdotes da ordem atuam como juizes e executores, para eles as leis estão acima de qualquer coisa, incluindo-se a vida.

Phrén: Há apenas um phrén para estes sacerdotes: a energia cinzenta de Elí-Siriar. Ela arde como o sol e intimida os inimigos.

TALENTOS DIVINOS

Força de Guerra (5pts): um sacerdote de Elí-Siriar pode, uma vez por dia, invocar uma força mística e receber +2 na Força, durante 1 turno.

Olhos do Medo (5pts): estes sacerdotes podem, uma vez por dia, incutir medo em seus adversários causando uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque de seus inimigos contra ele durante 1 turno.

Mianeh

Deusa da beleza, do amor, das artes, do conhecimento, do oceano, da fertilidade e da vida.

Acredita-se que Mianeh é a criadora dos conceitos de beleza, arte, amor (e outros sentimentos) e que provavelmente será a futura deusa humana — não raro, é a mais cultuada entre eles. Mianeh também está cada vez mais próxima dos outros deuses humanos, como Helen, Astarius e Myshtira. A cada dia estas crenças morrem dando poder à deusa élfica. A maioria dos sacerdotes destas divindades desapareceu e os poucos sobreviventes mal conseguem sentir a presença de seus deuses em ambos os mundos.

Símbolo: Um livro; fechado para os elfos, aberto para os humanos. Há uma ideologia sobre estas imagens: o livro fechado representa que os elfos não precisam mais de suas doutrinas e já entenderam a deusa perfeitamente; o livro aberto, para as outras raças, significa que eles têm muito a aprender.

Devotos: Os devotos de Mianeh são variados; os elfos têm a deusa em seu coração, por serem criaturas de beleza e da-

das às artes, então não costumam adorá-la vorazmente, mas como algo intrínseco dentro de si.

Quando representada como Deusa do sol, Mianeh prega a justiça e a liberdade, além de ser a guardiã de *Jaenarum*. Para seus sacerdotes, o mundo deve ser protegido das garras do mal e as criaturas das sombras são os maiores inimigos que podem existir — sacerdotes desta vertente costumam ser preconceituosos com relação aos syrians e a tudo que vem de Dartmoor, acreditando que o reino é uma maldição.

A Deusa dos Mares é a face vingativa de Mianeh: para seus devotos, o mar é o símbolo do caminho para aqueles que estão perdidos. Um sacerdote dos mares sempre sabe os pontos cardeais perfeitamente. São também adeptos de um forte senso de justiça, pois o oceano vingava-se daqueles que o desafiavam.

Sua face da vida e da fertilidade é afeita à proteção dos fracos, ajuda aos desamparados e à paz. Os sacerdotes de Mianeh são curandeiros e protetores; sua crença deseja apenas a vida e o nascimento — não são proibidos de matar, mas receiam muito em fazê-lo.

Phrén: Para os sacerdotes de Mianeh o phrén manifesta-se como uma luz roxeada, muito bela e sedutora; para os sacerdotes do sol o phrén é dourado e forte, quase cegante; como deusa dos mares seu phrén se manifesta como uma energia azulada, com cheiro de chuva e cortante como tempestade; aos sacerdotes da fertilidade a energia é branca e transmite paz.

TALENTOS DIVINOS

Dádiva do Sol (5pts): permite ao sacerdote saber se alguém está mentindo, funciona durante 1D rodadas.

Face dos Mares (5pts): sacerdotes de Mianeh sempre saberão os pontos cardeais, em QUALQUER lugar que estejam, mesmo sem ponto de referência.

Mãos Sacras (5pts): um sacerdote de Mianeh pode curar um alvo pelo toque um número de vezes igual à seu atributo Mente. O toque do sacerdote cura 2D pontos de vida no alvo.

Míder

Deus da guerra, da violência e da morte.

Míder continua vivo apenas porque acredita que morrer é coisa de pederastas. O deus da guerra praticamente não foi atingido pelos Portões e recusa-se a acreditar que os deuses tenham perecido ao poder dos mortais. Se foram atingidos, então mereceram o castigo.

Míder é um deus famoso em *Jaenarum*, ele é a guerra e a violência em seu estado mais puro, para ele a destruição é apenas o início de tudo — alguns o vêem como um louco viciado em morte. De fato, ele assumiu o posto quando Usher, o deus da morte, desapareceu e espera que, ao retornar, Usher seja forte o suficiente para pegar o poder de volta.

Símbolo: Míder acredita que símbolos são coisas de pederastas... mas quando não há outro jeito, usa uma bandeira toda preta sem nada... as pessoas não costumam discordar sobre este símbolo.

Devotos: Os devotos à Míder são práticos e simples. Acreditam na guerra como uma maneira de resolver as coisas, não enxergam a morte como o fim e definitivamente não sentem medo. Não são estúpidos, não a maioria, mas sua inteligência é voltada à estratégia e batalha: grande parte destes sacerdotes apóia o Forte Condado e são os maiores aliados dos anões.

Não há indícios de sacerdotes de Míder entre elfos.

TALENTOS DIVINOS

Arma de Guerra (5pts): um sacerdote de Míder é capaz de criar, uma vez por dia, uma arma feita de energia vermelha (causa dano por energia). Ele pode criar qualquer tipo

de arma, mesmo de ataque a distância. Ela fica nas mãos do sacerdote durante 1 turno.

Coragem Total (5pts): estes sacerdotes são imunes ao medo (natural ou mágico), não sendo penalizados por seus efeitos.

Mortys (5pts): sacerdotes de Míder podem, gastando 2 pontos de Mana, tocar um se vivo e absorver 1Dpvs dele. Para cada 2 pontos absorvidos do alvo o sacerdote recupera 1pv.

Yenillor

Deus da natureza, das harpyas, dos onys, dos orcs, dos elfos, dos monstros e da magia.

Yenillor é considerado como criador das raças élficas, muitas vezes chamado de "O Pai" por eles. Com o passar dos anos, o deus foi sendo adotado pelas raças não humanas enquanto os outros deuses foram esquecidos.

Atualmente é considerado deus criador das raças, da natureza, dos monstros e da magia. É o deus mais conhecido de *Jaenarum*, apesar do poder de Elí-Siriar ser maior.

Símbolo: Yenillor usa como símbolo uma espada transpassando um círculo vazio. Outra representação é uma folha.

Devotos: Os elfos devotos a Yenillor acreditam que ele é o único deus e que todos os outros não passam de mentiras; para que Yenillor conquiste o mundo seus devotos empenham-se numa cruzada contra outros sacerdotes, matando-os. Os Inquisidores são perigosos e fanáticos, vestem-se em cores que indicam sua posição dentro da Ordem do Infinito (nome da ordem que segue Yenillor).

Yenillor é atualmente o deus mais poderoso em *Jaenarum*, teme-se que cresça tanto a ponto de destruir até mesmo seus companheiros elfos. Um "deus único" mudaria totalmente *Jaenarum*, transformando-o num mundo novo.

Orcs devotos a Yenillor acreditam nos preceitos de moral e honra, para eles o indivíduo deve ser capaz de lutar sozinho sem depender dos deuses. Os orcs não possuem sacerdotes, apenas xamãs que podem conjurar pequenos poderes para ajudá-los. Para os orcs, Yenillor é chamado de Ugrash.

Harpyas adeptas a Yenillor acreditam no conceito de vida eterna, para elas a alma percorre um caminho entre o mundo mortal e divino, quando encarna em um corpo ela possui uma missão, ao fim desta a alma deve retornar ao mundo divino num eterno ciclo de vidas e mortes. As harpyas passaram a chamar Yenillor de Vyshna Akror — asas do céu, em sua língua.

Os onys não acreditam nestas bobagens...

Phrén: Nos elfos, o phrén de Yenillor aparece cinza escuro; para os orcs é uma força negra; aos onys é vermelha como sangue; e para as harpyas é azulada como o céu.

TALENTOS DIVINOS

Benção de Yenillor (5pts): sacerdotes de Yenillor se tornam imunes a venenos de animais e plantas (mas não de criaturas mágicas).

Devorador (5pts): um servo de Yenillor pode se alimentar de qualquer coisa na floresta: desde fungos e pedras, até plantas (mesmo que venenosas).

Fala da Selva (5pts): devotos de Yenillor podem conversar com animais e feras.

Ofícios dos Jogadores

Capítulo 5

O que é um ofício?

Meu arco estava retesado antes mesmo da primeira flecha atingir o alvo e, quando as esferas flamejantes voaram em direção ao inimigo, sorri.

O som da vingança ecoava no ar e a terceira flecha retalhava a carne dos fracos.

Eila Glorenfell, arqueira élfica

Os ofícios são as profissões que seu personagem pode possuir em *Taenarum*, supondo-se, é claro, que você será um aventureiro ou herói, e não um pescador ou qualquer coisa parecida.

Um ofício pode ser escolhido, dentre os dispostos abaixo, ou criado pelo jogador, seguindo-se as regras do livro básico (e uma dose de bom-senso). Eles dão ao personagem certas habilidades, mas também limitações. Além disso, o jogador deve escolher entre ser um herói ou um aventureiro; em *Taenarum* isto faz toda diferença, influenciando grandemente o modo de vida do personagem e sua história.

Heróis

Heróis são todos aqueles que se colocaram sob vassalagem a um Lorde Élfico; em troca recebem uma licença, válida para todos os reinos, que lhes permite atuar legalmente.

Eles fazem parte da milícia da cidade em que residem, devendo protegê-la e organizá-la, além, é claro, de receberem um soldo ao fim de cada mês. Heróis podem aprender magias legalmente até o nível 3 de alguma esfera (caso seja de algum kit místico) e possuir propriedades em seu nome — apesar desta ainda estar sob julgo do Lorde Élfico a quem o herói obedece. Heróis podem viajar e cumprir missões para outros nobres, desde que seu Lorde permita.

Eles estão na tênue linha entre os elfos e o resto de *Taenarum*, muitas vezes lutando contra membros de sua raça ou cidade; muita gente considera os heróis "traidores" que poderiam estar lutando contra os invasores, mas não o fazem. Outras acreditam que heróis são os verdadeiros protetores e que devem estar ao lado da lei (não importa que dos elfos) para proteger a todos.

Um herói deve enviar 10% de tudo aquilo que consegue para seu Lorde. Ele também tem poder de juiz, juri e executor, num processo judicial qualquer, sendo sua autoridade inquestionável, exceto por um elfo.

Já que ninguém pode carregar armas, os Heróis estão em vantagem quase sempre: além de portá-las, eles ainda podem confiscá-las de outras pessoas, caso estas não tenham licença.

Todo herói carrega o brasão de seu Lorde, seja na forma de amuleto, bordado na capa, tatuagem. Essa é uma das maneiras de provar a autenticidade da licença.

Aventureiros

Nem todos colocaram-se sob julgo dos elfos, há muitas pessoas que decidiram desafia-los e, para isso, aprenderam uma das muitas carreiras perigosas que *Taenarum* oferece.

Estes são os aventureiros: indivíduos que continuam suas profissões e as passam de geração em geração, para que não se percam. Pessoas capazes de lutar por aquilo que acreditam e derrotar a tirania dos Elfos com suas habilidades.

Um aventureiro não possui licença: logo, não pode carregar armas nem aprender magia legalmente — todavia, não estão "escravizados" pelos Lordes, nem devem lutar contra sua própria raça.

Aventureiros são bem vistos pelas comunidades, há toda uma esperança que eles libertem *Taenarum* das garras dos inimigos, devolvendo-a a seu estado antigo.

Infelizmente o número de Aventureiros é baixo, menos que a metade de heróis no mundo. Muitos aventureiros morrem cedo ou desistem de lutar, tornando-se Heróis e ingressando nas fileiras élficas.

Makhê - A Magia

Depois que os elfos invadiram *Taenarum*, sua primeira ação foi fechar as academias arcanas, principalmente Laos — a mais poderosa e conhecida delas. Em seguida proibiram o ofício de magos, restringindo o poder arcano apenas para elfos.

Com o passar dos anos, os elfos desenvolveram as "esferas vazias", orbes que podiam absorver as almas de magos mortos e guardar seu poder. Com isso os elfos passavam o legado de magos humanos, orcs, anões e outros para seus filhos. As forças rebeldes aprenderam que a magia pode ser "passada adiante" num ritual simples e rápido.

Hoje em dia é comum que magos escolham aprendizes e, no momento de sua morte, passem seu poder para os jovens. Ainda é possível aprender magia pelos meios convencionais, mas a grande maioria dos magos não elfos ganhou seu poder por herança. Há uma guerra secreta entre os magos de diversas raças por agregar mais e mais membros em suas fileiras, apesar da abundância de magia em *Taenarum* o poder é difícil de controlar, além de ser uma enorme vantagem ao exército.

A energia mágica de *Taenarum* é comumente chamada de Makhê — luta de palavras, uma referência ao primeiro deus da magia, Aska-makhê, e às palavras ancestrais invocadas pelos arcanos.

Limite de Magia

Qualquer mágico não elfo só pode desenvolver magias até o nível ●●●● de seus efeitos. Os elfos conseguem evoluir acima deste nível.

A proibição da prática de magia não é algo apenas imposto por lei, os elfos efetivamente conseguiram bloquear as ondas místicas de *Taenarum* e a nova geração de magos não consegue se desenvolver completamente.

Acredita-se, que com a destruição dos Portões do Sussurro a magia volte ao normal.

Os Ofícios Comuns

A descrição dos Ofícios segue o padrão dos Kits de Personagem do livro básico de Nexus para facilitar o uso.

Bárbaro

O Bárbaro é o guerreiro das tribos, o lutador que pouco confia em magia e deposita (algumas vezes) seu destino nas mãos dos deuses: na tribo ele é muito respeitado e motivo de orgulho aos demais.

Apesar de toda comunidade ágrafa (que não tem alfabeto) ser chamada de “bárbara” vamos utilizar o termo apenas para estes guerreiros: geralmente saídos das tribos eles sabem se adaptar e confiam em sua força para resolver problemas.

Bárbaros são criaturas rústicas, “belos selvagens” como dizem os elfos, dotados de uma nobreza que poucos entendem, mas aprenderam a respeitar. Atualmente a maioria das tribos bárbaras está em Dancwar e Darhan Ull; há ainda uns poucos em Hovgard — que ainda não foram destruídos por Gellius.

CARACTERÍSTICAS DO BÁRBARO

Atributos: Um bárbaro deve possuir no mínimo nível ● em Força e Vitalidade.

Poderes: Um bárbaro deve possuir no mínimo nível ● no Poder Fúria. Ele pode ainda possuir os Poderes Ataque Rápido (C), Proteção Natural, Radar e Sorte.

Restrições: Um bárbaro deve possuir a Restrição Inculto (Leve).

Perícias: Um bárbaro deve possuir no mínimo nível ● em Armas Brancas, Briga, Animais, Esportes, Herborismo, Intimidação e Sobrevivência.

Talentos: Um bárbaro pode possuir os Talentos Afinidade com Arma, Imune a Dor, Usar Duas Armas Médias e Usar Mangual.

Considerações Finais sobre Bárbaros

- Uma tribo élfica foi encontrada em Dancwar; eles não lutam ao lado dos lordes élficos e parecem não se importar com a invasão; sua líder é Sombra de Inverno, uma amazona.

- Uma grande imigração de bárbaros têm se acentuado cada vez mais em Darhan Ull; uma das caravanas élficas, com artefatos mecânicos, têm sido vista próxima a fronteira com Kadriyell.

- Um grupo de bárbaros foi assassinado em Hovgard por um dragão cinzento, não se conhecia esta espécie e não se sabe como ele escapou da maldição.

- Uma tribo menor, conhecida pelo símbolo da serpente, encontrou as ruínas de um templo de Míder na fronteira de Dancwar com Sianodell, muitos heróis e aventureiros têm aparecido no local atrás de artefatos mágicos e tesouros... nenhum voltou.

Bardo

Esqueça os bardos comuns que apenas cantam os feitos de outrem e são amantes da música e da festa. Em *Jaenarum* boa parte dos bardos se dedica a criticar os dominadores élficos e sua potestade.

Os bardos compõem canções contra os elfos, fazem chacota com os reis e seus títulos pomposos, são caçados pela censura e fogem quando não há opção.

Muitos bardos foram exilados ou assassinados e este ofício agora é um dos mais perigosos de *Jaenarum*, nem mesmo “heróis” arriscam-se muito como tais.

Há, entretanto, alguns bardos que se aliaram aos elfos, atraindo a raiva de seus colegas. Considerados traidores e covardes, estes bardos são respeitados apenas nas cortes.

CARACTERÍSTICAS DO BARDO

Atributos: Um bardo deve possuir no mínimo nível ●● em Destreza.

Poderes: Um bardo pode possuir os Poderes Riqueza e Sorte.

Perícias: Um bardo deve possuir no mínimo nível ● em Atuação, Diplomacia, Erudição, Lábia, Música e Pesquisa.

Magia: Um bardo pode possuir Magia Arcana, contudo não pode exceder o nível ●● em nenhum efeito. Elfos que possuem este ofício não possuem limite de magia.

Talentos: Um bardo pode possuir os Talentos Carismático, Magia sem Gestos, Manipular Som/Vibração.

Considerações Finais sobre Bardos

- Os Bardos costumam se reunir em Gallanodell para exibições de música e encenação, as melhores histórias são fartamente apresentadas.

- Gallanodell, por sua cultura, é o reino que mais tem Bardos, considerados os melhores dos reinos.

- Muitos Bardos de *Jaenarum* querem ir para Koshogatsu, boatos dizem que a região pouco explorada tem histórias fantásticas esperando para serem contadas.

- Cresce a cada dia o número de Bardos contratados como tutores de crianças éficas; apesar da arrogância os pirralhos têm demonstrado certa habilidade para o ofício.

Caçador de Relíquias

Num mundo medieval não é raro as lendas serem tidas como realidade. Tratando-se de *Jaenarum* então, provavelmente 90% das lendas são reais e os outros 10% tem potencial para se tornarem reais.

Apesar dos elfos terem proibido o uso de artefatos mágicos por não-elfos e tomado para si os artefatos em posse de aventureiros, ainda há uma série desses produtos espalhados em ruínas ou templos abandonados.

O Caçador de Relíquias é alguém que sabe rastrear estes itens e identificá-los, seja para ajudar os outros, seja para vender estes itens no mercado negro, seja por ordem dos lordes elfos. O caçador tem extrema proficiência em invadir masmorras, vasculhar e vencer desafios que outros não conseguiriam. Ele também conhece boa parte das lendas do mundo, tem contatos, uma inteligência acima da média e um carisma incomum que o ajudam fora dos calabouços e castelos. Sim, pois nem todos artefatos estão em castelos antigos, ou fortalezas isoladas. Muitos permanecem vigiados por milícias experientes de elfos ou guardados nas mais altas torres dos castelos mais inefáveis. Estes sim são itens poderosos que merecem a atenção de um caçador experiente.

CARACTERÍSTICAS DO CAÇADOR DE RELÍQUIAS.

Atributos: Um caçador de relíquias deve possuir no mínimo nível ●● em Mente e nível ● em Destreza e Agilidade.

Poderes: Um caçador de relíquias pode possuir os Poderes Ataque Rápido (D), Riqueza e Sorte.

Perícias: Um caçador de relíquias deve possuir no mínimo nível ●● em Crime, Erudição, Idiomas, Lábia, Pesquisa e Rastrear e nível ● em Esquiva, Atuação, Etiqueta, Ocultismo e Percepção.

Talentos: Um caçador de relíquias pode possuir os Talentos Carismático, Lógica Labiríntica, Memória Fotográfica e Visão Ampliada.

Considerações Finais sobre Caçadores de Relíquias

- Há uma recompensa pela cabeça de Black Underworld, um syrian que roubou um par de Manoplas Mágicas do templo de Mianeh. De acordo com os relatos, a manopla dá ao usuário a capacidade de invocar poderosos feitiços; com gasto mínimo de Mana.

- Um grupo de Caçadores teria descoberto recentemente outro Portão dos Sussurros, não dominado pelos Elfos, mas trancado por grossas correntes de ouro, em Dancwar.

- Os caçadores estão sendo caçados verosamente em Kadriyell, o antigo reino dos anões; parece que valiosos tesouros foram roubados do Lorde Élfico e este enviou sua tropa para caçar e matar cada Caçador presente no reino.

- Há uma relíquia que nunca foi encontrada, chamada de Adaga do Destino; ela teria a capacidade de mudar a realidade de um mundo, transformando-o no sonho mais profundo de seu dono.

Cavaleiro

Os Cavaleiros são protetores, guardiões e lutadores da honra e da verdade; nos tempos antigos eram numerosos e suas Ordens espalhavam-se pelo mundo; hoje não passam de lembranças.

Eles estão mais ou menos na mesma posição que os magos: proibidos de atuar, escondem-se e passam seu ofício de geração em geração para os poucos escolhidos.

Um cavaleiro sempre terá um item mágico, pode ser uma arma ou armadura, e o jogador deve montá-la com base nas regras de equipamentos, do livro básico de Nexus.

CARACTERÍSTICAS DO CAVALEIRO

Atributos: Um cavaleiro deve possuir no mínimo nível ● em Força.

Poderes: Um cavaleiro pode possuir os Poderes Ataque Rápido (C), Riqueza e Sorte.

Equipamento: Um cavaleiro deve possuir pelo menos uma Arma ou Armadura com custo maior que D\$ 10.000,00.

Restrição: Um cavaleiro deve possuir a Restrição Honrado (Leve).

Perícias: Um cavaleiro deve possuir no mínimo nível ● em Armas Brancas, Arquearia, Esquiva, Erudição, Etiqueta, Intimidação e Montar.

Talentos: Um cavaleiro pode possuir os Talentos Afinidade com Arma, Ataque Localizado Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Investida Aprimorada, Usar Duas Armas Médias e Usar Mangual.

Considerações Finais sobre Cavaleiros

- Uma ordem de cavalaria esquecida há muito tempo está tentando se reerguer, eles já conseguiram reconstruir seu castelo em Sianodell e o utilizam como base em favor do Forte Condado.

- Boatos sobre caçadores de dragão começaram a surgir entre os elfos; teme-se que as lendárias criaturas retornem e não haja poder para impedi-las.

- A Rosa Púrpura é uma nova ordem de cavalaria, surgida há pouco tempo; composta apenas por mulheres, elas se escondem entre na sociedade patriarcal e atuam como justiceiras mundo afora. Não se sabem quem são seus membros ou qual seu objetivo.

Encantador

Encantadores são especialistas em dividir sua alma com animais e deles receber alguma habilidade. Desde o valoroso tigre, até o esperto macaco, ou as organizadas abelhas — o encantador sabe que cada pequena criatura tem seu espaço na natureza e, assim como eles, o Encantador precisa encontrar o seu.

Para um encantador o ato de dividir seu espírito com um animal é sagrado: ele o faz sob juras eternas, de amor e proteção, vida e morte. Em troca, recebe do animal uma característica e uma poderosa ligação mental. Alguns Encantadores também podem se transformar no animal que controlam. Todavia, para isso, ele deve assumir um código de honra (da natureza), para com o espírito daquele animal específico.

Um encantador sempre saberá em que direção seu companheiro está e o que está sentindo.

O treinamento de um encantador ocorre sempre afastado da civilização, geralmente sob a tutela de um mestre. No fim o mestre leva o pupilo à região onde se encontra seu animal (escolhido no passado, pelo deus da Natureza, Zahl) ali eles farão um pacto de sangue, dividindo suas almas até o fim da vida.

Caso o animal venha a morrer, o encantador sofrerá sua perda como a de um grande amor; sentindo que uma parte sua, inexplicavelmente, desapareceu. Após um tempo o en-

cantador pode começar novamente o ritual para dividir sua alma com outro animal.

O jogador pode escolher um talento da lista, para imitar a habilidade latente do animal, caso esta inexista, ele e o mestre podem criá-la.

CARACTERÍSTICAS DO ENCANTADOR

Atributos: Um encantador deve possuir no mínimo nível ●● em Mente.

Poderes: Um encantador deve possuir no mínimo nível ● no Poder Companheiro. Ele pode ainda possuir qualquer Poder que seu Companheiro possua.

Restrição: Um encantador deve possuir a Restrição Código da Natureza (Leve) se possuir o Poder Forma Alternativa (para a forma do animal que controla).

Perícias: Um encantador deve possuir no mínimo nível ● em Animais, Esportes, Furtividade, Herborismo, Percepção, Rastrear e Sobrevivência.

Talentos: Um encantador pode possuir qualquer um dos Talentos que seu companheiro possua.

Considerações Finais sobre Encantadores

- Há rumores sobre um Encantador de Dragões, Willan Stormwind, residindo nas montanhas de Kadriyell.

- Elfos são excelentes encantadores de Tigres, a "Pata Branca" é um grupo formado pelos melhores Encantadores Élficos, que fazem a guarda pessoal do príncipe Eleniak Sianodell, regente de Yenillor. São 12 membros, que além de encantadores, possuem um segundo ofício, desconhecido do público.

Guerreiro

O Guerreiro é um herói especializado em combate corpo-a-corpo. Ele é um soldado treinado e bem equipado que usa táticas de combate para derrotar seus adversários. Para um guerreiro a única luta justa é aquela que você pode olhar nos olhos de seu adversário. E, apesar de alguns dizerem o contrário, são os guerreiros que vencem as batalhas.

CARACTERÍSTICAS DO GUERREIRO

Atributos: Um guerreiro deve possuir no mínimo nível ● em Força e Vitalidade.

Poderes: Um guerreiro pode possuir os Poderes Arma Natural, Ataque Rápido (C), Riqueza e Sorte.

Perícias: Um guerreiro deve possuir no mínimo nível ● em Armas Brancas ou Briga, Esquiva e Esportes.

Talentos: Um guerreiro pode possuir os Talentos Afinidade com Arma, Agarrar Aprimorado, Ataque Localizado Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Imune a Dor, Investida Aprimorada, Usar Duas Armas Médias, Usar Espada de Duas Lâminas, Usar Foices, Usar Katana e Usar Mangual.

Considerações Finais sobre Guerreiros

- Hovgard é o reino com o maior número de Guerreiros, na maioria das tribos as crianças são ensinadas desde cedo a lutar.

- Os guerreiros são o ofício mais adorado nas arenas de Darhan Ull, o atual campeão é Stuart Jevons, um humano.

Ladrão

Apesar do nome "ladrão" soar pejorativo, os ladrões são muito valorizados em grupos aventureiros: eles são especialistas em destrancar portas, procurar armadilhas e ações furtivas; pessoas cujas habilidades não se resumem apenas à isso, mas também a conhecer as peculiaridades de cada local. Um ladrão é uma pessoa muito bem informada e que sabe agir na surdina.

Eles podem não ser perigosos em combate direto, mas compensam isso com suas outras habilidades.

CARACTERÍSTICAS DO LADRÃO

Atributos: Um ladrão deve possuir no mínimo nível ● em Destreza e Agilidade.

Poderes: Um ladrão pode possuir os Poderes Ataque Rápido (C ou D), Riqueza e Sorte.

Perícias: Um ladrão deve possuir no mínimo nível ● em Armas Brancas ou Arquearia, Esquiva, Atuação, Crime, Esportes, Furtividade, Lâbia e Percepção.

Talentos: Um ladrão pode possuir os Talentos Afinidade com Adaga, Afinidade com Sabre, Ataque Localizado Aprimorado, Carismático e Desarmar Aprimorado.

Considerações Finais sobre Ladrões

- A Máfia Rubra é a mais conhecida guilda de ladrões do mundo; eles são conhecidos por seus métodos furtivos e não violentos, sendo capazes até de enganar os elfos. Atualmente eles estão entre a mais procurada guilda de *Jænarum*.

- Soren Evensand, o mais famoso ladrão de Kadriyell, apareceu morto no Rio de Pedras, próximo a uma suposta entrada para Zorësten; não há qualquer pista sobre o crime, exceto uma adaga de lâmina negra encontrada próxima ao corpo.

Mago

O mago é alguém que aprendeu a utilizar a makhê, o jogo de palavras para ajudar os amigos, destruir os inimigos e manipular a realidade. São indivíduos poderosos e reservados, tendo seus corpos fragilizados pela falta de treino: em troca suas mentes são quase invencíveis.

Como os elfos proibiram a magia e destruíram as escolas arcanas, os magos desenvolveram outra forma de passar seu conhecimento adiante: como um legado, o mago pode escolher um pupilo e transferir para ele seu poder num ritual rápido e simples.

Em contrapartida os elfos criaram as “esferas vazias” — orbes capazes de aprisionar o poder dos magos mortos e passá-lo a um dos seus. Os magos renegados são o ofício mais perseguido e temido pelos invasores élficos.

CARACTERÍSTICAS DO MAGO

Atributos: Um mago deve possuir no mínimo nível ●● em Mente.

Poderes: Um mago pode possuir os Poderes Riqueza e Sorte.

Perícias: Um mago deve possuir no mínimo nível ●● em Erudição, Idiomas, Ocultismo e Pesquisa.

Magia: Um mago deve possuir Magia Arcana, contudo não pode exceder o nível ●●●● em nenhum efeito. Elfos que possuam este ofício não possuem limite de magia.

Talentos: Um mago pode possuir os Talentos Magia sem Gestos, Manipular Calor/Fogo, Manipular Frio/Gelo, Manipular Eletricidade e Memória Fotográfica.

Considerações Finais sobre Magos

- Várias esferas vazias foram roubadas dos elfos, mercenários foram contratados para descobrir onde elas foram parar.

- Magos aventureiros estão trabalhando arduamente para reerguer Laos, a antiga academia arcana. Há algum tempo conseguiram um terreno no Forte Condado e começaram a reconstrução da academia, organizada pela jovem Karresh.

- Certa noite todos os magos do mundo sonharam com uma estranha cidade de aço; depois o sonho se repetiu, apenas para os aprendizes.

Monge Dragão

Os monges nasceram em Koshogatsu, dentro dos remotos templos. Eles são especialistas em luta desarmada e treinamento corporal.

Com a expansão e a invasão dos reinos élficos muitos mistérios de Koshogatsu foram revelados; entre eles os poderosos monges.

Um monge não utiliza armas, apenas seu corpo para vencer batalhas, são honrados e destemidos, muitas vezes confundidos com “sacerdotes” de Amaratssu.

CARACTERÍSTICAS DO MONGE DRAGÃO

Atributos: Um monge dragão deve possuir no mínimo nível ● em Força, Agilidade e Mente.

Poderes: Um monge dragão deve possuir no mínimo nível ● no Poder Arma Natural. Ele pode ainda possuir os Poderes Ataque Rápido (C), Proteção Natural, Radar e Sorte.

Restrições: Um monge dragão deve possuir a Restrição Honesto (Leve).

Perícias: Um monge dragão deve possuir no mínimo nível ● em Briga, Esquiva, Esportes, Erudição, Etiqueta, Furtividade e Percepção.

Talentos: Um monge dragão pode possuir os Talentos Agarrar Aprimorado, Ataque Localizado Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Imune a Dor, Investida Aprimorada, Usar Duas Armas Médias, Usar Espada de Duas Lâminas, Usar Foice, Usar Katana e Usar Mangual.

Considerações Finais sobre Monges Dragão

- Os daymios estão procurando a antiga família imperial: alguns querem que eles voltem ao poder, outros desejam matá-los; sabe-se que o jovem Shitoshi Mishima, o herdeiro do trono está em uma ordem de monges, escondido de todos.

- Os elfos planejam enviar suas crianças aos monges para serem treinadas, até agora a única família que aceitou a proposta foi a família Yamada, os treinamentos já começaram, estreitando laços entre elfos e onys.

Pirata

Os piratas de *Jænarum* não estão nos mares, estas regiões são infestadas pelas fragatas élficas ou por monstros gigantes.

Eles preferiram ir ao deserto de Dancwar e comprar os barcos flutuantes dos goblins; agora o “mar amarelo” é o lugar mais perigoso dos reinos e o mais “aventureiro”. Há uma infinidade de templos e castelos abandonados na região e muitos piratas dispostos a invadi-los.

Os barcos voadores do deserto são movidos à eletricidade, eles possuem grandes teias metálicas nas laterais, que captam a energia das tempestades elétricas (estranhamente, numerosas em Dancwar).

CARACTERÍSTICAS DO PIRATA

Atributos: Um pirata deve possuir no mínimo nível ● em Destreza.

Poderes: Um pirata pode possuir os Poderes Ataque Rápido (C), Riqueza e Sorte.

Perícias: Um pirata deve possuir no mínimo nível ● em Briga, Esquiva, Esportes, Erudição, Etiqueta, Furtividade e Percepção.

Talentos: Um pirata pode possuir os Talentos Afinidade com Arma, Carismático, Desarmar Aprimorado e Visão Ampliada.

Ranger

O Ranger é o guerreiro da floresta: especialista em sobreviver e caçar. Para o Ranger, armaduras metálicas são desconfortáveis e barulhentas; preferindo armaduras de couro e pele de animais.

Apesar disso os Rangers não se limitam à floresta, mas a qualquer ambiente selvagem; desde as estepes selvagens, até as montanhas longínquas. Os Rangers não são afeitos à magia, preferindo confiar em suas habilidades e perícias.

Seus maiores aliados são os druidas, os Caçadores de Relíquias e os Xamãs, apesar da desconfiança que sentem dos poderes místicos.

CARACTERÍSTICAS DO RANGER

Atributos: Um ranger deve possuir no mínimo nível ● em Destreza e Mente.

Poderes: Um ranger pode possuir os Poderes Ataque Rápido (C ou D), Companheiro, Invocar Aliado, Metamorfo, Proteção Natural e Velocidade.

Restrição: Um ranger deve possuir a Restrição Aversão a Cidades (Leve).

Perícias: Um ranger deve possuir no mínimo nível ● em Armas Brancas, Arquearia, Esquiva, Animais, Esportes, Furtividade, Herborismo, Rastrear e Sobrevivência.

Talentos: Um ranger pode possuir os Talentos Afinidade com Arma, Ataque Localizado Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Investida Aprimorada, Queima-Roupa Aprimorado, Usar Duas Armas Médias, Usar Espada de Duas Lâminas, Usar Foice e Visão Ampliada.

Restrição Aversão a Cidades (Leve)

Por ter uma vida naturalista e livre, os Rangers que chegam em centros urbanos sentem-se mal. Eles não conseguem relaxar, ficam inquietos e tendem a ficar distraídos e desatentos. Na prática, quando está dentro de uma cidade, templo, ruína, etc. o Ranger recebe -2 em todos os seus testes.

Considerações Finais sobre Rangers

- Há pouco tempo descobriu-se uma caverna em Hovgard que abriga diversas estátuas dos deuses. Rangers estão sendo contratados para levar aventureiros e peregrinos até lá.

- Um aumento considerável no número de Rangers entre os orcs está deixando a comunidade élfica assustada, muitos deles estão se especializando em ajudar escravos a fugir.

- Rangers do deserto descobriram caravanas de elfos cujas partes do corpo foram substituídas por peças de armadura e movem-se como se fossem membros normais; as “maquinas” como estão sendo chamados, estão causando furor pelo mundo, e preocupação aos regentes elfos.

Sacerdote

Os sacerdotes são aqueles que guiam e mantêm a fé do povo de *Taenarum*. Em tempos difíceis como estes, eles são imprescindíveis para manter a esperança de um povo oprimido.

Um sacerdote veste e porta-se como um reflexo de seu deus: um sacerdote de Míder será cruel e enérgico; um sacerdote de Mianeh é mais sereno e atido as artes.

Devido aos Portões do Sussurro, os sacerdotes não-elfos possuem um acesso limitado a magia, coisa que não acontece com os elfos. Isso desequilibra a balança de forma drástica em favor dos elfos. Uma vez que as magias mais poderosas, como Ressurreição ou Prender Alma, ficam inacessíveis a todos exceto os elfos.

CARACTERÍSTICAS DOS SACERDOTES

Atributos: Um sacerdote deve possuir no mínimo nível ● em Mente.

Poderes: Um sacerdote pode possuir os Poderes Riqueza e Sorte.

Perícias: Um sacerdote deve possuir no mínimo nível ● em Diplomacia, Erudição, Etiqueta, Idiomas, Intimidação e Medicina.

Magia: Um sacerdote deve possuir Magia Divina, contudo não pode exceder o nível ●●●● em nenhum efeito. Elfos que possuam este ofício não possuem limite de magia.

Talentos: Um sacerdote pode possuir os Talentos Carismático, Magia sem Gestos, Manipular Calor/Fogo, Manipular Frio/Gelo e Manipular Luz/Laser.

Samurai

O samurai é o típico guerreiro ony; ele possui um código de conduta muito rigoroso e um estilo de vida que poucos conseguem agüentar.

O samurai existe única e exclusivamente em Koshogatsu, para qualquer personagem não nascido nesta região é praticamente impossível aprender este ofício: e, mesmo não-ony nascidos no reino, têm pouca chance de se tornar um destes guerreiros.

Suas armas são alienígenas em *Taenarum*, são poucos os que tiveram contato com esta nobre casta; porém os elfos aprenderam a respeitá-los.

Os samurais vivem de acordo com o código Bushido e suas sete palavras-guia: Justiça (Gi), Bravura (Yu), Benevolência (Jin), Polidez (Rei), Verdade (makoto), Honra (Meyo), Lealdade (Chugi). Um samurai que traia seus princípios caíra em desgraça e tornar-se-á um Ronin — samurai sem mestre.

CARACTERÍSTICAS DO SAMURAI

Atributos: Um samurai deve possuir no mínimo nível ● em Força, Destreza e Mente.

Poderes: Um samurai deve possuir no mínimo nível ● no Poder Arma Natural. Ele pode ainda possuir os Poderes Ataque Rápido (C/D), Fúria, Riqueza e Sorte.

Restrições: Um samurai deve possuir as Restrições Código da Derrota (Grave), Fiel: a seu Daimio ou Clã (Grave) e Honesto (Leve).

Perícias: Um samurai deve possuir no mínimo nível ● em Armas Brancas, Arquearia, Briga, Esquiva, Erudição, Esportes, Etiqueta, Montar e Percepção.

Talentos: Um samurai deve possuir o Talento Usar Katana. Ele pode ainda possuir os Talentos Ataque Localizado Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Imune a Dor, Investida Aprimorada e Usar Duas Armas Médias.

Considerações Finais sobre Samurais

- O clã Kamakura encontrou membros da família imperial de Koshogatsu, eles os mantêm sob proteção; informações vazaram e muitos clãs querem a destruição desta família, enquanto outros querem protegê-los.

- Boatos sobre um grupo de samurais forasteiros estão se espalhando; os boatos dizem que nenhum guerreiro é ony e todos utilizam máscaras de aço imitando animais.

Templário

Templários são guerreiros devotos a um deus: eles não possuem magia, mas podem comprar os Talentos Divinos concedidos por seu deus. Um Templário empenha-se em propagar a fé na entidade em que acredita, assim como os sacerdotes, contudo faz isso através da força.

Sua vida será marcada por batalhas constantes e duelos de crenças. Os Templários em certo momento recebem uma missão de seu deus, se a cumprirem receberão um grande prêmio (geralmente um item mágico ou montaria).

Os Templários são muito respeitados pela sociedade em geral, exceto os devotos a deuses rebeldes: Amaratssu, Balthus, e Míder — estes costumam se esconder e lutar nas sombras — entretanto são MUITO respeitados pelas raças de seu deus.

Só existem Templários dos seis deuses de *Jænarum* (aqueles que estão libertos), os deuses banidos não podem mais atuar. Além disso, não existem Templários élficos dos deuses Mianeh, Elí-Siriari e Yenillor (estes recebem o nome de Juizes do Véu). Ainda existem Templários élficos dos deuses Balthus, Míder e Amaratssu, mas estes também não possuem magia.

CARACTERÍSTICAS DO TEMPLÁRIO

Atributos: Um Templário deve possuir no mínimo nível ● em Força, Vitalidade e Mente.

Poderes: Um Templário deve possuir no mínimo nível ● no Poder Cura. Ele pode ainda possuir os Poderes Contra-Ataque (Luz), Companheiro, Energizar Arma (C/Luz), Fúria, Riqueza e Sorte.

Restrição: Um Templário deve possuir as Restrições Fiel à Igreja (Grave) e Honesto (Leve).

Perícias: Um Templário deve possuir no mínimo nível ● Armas Brancas, Arquearia, Esquiva, Erudição, Etiqueta, Montar e Ocultismo.

Talentos: Um Templário deve possuir o Talento Usar Cura ● em Outro. Ele pode ainda possuir os Talentos Afinidade com Arma, Ataque Localizado Aprimorado, Carismático, Desarmar Aprimorado, Investida Aprimorada, Usar Duas Armas Médias, Usar Espada de Duas Lâminas, Usar Foice, Usar Katana e Usar Mangual.

Considerações Finais sobre Templários

- Há indícios de uma nova ordem surgida em Gallanodell, a Ordem das Sombras tenta trazer de volta Narkash, o antigo deus da noite para *Jænarum*.

- Templários dos deuses banidos têm demonstrado cada vez mais poder, os elfos temem que os Portões estejam enfraquecendo.

- Boatos sobre Templários do deserto com membros do corpo substituídos por partes metálicas (iguais a armaduras) são cada vez mais freqüentes em Dancwar.

- Um grupo de Templários morreu próximo a Íllion: agora o lugar é habitado por mortos vivos com armaduras e espadas: estranhamente estes zumbis não perderam seu intelecto no processo e ainda retém partes de seu passado, tornando-se uma caricatura daquilo que já foram.

Valkyria

O ofício exclusivo das mulheres khans, as Valkyrias são uma das mais temidas forças de combate de *Jænarum*.

Elas são guerreiras temidas e respeitadas, existem quase que exclusivamente em Hovgard — não há relatos de homens entre elas. Além de utilizarem magia elas possuem técnicas de combate avançadas e sabem mexer com quase todas as armas existentes. Elas são consideradas guerreiras sagradas de Järvenden e da Rainha Branca, sendo tratadas com muito respeito por seus irmãos.

CARACTERÍSTICAS DA VALKYRIA

Atributos: Uma valkyria deve possuir no mínimo nível ● em Força, Agilidade e Vitalidade.

Poderes: Uma valkyria deve possuir no mínimo nível ● no Poder Cura. Ela pode ainda possuir os Poderes Contra-Ataque (Luz), Companheiro, Energizar Arma (C/Luz), Fúria, Riqueza e Sorte.

Perícias: Uma valkyria deve possuir no mínimo nível ● em Armas Brancas, Esquiva, Diplomacia, Etiqueta e Montar.

Magia: Uma valkyria pode possuir Magia Divina e pode exceder o nível ●●●●. É o único ofício que não está limitado pelos Portões do Sussurro.

Talentos: Uma valkyria deve possuir o Talento Usar Cura ● em Outro. Ela pode ainda possuir os Talentos Afinidade com Arma, Ataque Localizado Aprimorado, Carismático,

Desarmar Aprimorado, Imune à Dor, Investida Aprimorada, Magia sem Gestos, Manipular Calor/Fogo, Manipular Frio/Gelo, Manipular Luz/Laser, Usar Duas Armas Médias, Usar Espada de Duas Lâminas, Usar Foice, Usar Katana e Usar Mangual.

Xamã

O xamã é alguém que interpreta e se comunica com a natureza, todos seus poderes vêm dos antigos espíritos e da terra. Para o xamã a natureza é sagrada; antigamente eles louvavam à Zahl — deus da natureza, hoje em dia estão mais voltados à Yenillor.

Muitos xamãs orcs são devotos de Urgrash, seu deus antigo, e boa parte dos minotauros místicos são quase todos pertencentes a este ofício.

Os xamãs estão perdendo terreno a cada dia e se escondendo em Darhan Ull, Dancwar e Hovgard, os reinos mais “selvagens” entre todos. Não há registros de xamãs ou algum ofício parecido em Koshogatsu.

Xamãs são sempre acompanhados por animais e seus principais aliados são os Caçadores de Relíquias. Dentro das cidades os xamãs perdem seus poderes. Vale dizer também que os xamãs são muito respeitados nas sociedades tribais: acredita-se que sejam escolhidos da natureza e não que eles escolheram seguir este caminho. São, na maioria das vezes, os líderes das tribos.

CARACTERÍSTICAS DO XAMÃ

Atributos: Um xamã deve possuir no mínimo nível ● em Mente.

Poderes: Um xamã pode possuir os Poderes Companheiro, Forma Alternativa e Oráculo.

Perícias: Um xamã deve possuir no mínimo nível ● em Animais, Herborismo, Ocultismo, Rastrear e Sobrevivência.

Magia: Um xamã deve possuir Magia Natural, contudo não pode exceder o nível ●●●● em nenhum efeito. Elfos que possuam este ofício não possuem limite de magia.

Talentos: Um xamã pode possuir os Talentos Carismático, Lógica Labiríntica, Magia sem Gestos, Manipular Eletricidade, Manipular Veneno/Químico e Manipular Ácido.

Considerações Finais sobre Xamãs

- Xamãs de toda *Jænarum* estão ouvindo a voz do deus Zahl pedindo por socorro; eles acreditam que o deus da natureza está conseguindo se livrar dos Portões.

- Recentemente os xamãs descobriram que, ao adotar estranhos animais do vale dos ecos em Kadriyell, alguns magos conseguem cancelar o limite de poder dos elfos. Os “avatares”, como estão sendo chamados estes animais, são uma mistura entre duas criaturas (corvo com cauda de serpente, lobo com asas de borboleta, por exemplo).

Ofícios Élficos

Há ainda um pequeno grupo de ofícios que apenas elfos podem adotar (claro, com uma boa história e permissão do mestre outras raças pode aderir a eles), estes ofícios dão uma enorme vantagem no jogo, por seu poder de combate e social. O mestre deve ter cautela ao utilizá-los.

Juiz do Véu

Entre os elfos, os Templários dos deuses élficos (Mianeh, Yenillor e Elí-Siriari) recebem o título de Juizes do Véu. Quando os Portões do Sussurro foram erguidos, os sacerdotes elfos continuaram agindo normalmente, entretanto os Templários da raça perderam seu acesso a magia divina (Templários dos Deuses Balthus, Amaratssu e Míder) ou tiveram este limitado (no caso dos Templários de Mianeh, Ye-

nillor e Elí-Siriar). Algo nos Portões neutralizava as dádivas e fazia com que os elfos perdessem seus poderes.

Com o passar dos anos os elfos transformaram esta perda em mágoa, começaram a culpar os outros deuses e decidiram formar o Santo Ofício. Os Juízes do Véu são os guerreiros dos deuses, selecionados entre os melhores devotos para perseguir e destruir Templários, sacerdotes e xamãs de deuses não élficos.

Os Juízes do Véu podem comprar os Talentos Divinos oferecidos pelos deuses e podem desenvolver magias, mas com limite. Sua crença prega que, quando os outros deuses caírem, eles terão seu poder completo de volta. Os juízes devem jurar sob o sangue de seus irmãos jamais tirar o véu, até que seus deuses retornem.

Existem três níveis que, em ordem hierárquica, são:

Véu Vermelho: considerados os “soldados” são especialistas em encontrar e caçar adoradores de deuses não élficos, são os mais baixos entre as castas.

Véu Negro: devotos de luto pela “perda” dos poderes concedidos pelos deuses: conhecidos também como “os mortos” estes Templários são os executores, sendo sua autoridade questionável apenas por seus superiores. Nem mesmo nobres élficos têm autoridade sobre eles.

Véu Branco: representando a pureza, estes elfos atingiram um nível tão poderoso, que são capazes de realizar milagres maiores (pode exceder o limite comum, contudo não pode exceder o nível ●●●● em nenhum efeito). Estes elfos prestam contas apenas a Gallathil Sianodell e sua família. Suas decisões são inquestionáveis (este nível é desaconselhável para jogadores).

CARACTERÍSTICAS DO JUÍZ DO VÉU

Atributos: Um juiz do véu deve possuir no mínimo nível ●● em Força, Vitalidade e Mente.

Poderes: Um juiz do véu deve possuir no mínimo nível ● no Poder Cura. Ele pode ainda possuir os Poderes Ataque de Energia (Luz), Contra-Ataque (Luz), Energizar Arma (C/Luz), Riqueza e Sorte.

Restrição: Um juiz do véu deve possuir a Restrição Devoção Eliminar Hereges (Leve), Fiel à Igreja (Grave) e Honesto (Leve).

Perícias: Um juiz do véu deve possuir no mínimo nível ●● em Intimidação, Pesquisa e Rastrear e nível ● em Armas Brancas, Esquiva, Diplomacia, Erudição, Etiqueta, Montar, Ocultismo e Percepção.

Magia: Um juiz do véu pode possuir Magia Divina, contudo não pode exceder o nível ●● em nenhum efeito, exceto os do Véu Branco, contudo estes não podem exceder o nível ●●●● em nenhum efeito.

Talentos: Um juiz do véu deve possuir o Talento Usar Cura ● em Outro. Ele pode ainda possuir os Talentos Afinidade com Arma, Ataque Localizado Aprimorado, Carismático, Desarmar Aprimorado, Investida Aprimorada, Usar Duas Armas Médias, Usar Espada de Duas Lâminas, Usar Foice, Usar Katana e Usar Mangual.

Considerações Finais sobre Juízes do Véu

- Juízes do véu de Gallanodell encontraram pistas sobre o retorno de Narkash, deus da noite. Eles estão caçando qualquer outras pistas sobre o deus e aqueles que o ajudaram.

- Todos sabem que os Juízes do Véu foram os responsáveis pela criação dos Portões: no entanto um número grande de juízes começou a culpar os próprios companheiros pela perda dos poderes e passou a caçá-los. Teme-se que esta guerra entre os elfos mine seus poderes (o Forte Condado comemorou a notícia).

- Os juízes de Darhan Ull encontraram uma gigantesca fenda em Dancwar, ela absorve o phrén (Mana) e a makhê próximas; incluindo-se aquela que ainda está com o mágico.

- Rumores sobre os “Inquisidores” têm se espalhado por *Taenarum*; acredita-se que eles cacem TODOS aqueles que dominam o Phrén (Mana), incluindo-se elfos.

Níhar

A Níhar é a “tropa de elite” élfica: eles são guerreiros treinados em usar, encontrar e neutralizar artefatos mágicos. São trinta membros para cada reino, divididos em 5 graduações. Cada graduação recebe um item mágico de acordo com seu próprio poder. Os membros do nível 5 são os mais poderosos.

Estes foram os guerreiros que derrotaram os heróis de *Taenarum* e tomaram-lhes os itens mágicos, agora são a mais poderosa força de combate. A Níhar não é uma ofício propriamente dito, ele é um status. Um membro da Níhar deve possuir um segundo ofício (guerreiro, ladrão, mago, etc.), desconhecido do público.

CARACTERÍSTICAS DO MEMBRO DA NÍHAR

Equipamento: Um membro da Níhar deve possuir pelo menos uma Arma, Artefato (Equipamento que simula um Poder) e Armadura com custo maior que D\$ 10.000,00 cada. Membros de Nível 1 podem possuir equipamentos com o custo variando entre D\$ 10mil e D\$ 30mil; de Nível 2 o custo varia entre D\$ 30mil e D\$ 60 mil; de Nível 3 o custo varia entre D\$ 60mil e D\$ 100 mil; de Nível 4 o custo varia entre D\$ 100mil e D\$ 150 mil; de Nível 5 o custo pode ser de D\$ 150mil ou mais;

Considerações Finais sobre Níhar

- Dois artefatos poderosos foram roubados da base da Níhar em Sianodell: não foram divulgados quais itens, mas acredita-se que foram as chaves dos Portões.

- O Conselho élfico planeja aumentar o número da Níhar para 50 membros por cidade.

Mitos e Lendas do Mundo

Capítulo 6

Enquanto houver um louco, um poeta e um amante haverá sonho, amor e fantasia. E enquanto houver sonho, amor e fantasia, haverá esperança.

William Shakespeare

T̄aenarum não é feita apenas de dominação e ódio, há pessoas ali: humanos, elfos, anões, gnomos e minotauros — criaturas que lutam, choram vencem e perdem batalhas por aquilo que acreditam. Este último capítulo é um grande resumo das personagens mais importantes deste mundo, nem todos são poderosos, mas todos são notáveis.

Cabe aos jogadores escrever seu nome na história deste mundo, com espada ou magia, coragem ou esperteza e fazer dele um lugar melhor.

Ou talvez, ser um herói, derrubar a rebelião e ser o novo conde éflico...

Abismo

Provavelmente a criatura mais poderosa de T̄aenarum. Tamanho? Abismo tem exatamente o dobro de Gellius... O dragão negro de quatro asas tem poder suficiente para começar outra guerra. Isto, é claro, se não estivesse desaparecido.

Mesmo Glorendel Lianonn não sabe seu paradeiro. Os elfos estão preocupados com este sumiço e enviaram diversos grupos de busca à Dancwar, o último lugar em que foi visto.

Abismo é o líder dos dragões traidores e boa parte de seus aliados não sofreu a maldição de Sciantus — isto tem intrigado a todos, por que afinal Sciantus conjurou tal maldição? Por que o nobre rei faria isto com seu povo?

Sabe-se também que Abismo era sucessor de Sciantus ao trono e tem procurado vorazmente pela "Última Ninhada" — os ovos que a rainha Thezar botou antes da queda do reino.

Não se sabe exatamente a extensão dos poderes deste dragão, os dados abaixo são meramente hipotéticos.

Descrição: Dragão Negro Imenso, 2.500pts

Atributos: For 10 (+3), Des 3, Agi 9, Vit 10, Men 7

Poderes: Arma Natural 4, Ataque de Ácido (C) 5, Ataque Rápido (C) 3, Contra-Ataque de Ácido 3, Proteção Natural 4, Regeneração 4, Subtipo Ácido (vs. Eletricidade) 2, Vôo 3

Equip: -

Restrições: Primitivo (L)

Perícias: Briga 7, Esquiva 7, Animais 4, Atuação 6, Diplomacia 5, Erudição 5, Esporte 6, Etiqueta 5, Furtividade 5 (-3), Idiomas 5, Intimidação 6 (+3), Lábria 5, Medicina 1, Ocultismo 6, Percepção 7, Pesquisa 4, Rastrear 7, Sobrevivência 5

Magia: Arcana: Conjuração 10, Fusão 8, Movimento 8, Ofuscação 10

Talentos: Agarrar Aprimorado, Anfíbio, Faro, Infravisão, Investida Aprimorada, Resistência a Magia, Sanguemágico

CaC: Garras e Mordida +15 ou +14/+13/+13/+12 (dano 4D+10)

Dist: -

Defesa: +13 (ou 20)

Proteção: 8 (Natural)

Pvs/Mana: 300pvs (6Dx10) / 35 mana

Arma Natural 4: Abismo possui um arsenal vivo em seu corpo: garras, presas, cauda e asas são afiadas e poderosas em combate.

Ataque de Ácido (C) 5: Abismo pode lançar uma baforada ácida em seus adversários, derretendo sua carne e ossos.

Ataque Rápido (C) 3: apesar de ser imenso, Abismo é um excelente combatente. Ele pode realizar até quatro ataques numa mesma rodada.

Contra-Ataque de Ácido 3: o ar em torno de Abismo é sulfuroso devido a sua presença, mas ele pode invocar seu poder para aumentar ainda mais seu efeito segregando ácido de seu corpo. Oponentes que ataques Abismo corporalmente podem receber dano por ácido.

Proteção Natural 4: as escamas de Abismo o protegem como uma armadura contra ataques de seus oponentes.

Regeneração 4: O corpo do imenso dragão negro, mesmo quando ferido (que acontece raras vezes), recompõe-se numa velocidade impressionante.

Subtipo Ácido (vs. Ácido) 2: Abismo é imune a qualquer dano causado por ácido, contudo sofre muito mais dano se receber ataques de eletricidade.

Vôo 3: dois pares de asas coriáceas em suas costas permitem, ao imenso dragão, voar livremente.

Aiken Dunhan

Este jovem cavaleiro anseia pelo dia em que enfrentará os elfos, vivendo e treinando no Forte Condado tornou-se muito importante para o futuro.

Yorgem (regente do Forte Condado) acredita que ele será o homem a levar a vitória ao mundo e vê, naqueles brilhantes olhos negros, a possibilidade de um futuro melhor. Sua empolgação é tamanha, que até outros moradores do Condado acreditam em Aiken.

Estranhamente, Aiken é acompanhado por um espírito de um cavaleiro, que o treina secretamente, além de tratá-lo como filho. Se não fosse por Dunstan (o espírito) Aiken nunca teria chegado ao Forte Condado.

Descrição: Humano, Guerreiro, 125pts +10 de Equipamentos

Atributos: For 2, Des 1, Agi 3, Vit 2, Men 1

Poderes: -

Equip: Espada +1 de Luz, Armadura Média, Escudo Médio

Restrições: -

Perícias: Armas Brancas 3, Briga 1, Esquiva 2, Animais 2, Diplomacia 2, Esportes 2, Etiqueta 2, Montar 2

Magia: -

Talentos: Investida Aprimorada

CaC: Espada mágica +4 (dano 2D+2 por luz)

Dist: -

Defesa: +6 (ou 13)

Proteção: 4 (Armadura Média)

Pvs/Mana: 30pvs (3Dx2) / 5 mana

Gallathil Sianodell

O rei de Sianodell e autoridade suprema entre os elfos, é um elfo Siriar alto, de aspecto calmo e voz grave. Apesar de ser um elfo tem aspectos fortes e olhos severos. Costuma vestir uma armadura élfica completa e um longo manto rubro.

Ele é o símbolo máximo da cultura élfica: organizado, preconceituoso, forte, calmo, paciente. Entretanto, para com elfos, é dócil e sereno, sendo muito respeitado por seus compatriotas. Para os mais próximos Gallathil já revelou que a invasão tem um propósito maior, que nem mesmo os elfos compreenderiam, mas ele nunca revela qual é este propósito.

Esposo de Kayla Sianodell, cujo casamento lhe rendeu também o poder entre os Mianeh.

Descrição: Elfo Siriar, Supremo Templário de Eli-Siriar, 700pts +230 de Equipamentos

Atributos: For 5, Des 3, Agi 4, Vit 5, Men 4

Poderes: Incorpóreo 3, Ataque Rápido (C) 2, Cura 2

Equip: Espada +5 Flamejante 2, Arco +2, Armadura Pesada +5, Escudo Grande +2

Restrições: Fiel à Igreja de Eli-Siriar (G), Honesto (L)

Perícias: Armas Brancas 4, Arquearia 4, Briga 2, Esquiva 4, Diplomacia 5, Erudição 3, Esportes 3, Etiqueta 5, Intimidação 3, Montar 3, Música 2, Ocultismo 3, Percepção 4, Pesquisa 2

Magia: Divina: Conexão 3, Conjuração 3, Cura 4, Movimento 3, Ofuscação 3

Talentos: Afinidade com Espada, Visão no Escuro, Força da Guerra, Olhos do Medo, Carismático, Investida Aprimorada, Usar Cura 1 em Outros

CaC: Espada Mágica +8 ou +6/+6/+5 (dano 4D+4 +2D de fogo)

Dist: Arco Mágico +5 (dano 3D+3 | 40 casas)

Defesa: +11 (ou 18)

Proteção: 16 (Armadura Pesada +5)

Pvs/Mana: 75pvs (3Dx5) / 20 mana

Incorpóreo 3: como todo Elfo Siriar, Gallathil pode assumir uma forma de brumas na qual se torna intangível.

Ataque Rápido 2: devido ao treinamento como Templário e as inúmeras batalhas das quais participou, Gallathil é um excelente espadachim e consegue atacar 3 vezes por rodada.

Cura 2: Gallathil pode curar através do toque, como fazem os templários. Ele pode curar 4Dpvs em si mesmo, contudo pode curar apenas 2Dpvs em outros.

Gellius

O dragão branco regente de Hovgard mede trinta e cinco metros da cauda à ponta do focinho, seus olhos são azuis e suas escamas são semi-transparentes como gelo. O ar gélido circula seu corpo e tudo parece mais frio onde ele está, suas garras são completamente transparentes e há uma marca preta do lado direito de seu pescoço, formando um losango, estranhamente a mesma marca pode ser encontrada no pescoço de Abismo, do lado esquerdo.

Gellius é poderosíssimo, entretanto está preso à Hovgard e suas forças já se mostraram impotentes contra os Khans. Aliando-se aos elfos que residem na região, aos trolls da neve e aos gigantes da montanha, ele planeja conquistar o território para si e, talvez, dar mais um passo em direção à Dartmoor.

Ninguém sabe disto, mas Gellius é dependente de uma poção feita por um mago élfico chamado R'liyeh. Se o dragão passar dois ou mais dias sem ingeri-la, este sofre um redutor de -1 em todos os seus atributos (o valor se acumula a cada dois dias sem a poção). Não se sabe seus efeitos em outras criaturas.

Descrição: Dragão Branco Enorme, 1.310pts

Atributos: For 6 (+2), Des 3, Agi 6, Vit 6, Men 5

Poderes: Arma Natural 2, Ataque de Frio (C) 5, Ataque Rápido (C) 2, Contra-Ataque de Frio 2, Imobilizar 5, Proteção Natural 4, Subtipo Frio/Gelo (vs. Calor/Fogo) 2, Vôo 3

Equip: -

Restrições: Dependente de uma Poção (G), Primitivo (L)

Perícias: Briga 5, Esquiva 5, Animais 3, Erudição 1, Esporte 4, Etiqueta 1, Furtividade 0 (-2), Herborismo 3, Idiomas 5, Intimidação 6 (+2), Lábia 5, Ocultismo 5, Percepção 7, Rastrear 7, Sobrevivência 5

Magia: Arcana: Conjuração 6, Fusão 5, Movimento 5, Ofuscação 4

Talentos: Agarrar Aprimorado, Anfíbio, Faro, Infravisão, Investida Aprimorada, Resistência a Magia, Sangue Mágico

CaC: Garras e Mordida +10 ou +8/+8/+7 (dano 2D+8)

Dist: -

Defesa: +9 (ou 16)

Proteção: 8 (Natural)

Pvs/Mana: 150pvs (5Dx6) / 25 mana

Arma Natural 2: Gellius possui um arsenal vivo em seu corpo: garras, presas e cauda são afiadas e poderosas em combate.

Ataque de Frio (C) 5: Gellius pode lançar uma baforada congelante em seus adversários. A baforada causa dano por Frio/Gelo.

Ataque Rápido (C) 2: apesar de ser enorme, Gellius é um excelente combatente. Ele pode realizar até três ataques numa mesma rodada.

Contra-Ataque de Frio 2: o ar em torno de Gellius já é frio devido a sua presença, mas ele pode invocar seu poder congelante para aumentar ainda mais seu efeito criando uma aura congelante. Oponentes que ataques Gellius corporalmente podem receber dano por frio devido à aura congelante.

Imobilizar 5: Gellius pode controlar sua baforada para, ao invés de ferir seus oponentes, encerrá-los em blocos de gelo. Impedindo assim que possam se mover ou atacar.

Proteção Natural 4: as escamas de Gellius o protegem como uma armadura contra ataques de seus oponentes.

Subtipo Frio/Gelo (vs. Calor/Fogo) 2: Gellius é imune a qualquer dano causado por frio/gelo, contudo sofre muito mais dano se receber ataques de calor/fogo.

Vôo 3: um par de asas coriáceas em suas costas permite, ao enorme dragão, voar livremente.

Glorendel Lianonn

O jovem sobrinho de Gallathil sempre foi apaixonado pela doutrina élfica e por sua cultura, ao se tornar o regente de Lianonn teve todos seus sonhos realizados. Ele se empenha em transformar a ilha num exemplo para os demais reinos, além de investir uma quantia considerável em templos e escolas de magia.

Para ele nada é mais importante que agradar aos parentes, para este jovem a família é o bem mais importante. Seu ódio por orcs é a única coisa maior que seu amor pelos elfos.

Glorendel tem cabelos azuis e longos, olhos azuis, veste uma armadura prateada e costuma carregar um escudo grande de metal. Sua espada, Nihar (lágrima do céu) é um presente dos tios.

Descrição: Elfo Mianeh, Templário, 464pts +50 de Equipamentos

Atributos: For 4, Des 1, Agi 4, Vit 4, Men 3

Poderes: Companheiro 1, Cura 2

Equip: Espada +2 Sagrada (Lanakall), Armadura Pesada +2, Escudo Grande +1

Restrições: Fiel à Igreja de Mianeh (G), Honesto (L), Devoção: Proteger Elfos (L)

Perícias: Armas Brancas 4, Arquearia 2, Briga 2, Esquiva 4, Animais 3, Diplomacia 3, Erudição 3, Esportes 3, Etiqueta 2, Idiomas 2, Intimidação 3, Medicina 2, Montar 4, Ocultismo 2, Percepção 3, Pesquisa 2, Sobrevivência 2

Magia: Divina: Conexão 3, Conjuração 2, Movimento 3, Ofuscação 2

Talentos: Afinidade com Espada, Carismático, Visão no Escuro, Usar Cura 1 em Outros, Usar Cura 2 em Outros

CaC: Lanakall +7 (dano 2D+6)

Dist: -

Defesa: +10 (ou 17)

Proteção: 10 (Armadura Pesada +2)

Pvs/Mana: 60pvs (3Dx4) / 15 mana

Companheiro 1: Glorendel possui um pégaso, presente de sua deusa Mianeh, ao qual é muito apegado. O nome dele é Miriel.

Cura 2: Glorendel pode curar através do toque, como fazem os templários, tanto a si mesmo como a outros.

Miriel - Pégaso de Glorendel

Besta | Grande | 232pts

Atributos: For 3 (+1), Des 0, Agi 4, Vit 3, Men 0

Poderes: Voo 3

Equip: -

Restrições: Primitivo (L)

Perícias: Briga 4, Esquiva 4, Esportes 4, Etiqueta 2, Furtividade 0 (-1), Intimidação 2 (+1), Percepção 3, Rastrear 1, Sobrevivência 2

Talentos: -

CaC: Cascos +7 (dano 1D+5)

Dist: -

Defesa: +7 (ou 14)

Proteção: -

Pvs/Mana: 60pvs (4Dx3) / 2 mana

Voo 3: os Pégasus possuem um par de asas de pássaro gigantes em seu torso que os permitem voar.

Kayla Sianodell

Não se sabe se o casamento entre Kayla e Galathill é arranjado ou se há um feixe de amor. Ambos são sérios e reservados, frios e se tratam friamente em público.

Kayla é uma elfa bonita, com 1,77m, mais ou menos 60kg, olhos castanhos e cabelos loiros; não veste uma armadura, mas uma túnica negra coberta por placas e ombreiras. Como arma utiliza uma lança de prata, indestrutível.

Ela é a autoridade máxima entre os Mianeh e também a criadora do Conselho élfico e da Níhar. Nenhuma magia realizada por sacerdotes de deuses élficos funciona contra Kayla.

Descrição: Elfa Mianeh, Alta Sacerdotisa de Mianeh, 600pts

Atributos: For 2, Des 0, Agi 3, Vit 3, Men 5

Poderes: Companheiro 1

Equip: Lança de Prata +5, Armadura Leve +5

Restrições: Devoção: Propagar a Fé Élfica (L), Fiel à Igreja de Mianeh (G), Honesta (L)

Perícias: Armas Brancas 3, Arquearia 3, Esquiva 4, Diplomacia 4, Erudição 3, Etiqueta 4, Idiomas 3, Medicina 3, Ocultismo 3, Percepção 4

Magia: Divina: Conexão 5, Conjuração 6, Cura 10, Movimento 4, Ofuscação 4

Talentos: Afinidade com Espada, Carismático, Visão no Escuro, Dádiva do Sol, Mãos Sacras, Manipular Luz/Laser, Manipular Calor/Fogo, Manipular Frio/Gelo

CaC: Lança de Prata Mágica +5 (dano 3D+4)

Dist: -

Defesa: +7 (ou 14)

Proteção: 12 (Armadura Leve +5)

Pvs/Mana: 45pvs (3Dx3) / 25 mana

Companheiro 1: Kayla possui um unicórnio, presente de sua deusa Mianeh, ao qual é muito apegada. O nome dele é Yatra.

Yatra - Unicórnio de Kayla

Besta | Grande | 300pts

Atributos: For 4 (+1), Des 0, Agi 3, Vit 3, Men 3

Poderes: Arma Natural 1, Cura 2, Proteção Natural 1, Teleporte 3

Equip: -

Restrições: Código da Natureza (L), Primitivo (L)

Perícias: Briga 3, Esquiva 3, Animais 3, Esportes 3, Furtividade 3 (-1), Intimidação 2 (+1), Percepção 3, Rastrear 2, Sobrevivência 2

Talentos: Carismático, Usar Cura 1 em Outros, Usar Cura 2 em Outros

CaC: Cascos/Chifre +7 (dano 1D+6)

Dist: -

Defesa: +5 (ou 12)

Proteção: 2 (Natural)

Pvs/Mana: 60pvs (4Dx3) / 15 mana

Arma Natural 1: o unicórnio possui um chifre de aproximadamente 40cm em sua testa. Ele serve como arma, além de seus cascos extremamente potentes.

Cura 2: com um toque de seu chifre, um unicórnio pode curar a si mesmo e a outros.

Proteção Natural 1: o corpo desses animais sagrados é protegido por uma energia mágica que os protege de ataques, agindo como uma armadura.

Teleporte 3: um unicórnio pode, ao seu desejo, teleportar-se de um lugar para outro instantaneamente.

Kronnos Raventhor

Dos muitos mortos-vivos de *Jænarum*, Kronnos é, provavelmente, o mais famoso. Nascido em Íllion, este guerreiro morreu na batalha contra os elfos para que muitos de seus compatriotas pudessem viver, mas, ao contrário dos outros mortos-vivos, ele mantém boa parte de suas lembranças.

Ele é uma armadura negra com quase dois metros, portando um machado de lâmina negra e montando um cavalo-esqueleto: Kronnos ainda retém boa parte de seu intelecto e comanda um grupo de mortos-vivos. Para ele a guerra ainda não acabou e os invasores devem ser detidos: o problema é que QUALQUER criatura dentro das muralhas de Íllion é considerada invasor e deve morrer.

Descrição: Morto-Vivo, Cavaleiro, 510pts +75 de Equipamentos

Atributos: For 4, Des 3, Agi 4, Vit 4, Men 2

Poderes:	Contra-Ataque (Frio) 1, Energizar Arma (C, Frio) 3, Imortal 5, Proteção Contra Frio/Gelo 4, Regeneração 2
Equip:	Machado +3, Armadura Pesada +3, Escudo Grande +1, Arco, 10 Flechas
Restrições:	Morto-Vivo (G), Honrado (L)
Perícias:	Briga 5, Esquiva 5, Animais 3, Erudição 1, Espor-te 4, Etiqueta 1, Furtividade 0, Herborismo 3, Idiomas 5, Intimidação 6, Lábia 5, Ocultismo 5, Percepção 7, Rastrear 7, Sobrevivência 5
Magia:	-
Talentos:	Auto-Suficiente, Imune a Dor, Incansável, Investida Aprimorada
CaC:	Machado mágico +6 (dano 3D+4)
Dist:	Arco +4 (dano 2D+3, 40 casas)
Defesa:	+10 (ou 17)
Proteção:	12 (Armadura Pesada +3)
Pvs/Mana:	60pvs (3Dx4) / 10 mana

Contra-Ataque (Frio) 1: Kronnos cria uma aura congelante em seu corpo que causa dano por Frio em oponentes que o acertem em combate corpo-a-corpo.

Energizar Arma (C, Frio) 3: O cavaleiro morto pode conjurar o frio sobrenatural para encantar sua arma, aumentando o dano causado pela mesma.

Imortal 5: Kronnos não pode morrer. São muitos os que já tentaram, porém seu corpo retorna em seguida intacto.

Proteção Contra Frio/Gelo 4: Kronnos não pode ser ferido pelo frio, seja sobrenatural ou mágico.

Regeneração 2: apesar de ser um morto-vivo, Kronnos pode regenerar seu corpo e sua armadura numa velocidade impressionante.

Mersek-Allan

A múmia viva! Dizem os cartazes espalhados por Siano-dell e outras cidades élficas. Mersek-Allan foi ressuscitado por gnomos, pois era o rei da Cidadela dos Ventos — quando o reino foi derrubado o rei tentou escapar, mas foi assassinado pelos elfos.

Tempos depois, voltaria à vida graças aos gnomos e sua ciência. Os invasores desejavam aprender os segredos que faziam a Cidadela flutuar e o rei era um dos guardiões deste segredo.

Por sorte, Mersek escapou antes, nunca revelando tais segredos ao inimigo. Hoje ele vive furtivamente, ajudando os aventureiros de todo o mundo.

Sua aparência verdadeira costuma assustar à primeira vista: um corpo totalmente enfaixado, com uma asa decrépita e outra totalmente destruída, vestes antigas e belas, adornadas com ouro, um cetro de ouro (em forma de foice) e uma coroa enferrujada, com pedras preciosas. Contudo, ele pode assumir outras formas para passar despercebido.

Descrição:	Morto-Vivo, 500pts +20 de Equipamentos
Atributos:	For 3, Des 0, Agi 2, Vit 4, Men 4
Poderes:	Cura 2, Imortal 5, Telecinésia 4, Transmorfo 2
Equip:	Foice +1, Armadura Leve +2
Restrições:	Assustador (L), Morto-Vivo (G)
Perícias:	Armas Brancas 3, Briga 3, Esquiva 2, Animais 2, Crime 1, Diplomacia 4, Erudição 4, Etiqueta 4, Herborismo 4, Intimidação 3, Medicina 2, Ocultismo 3, Percepção 3, Pesquisa 4
Magia:	-
Talentos:	Auto-Suficiente, Imune a Dor, Incansável, Usar Foice
CaC:	Foice mágica +5 (dano 3D+3)

Dist:	-
Defesa:	+4 (ou 11)
Proteção:	6 (Armadura Leve +2)
Pvs/Mana:	60pvs (3Dx4) / 20 mana

Cura 2: apesar de estar decrépito, este novo corpo mumificado pode se recompor como que mágicamente ao mero desejo de Mersek-Allan.

Imortal 5: em sua nova forma, o antigo regente da Cidadela dos Ventos é indestrutível.

Telecinésia 4: Mersek-Allan consegue controlar rajadas de vento, utilizando-as para atacar ou imobilizar inimigos em combate como uma extensão de seu corpo.

Transmorfo 2: Mersek-Allan pode assumir qualquer forma que deseje. A forma assumida é uma mera ilusão, mas ajuda-o a passar despercebido.

Tamashi

Setsuia Tamashi é um dos poucos samurais em *Taenarum*, já que a maioria está envolvida na guerra civil de Koshogatsu.

Sua aparência é curiosa, mesmo para os onys: caolho, de pelagem cinza, carrega uma katana na cintura, pendendo do lado direito, e do esquerdo uma wakizashi, além de ainda usar partes de sua antiga armadura vermelha de samurai.

Desterrado, tornou-se um ronin, um samurai sem senhor, agora vaga pelo continente desafiando guerreiros que julga mais poderosos do que ele para duelos.

Tamashi ganhou notoriedade ao derrotar um grupo de elfos que atacava um vilarejo por diversão, seu nome acabou chegando aos ouvidos dos regentes e entrando para a lista de procurados.

Descrição:	Ony, Samurai (Ronin), 300pts +10 de Equipamentos
Atributos:	For 3, Des 2, Agi 3, Vit 2, Men 1
Poderes:	Arma Natural 2, Ataque Rápido (C) 2
Equip:	Katana +1, Espada (Wakisashi), Arco, 10 flechas, Armadura Média +1
Restrições:	Código da Derrota (G), Honesto (L), Honrado (L)
Perícias:	Armas Brancas 4, Arquearia 3, Briga 3, Esquiva 4, Animais 1, Diplomacia 1, Erudição 2, Esportes 3, Etiqueta 3, Furtividade 2, Herborismo 3, Intimidação 3, Medicina 2, Montar 2, Percepção 3, Sobrevivência 4
Magia:	-
Talentos:	Afinidade com Katana, Ataque Localizado Aprimorado, Faro, Usar Katana
CaC:	Katana +7 ou +5/+5/+4 (dano 2D+5), Garras +6 (dano 1D+5)
Dist:	Arco +4 (dano 2D+2, 30 casas)
Defesa:	+7 (ou 14)
Proteção:	6 (Armadura Média +1)
Pvs/Mana:	30pvs (3Dx2) / 5 mana

Arma Natural 2: Além de possuir garras e presas como um felino, um ony aprende a utilizá-los em combate com eficácia. Tamashi é um excelente guerreiro e aperfeiçoou a técnica (para humilhar ainda mais seus oponentes).

Ataque Rápido (C) 2: Tamashi é extremamente rápido em combate corpo-a-corpo, podendo desferir até três ataques em uma mesma rodada, seja com sua Katana ou com suas garras.

Wienjhar Farn Thorn

O mais famoso guerreiro khan é loiro, forte, tem olhos escuros e azulados, não sorri muito e parece estar sempre pla-

nejando (de fato, ele está). Wienjhar sabe quanta responsabilidade pesa em seus ombros e o quanto os outros khans o respeitam.

Wienjhar veio de uma família considerada nobre, boa parte das mulheres é ou já foi Valkyria, e praticamente todos os homens são jårs, para ele a maior honra alcançada será libertar a Rainha Branca, regente de Helhein, e quebrar a maldição de Gellius.

Descrição:	Khan, Guerreiro, 370pts +10 de Equipamentos
Atributos:	For 4, Des 0, Agi 4, Vit 3, Men 2
Poderes:	Forma Alternativa 2, Ataque Rápido (C) 2, Sorte 2
Equip:	Malho +1 (Tyrr), Armadura Média +1, Escudo Grande
Restrições:	-
Perícias:	Armas Brancas 5, Briga 3, Esquiva 4, Animais 3, Esportes 3, Intimidação 5, Lábria 3, Montar 4, Sobrevivência 4
Magia:	-
Talentos:	Afinidade com Malho, Ataque Localizado Aprimorado, Investida Aprimorada
CaC:	Tyrr +8 ou +6/+6/+5 (dano 2D+4)
Dist:	-
Defesa:	+10 (ou 17)
Proteção:	6 (Armadura Média +1)
Pvs/Mana:	45pvs (3Dx3) / 10 mana

Forma Alternativa 2: todo Khan pode assumir uma forma lobo.

Ataque Rápido (C) 2: Wienjhar é um combatente excepcional, capaz de desferir até três golpes quando um adversário desfere um.

Sorte 2: contam as lendas que Wienjhar foi abençoado pelo deus Järwenden quando nasceu e, por isso, possui uma sorte incrível.

Wienjhar em Forma de Lobo

Animal Grande 370pts	
Atributos:	For 4 (+1), Des 0, Agi 4, Vit 5, Men 0
Poderes:	Forma Alternativa 2, Arma Natural 3
Equip:	-
Restrições:	Primitivo (L)
Perícias:	Briga 4, Esquiva 4, Animais 1, Esportes 4, Furtividade 3 (-1), Intimidação 3 (+1), Percepção 3, Rastrear 2, Sobrevivência 2
Talentos:	Agarrar Aprimorado, Faro, Investida Aprimorada
CaC:	Garras/Mordida +9 (dano 2D+7)
Dist:	-
Defesa:	+7 (ou 14)
Proteção:	-
Pvs/Mana:	100pvs (4Dx5) / 2 mana

Arma Natural 3: as presas e garras da forma lupina de Wienjhar são armas muito eficientes em combate corporal.

Yorgem Wildwind

O anão caolho e regente do Forte Condado é o maior opositor às hostes élficas que se tem notícia. Com sua mente brilhante e estratégias inigualáveis, este diminuto foi capaz de salvar um reino das garras da intolerância.

Foi ele quem fez o acordo com os Faërie e com os entes que vivem na floresta. Foi idéia de seu irmão mais novo, Yargamouth, construir as cidades fantasma de Zërstoren.

Yorgem mede 1,40m, tem cabelos cor de cobre, olhos esmeralda, costuma vestir uma armadura de couro e sempre carrega consigo a chave de seu quarto — ali só duas pessoas entram: ele e Yargamouth. Suas armas são um machado e um martelo de guerra.

Descrição:	Anão, Guerreiro, 635pts +75 de Equipamentos
Atributos:	For 4, Des 2, Agi 3, Vit 5, Men 5
Poderes:	Imortal 5, Oráculo 4, Regeneração 4
Equip:	Machado +3 (Lex), Martelo +3 (Ordo), Armadura Média +2
Restrições:	Ligação ao Forte Condado (G)
Perícias:	Armas Brancas 5, Briga 3, Esquiva 4, Animais 1, Diplomacia 3, Erudição 2, Esportes 3, Etiqueta 2, Idiomas 2, Intimidação 3, Medicina 3, Ocultismo 4, Percepção 3, Pesquisa 3, Sobrevivência 4
Magia:	-
Talentos:	Visão no Escuro, Incansável, Afinidade com Machado, Afinidade com Martelo, Lógica Labiríntica, Memória Fotográfica
CaC:	Lex +8 (dano 3D+4), Ordo +9 (dano 2D+6), Lex e Ordo +7 (dano 3D+6)
Dist:	-
Defesa:	+7 (ou 14)
Proteção:	8 (Armadura Média +2)
Pvs/Mana:	75pvs (3Dx5) / 25 mana

Imortal 5: enquanto estiver dentro do Forte Condado, Yorgem não pode ser morto de forma alguma.

Oráculo 4: Yorgem tem visões de coisas que já aconteceram e, até mesmo, coisas que ainda vão acontecer. Suas visões já salvaram inúmeras vidas.

Regeneração 4: dentro do Forte Condado o corpo de Yorgem se recompõe quase que imediatamente após um ferimento, tornando virtualmente invencível.

Ligação ao Forte Condado (G): os poderes de Yorgem não funcionam fora do Forte Condado. Boatos falam sobre um pacto com os Faërie.

Outras Criaturas de Interesse

Ankosh

Os ankosh são uma lenda até mesmo para os próprios elfos... São a raça élfica mais evoluída que existe, sua tecnologia era capaz de imitar os milagres da magia; com o tempo os ankosh tornaram-se tão arrogantes que foram punidos pelos deuses e desapareceram.

Ninguém mais se lembra deles, exceto nas lendas e histórias infantis feitas para educar. Até mesmo a cidade dos ankosh — Mertéria — desapareceu.

Rumores falam sobre uma estranha cidade surgida no meio da Dancwar, onde um grupo de elfos com “braços de armadura” produzem efeitos fantásticos. Até agora o local não foi encontrado.

Os próprios elfos temem seus irmãos. A ordem é para que sejam mortos assim que identificados.

Não são conhecidas características destes elfos.

Faërie

Hã? Fada? Não, não vi nenhuma não... hey, quer comprar um mundo?

Sísifo, vendedor Faërie

Há, entre os elfos e os outros povos, uma nação da qual ambos têm medo: não o medo racional que se tem pela doença, ou o medo instintivo da morte: não, estes medos podem ser explicados com palavras e descritos em uma ou duas linhas combinando-se adjetivos e substantivos... o medo dos povos de Faërie aproxima-se, mais ou menos, ao pavor incutindo em cada coração por aquilo que não pode ser compreendido.

Os Faërie são a tênue linha entre deuses e mortais: a maioria dos outros povos os evita, as pessoas com o mínimo de bom-senso nunca fala deles, e os REALMENTE corajosos (ou estúpidos) já tiveram contato com este povo.

É praticamente impossível definir os Faërie: são tão variados em formas, tamanhos, cores, jeitos, vozes, existências, que simplesmente não se encaixam em nada visto pelos mortais: podem ser criaturas feitas de música e pesadelo, ou uma rara mistura entre poesia e lança, alcançando a incrível presença de espírito de uma boa piada... ou não...

O rei dos povos Faërie é Märchen - considerado a essência da fantasia e do devaneio.

Projeto Kaamos

Iniciado pelo gnomo Sweezy Kaamos, o projeto que recebeu seu nome visa o aprimoramento do corpo e da mente.

Os elfos se aproveitaram da quase falta de escrúpulos dos gnomos para lidar com a vida alheia e deram início a uma série de pesquisas envolvendo "super seres" e amálgamas: os resultados terminaram em Quimeras, homens com tentáculos e o início dos poderes psíquicos. Há até divisões dentro da Pesquisa Kaamos sobre soldados perfeitos: Mersek-Allan foi o primeiro de muitos e há boatos sobre os minotauros serem o passo final.

