



“Existem muitas coisas lá fora rapaz. Algumas perigosas, admito, mas muitas deles lindas e fascinantes. Você já passou tento demais neste estábulo. Monte em um keblkan desses e nos siga se quiser encurtar a sua vida, mas torná-la digna de lendas e histórias.” - Nerzall of Baruk

Terras de Thundra

O continente de Thundra é dominado pelo Reino da Tempestade de Abegosth desde o início da glaciação e o final da guerra eterna. O imperador Lahcan VI tomou as últimas terras férteis de Thundra, o que constava dos reinos Kalydma e Drurich, que logo foi derrubada também por um de seus descendentes, agora chamados de estados. O controle destes reinos foi dado a irmãos do regente Lahcan, mas, para manter o controle da população, parte da família real destes reinos foram aceitos como conselheiros, com excessão da família Kalydma, pois este sobrenome foi proibido de ser mencionado em Thundra. Por este motivo, os regentes destes dois reinos são, atualmente, descendentes tanto da nobreza de Abegosth quanto de seus antigos regentes. E apesar da miscigenação ocorrida pela união dos reinos, cada reino ainda mantém um pouco de sua individualidade e seus costumes.

O continente conhecido de Thundra compreende as terras entre o Oceano do Sol Poente e a Imensidão Vítrea. A região possui cerca de 1.200 km de ponta à ponta, sendo cercada pelo Oceano do Sol Poente pelo norte, sul e oeste. O oceano possui este nome pois é a região aonde o sol azul de Thundra se põe. Um oceano de litorais calmos e de boa quantidade de pesca, sendo seu sul é rico em vida marinha de todo o tipo, e o norte rico em corais e recifes que tornam a navegação bastante perigosa. O alto mar do Oceano do Sol Poente é bastante perigoso, não só pelo mar revolto e grande quantidade de gelo que sempre ameaça destruir barcos, mas também por lendárias criaturas gigantes que, dizem alguns, existem por lá.

O Oceano invade o continente através de diversos rios, em sua grande maioria largos e profundos o suficiente para render uma ótima navegação fluvial. Sendo um dos mais importantes destes rios o Fwenghort que cruza o estado de Drurich através do Estreito de Huerdar e dá acesso rápido à boa parte do interior de Thundra.

Ainda no oceano podemos encontrar, ao sul, a ilha de Feith, pequena ilha vulcânica aonde vivem gnomos, centauros e outras formas de vida raras de se encontrar na zona continental. E ao norte a Ilha de Yordala, aonde

vivem os Hurdrich, bárbaros poderosos, mas que vivem isolados do resto da sociedade de Thundra, envoltos em uma névoa de mistério e magia. Os Hurdrich, conhecidos pelos seus rituais antigos e velhas tradições guerreiras, também são chamados pelos mais antigos de Povo da Pedra.

Em seu coração Thundra é cortada pela cadeia de montanhas conhecida como “O Muro do Mundo” que divide, em toda sua extensão, os estados de Drurich e Kalydma, e fonte de minerais diversos. Esta cadeia de montanhas é cortada pelo Rio Fwenghorn, o que torna o estado de Drurich extremamente bem protegido e o estreito um ponto estratégico importantíssimo na política do continente.

O norte e oeste de Thundra são constituídos de planícies e planaltos, amplas áreas de campos de relva baixa, pontuados por florestas bastante específicas de pinheiros e outras árvores de clima frio. O Muro do Mundo faz com que o clima em Kalydma seja um dos mais agradáveis do continente, barrando a frente fria que sopra constantemente do sul. O sul de Thundra é a região mais fria e úmida de todo o continente, sendo composta quase que completamente de pântanos e pequenas áreas de colinas.

Ao leste temos O Grande Nada, uma vasta região descampada, aonde um vento frio vindo do leste torna a vida na região quase insuportável. As poucas formas de vida que existem na região são vegetais rasteiros, trolls e algumas espécies de goblinóides. O Grande Nada é um grande ponto de permanência, também, de meio-orcs e Kaly-Thuls, os orcs exilados de Grushold.

Ao sul desta região temos a planície do Sol Azul, uma pequena região de gramados e terreno rochoso que dá acesso à Grushold, o reino órquico. Grushold é separada do resto do continente por uma muralha construída pelos orcs a quase mil anos. Após Grushold e por toda a extensão norte do reino, Thundra é separada do que mais possa existir ao leste pela Imensidão Vítrea, uma região de gelo e neve eternos, sem vida e de tamanho desconhecido. Diversos exploradores e aventureiros já tentaram explorar a região, mas a grande maioria nunca retornou para contarem suas histórias, e os poucos que retornaram, não fizeram grande avanço na região.





O Calendário de Thundra

Thundra possui duas estações, entrecortadas por dois períodos de semi-estação. O ano possui 310 dias, divididos em 10 meses de 30 dias cada, divididos em semanas de 10 dias, com uma semana comemorativa de 5 dias entre o quinto e o sexto mês, e outra com a mesma extensão na virada de um ano para outro. O início do ano é definido no fim da semana de Exitus e início do primeiro mês, chamado Prognatus, o que marca também o início do verão de Thundra, chamado de Aestas. O verão de Thundra possui um clima semi-úmido com temperaturas que variam entre 4°C nos dias mais frios até 20°C nos dias mais quentes, sendo pontuado com diversas temporadas de fortes chuvas. No mês de Aurum, quinto mês do ano, começa o outono, conhecido como Occasum, quando a maior parte da vida, vegetal ou animal, de Thundra se prepara para o inverno. As folhas secam e caem, alguns animais estocam comida para hibernarem, e as comunidades civilizadas colhem seu plantio na esperança de estocarem o suficiente para sobreviver ao inverno. O Occasum de Thundra é muito curto, durando pouco mais de 40 dias, quando o clima seca e a temperatura cai drasticamente. O inverno, ou Frigus, é seco, possui temperaturas que variam entre 7°C e -25°C, sendo que em algumas regiões descampadas e remotas, a sensação térmica devido aos ventos que vem do leste atinge insuportáveis -40°C. A pouca precipitação desta época vem, normalmente, em forma de neve ou granizo.

Após cerca de 4 meses o frio cede para climas mais amenos e as plantas voltam a florescer em busca de novo sustento. Nesta época os campos são semeados e vida em Thundra meio que recomeça. A primavera,

chamada de Veris, de Thundra é mais seca que o verão, mas a temperatura é muito semelhante. A duração de Veris é curta como o Occasum, durando cerca de 30 dias e terminando junto com o ano imperial na semana comemorativa de Exitus.

A semana comemorativa de Medius, que marca o início de Frigus, é uma semana silenciosa, quase fúnebre, em toda a Thundra. A maior parte do comércio fecha, as navegações cessam, enquanto as pessoas buscam o calor de suas casas e a preparação para o frio intenso. Já a semana de Exitus é comemorativa, a maior parte de povo, em quase todas as cidades de Thundra, vai para as ruas em grandes comemorações para agradecer a passagem de mais um inverno. A cidade de Jolet é famosa pela festa concedida pela família imperial todo o final de ano, é um dito famoso dizer que ninguém pode morrer antes de virar um ano em Jolet.

Cada semana em Thundra possui um nome, respectivamente, Primas, Secundas, Terssas. Ou seja, toda a primeira semana do mês é Primas, a segunda é Secundas e daí por diante. As datas em Thundra normalmente são anotadas da seguinte forma: **Sexto dia de Secundas, Ferveo, ano de 1168 do Imperador**. Isto significa o dia 16, do terceiro mês, do ano de 1168. Semanas comemorativas são descritas normalmente como: **Terceiro dia de Exitus do ano de 1168 do Imperador**.

Os dias, horas, lua e sol.

O dia em Thundra, assim como o nosso, possui 12 horas, de 60 minutos compostos de 60 segundos.

Os dias são mais longos durante o Aestas e mais curtos em Frigus. O sol em Thundra é chamado simplesmente de sol, apesar dos povos antigos o chamarem de Aborior, este nome caiu em desuso. A lua de Thundra, chamada Laboris, possui quatro fases, nova, crescente, cheia e minguate, com duração de 9 dias cada. Eclipses em Thundra sempre são envoltos em muitas superstições por alguns povos, e comemorações por outros.

CALENDÁRIO DE THUNDRA

Mês	Extensão	Nome	Estação
1	30 dias	Prognatus	Aestas (Verão)
2	30 dias	Pluvialis	Aestas (Verão)
3	30 dias	Ferveo	Aestas (Verão)
4	30 dias	Aquilo	Aestas (Verão)
5	30 dias	Aurum	Occasum (Outono)
Semana	5 dias	Medius	Occasum (Outono)
6	30 dias	Niveus	Frigus (Inverno)
7	30 dias	Infirmus	Frigus (Inverno)
8	30 dias	Gelidus	Frigus (Inverno)
9	30 dias	Tricesimus	Frigus (Inverno)
10	30 dias	Viridis	Veris (Primavera)
Semana	5 dias	Exitus	Veris (Primavera)



Sociedade

A sociedade em Thundra é dividida em castas, em ordem hierárquica: Imperador e família imperial, regentes e oficiais de corte, senhores de terras, mercadores e plebe. O surgimento e a importância crescente da Sociedade Vitae Protegere colocou seus membros, normalmente mercadores ou filhos de duques e senhoras de terras, em patamares mais altos da hierarquia, alguns membros servindo até mesmo como conselheiros de regentes e oficiais de corte. A importância e força da Sociedade, assim como a influência que os devotos exercem sobre as diversas camadas da plebe, deu um poder aos membros da mesma que nem seus regentes ainda tem noção de o que fazer com ele, e enquanto isto a Sociedade se envolve, mesmo que sem intenção, na rede política de Thundra.

O **Imperador**, no ano atual Lahcan 29º, e sua **família** representam o topo desta pirâmide, exercendo influência em quase todas as cidades do três estados. A exceção à isto, assim como a toda a hierarquia social de Thundra, são os clãs élficos, as sociedades halflings, e os bolsões e tribos que vivem espalhadas em pequenas e remotas vilas através do continente. Lahcan 29º, assim como seus antepassados, tende a ignorar qualquer vila, pequena cidade ou clã, que possua de pouca para nenhuma representação política ou econômica.

Oficiais de corte são familiares indiretos do imperador, e representantes escolhidos da corte imperial, dotado de poder e voz imperial nas cidades do continente que respondam ao império. São exemplos típicos de oficiais da corte, cobradores de impostos, juizes e inquisidores.

Cada **representante** maior do imperador em uma cidade, normalmente um prefeito, é considerado um regente. Apesar de possuir poder máximo (abaixo apenas do imperador e dos oficiais de corte) dentro da cidade, o poder de um regente é quase sempre limitado a ela (o que pode variar dependendo da importância da cidade). O regente é eleito sempre pelo imperador, sendo normalmente um familiar, mas diversas cidades de Kalydma e Drurich, possuem regentes locais ou ainda conselhos que, junto do regente, dividem o poder.

Senhores de terras são grandes fazendeiros, donos de grandes lotes de terras aonde empregam plebeus para cuidarem da colheita e criação de animais. As terras em Thundra são compradas ou presenteadas

pelo imperador, depois de entregues, raramente o imperador as toma de volta, a não ser em casos extremos. Seu poder está no controle monetário de Thundra, na venda e na compra de alimentos e derivados de animais. O poder dos senhores de terras são proporcionais ao tamanho de suas terras, e equiparados, em importância, com os mercadores. Os maiores senhores de terras de Thundra são as famílias Yavamov, Whisars e Niacholayev, de Kalydma.

Dividindo o penúltimo degrau da pirâmide de poder de Thundra com os senhores de terras estão os **mercadores**. Donos de navios, guildas ou estabelecimentos comerciais, são eles quem movimentam o dinheiro e as mercadorias através do continente. As viagens entre cidades em Thundra são difíceis, o clima, a distância e o terreno não ajudam, os mercadores possuem em suas mãos um poder que nem mesmo eles têm noção, pois se os mercadores param, Thundra para com eles.

O patamar mais baixo desta pirâmide é a **plebe**. Artesãos de todo o tipo, mestres de ofício, fazendeiros ou servos, são todos representantes desta camada. Normalmente pessoa que levam vidas simples, de pouco luxo, exercendo a mesma função, na mesma rotina, por toda a sua vida, e ainda passando seu encargo para seus descendentes. O maior alívio que surgiu na vida desta gente sofrida foi a Sociedade Vitae Protegere, que provê sustento e ajuda para eles.

Esta pirâmide apresentada representa a hierarquia social da parte de Thundra que responde ao império. Existem diversas outras sociedades em Thundra (algumas até mesmo dentro desta pirâmide) que possuem suas próprias hierarquias, como os clãs élficos, a sociedade órquica de Grushold, as guildas halflings, a própria Vitae Protegere, e várias cidade e tribos livres do continente.

Sistema Monetário

Desde a coroação de Lahcan como imperador total de Thundra, a moeda do continente se limitou a moeda de Abegosth, sendo que a moeda corrente de Drurich e Kalydma caíram em desuso, sendo encontradas apenas em coleções.

As moedas de Thundra são o Shari, uma peça de ouro que possui cerca de seis centímetros de diâmetro e possui o brasão da família Lahcan. A segunda moeda é o Umá, peça feita de prata com cerca de cinco



centímetros de diâmetro e um pouco mais espessa que o shari. São necessário 10 umás para se obter uma peça de shari, este conjunto de 10 umás é chamado na linguagem comercial de Yuleth. A terceira moeda, e de menor valor, é o Tath, feita de cobre e de tamanho diminuto com seus três centímetros de diâmetro. São necessários 10 tath para se obter 1 umá, ou ainda 100 para se conseguir 1 Shari.

Em caso de abreviações, se abrevia como shari \$s, o umá \$u, e o tath \$t, sendo que a abreviação vem após o valor monetário. Ou seja, 13 sharis e 5 umás se escreve 13\$s e 5\$u.

	\$s	\$u	\$t
Shari	1	10	100
Umá	0,1	1	10
Tath	0,01	0,1	1

A plebe de Thundra normalmente vêem o dinheiro em forma de umás e taths, raramente tocando, durante toda a sua vida, em uma única peça de shari. O shari é utilizada em grandes comércios. Grandes somas de dinheiro são negociadas normalmente em cartas de crédito imperial. Estas cartas são solicitadas pelos oficiais de corte, redigidas no castelo imperial, em Jolet, e assinada por três oficiais de corte do castelo e o próprio imperador. Estas cartas valem como dinheiro em qualquer cidade ligada ao império, e pode ser trocada por dinheiro, em espécie, na cidade de Jolet ou em postos comerciais localizados nas capitais de cada estado.

Leis e Costumes

Em toda a Thundra vale a lei imperial, apesar dos estados ainda manterem certos costumes e punições locais, evitando assim perderem a identidade. A lei de Thundra é redigida pelo imperador, julgada pelos oficiais de corte, e aplicada pelos inquisidores imperiais. Obviamente a lei em Thundra pode ser comprada com influência, poder ou dinheiro, e apesar de existirem diversos delegados e inquisidores honestos no continente, existem também muitos que são corruptos.

Segue alguns itens da lei de Thundra:

Julgamentos: Todas as cidades ligadas ao império de Lahcan possuem um delegado imperial. É função do delegado investigar crimes e solucioná-los. O delegado pode prender suspeitos por até um mês, tempo normal de se conseguir um inquisitor para julgar o caso. É serviço

do inquisitor ouvir o delegado e envolvidos, e julgar o acusado culpado e inocente, assim como determinar a punição. Dependendo do tamanho da cidade, ela pode ter um inquisitor fixo, e o delegado possuir um ou diversos membros de milícia para dar suporte.

Assassinato: O assassinato em Thundra é proibido e punido com prisão. A exceção à regra são os inquisidores, delegados e membros de milícia imperial (assim como soldados em situação de guerra). Os inquisidores tem passe livre para matar, já delegados e membros da milícia devem provar, após o assassinato, que exerceram auto-defesa.

Roubo: O furto e roubo em Thundra é punido com prisão, com tempo variando de acordo com o peso do crime. Delegados costumam fazer “vista grossa” quando um dono de terras ou alguém influente na cidade assassina alguém que, supostamente, estivesse assaltando sua residência/comércio.

Casamento: A sociedade de Thundra é monogâmica. Casamentos são oficializados e documentados por oficiais de corte específicos para a função, normalmente encontrados nas capitais, mas esta é uma prática mais comum entre a nobreza e pessoas mais ricas. A plebe de Thundra tende apenas a se “juntar” e oficializar isto com uma grande festa.

No casamento em Thundra, a mulher perde seus direitos oficiais para com a família original, e passa a fazer parte da família do marido, recebendo seu direito então como possível herdeira após a morte do mesmo, e após ela os filhos. Em caso de divórcio, a esposa perde todos os direitos para com o esposo, que pode casar-se novamente, sendo então recebida ou não pela família original, o que cabe ao membro mais velho e responsável da mesma, normalmente o pai. Em caso de não aceitação, ela fica sem direitos, tanto por parte do marido quanto da família original.

Mulheres não podem pedir divórcio em Thundra, devido a isto, é normal a prática da mulher de enfurecer o marido até que ele solicite o divórcio, ou até mesmo fugir e tentar viver com outra identidade. Mulheres que fogem não podem voltar para a família original, sob pena de prisão dela e do responsável por acobertá-la.

O homossexualismo em Thundra não é bem aceito. Mas a maior parte da sociedade ignora quando o casal em si possui uma boa dose de discrição.

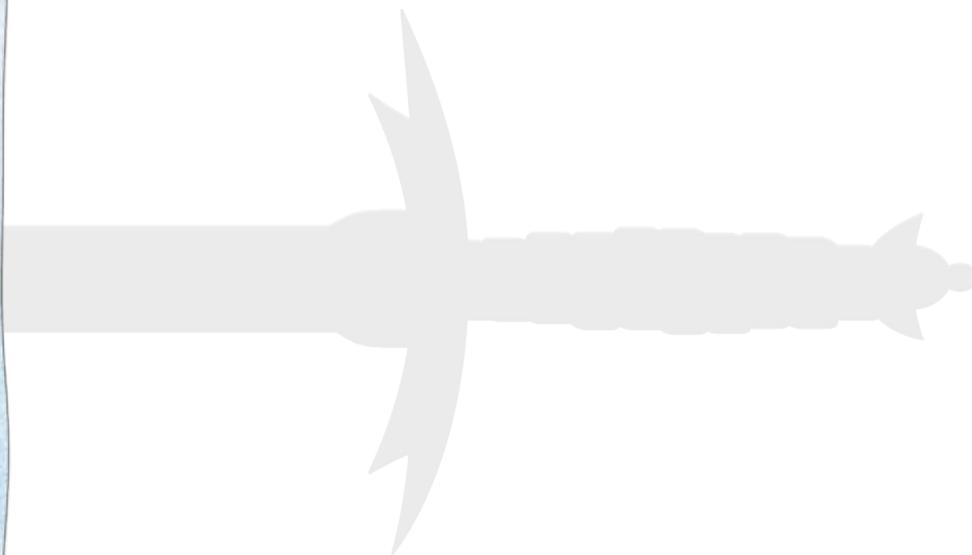
Foragidos: O isolamento entre as cidades de Thundra é um facilitador para aqueles que desejam



“desaparecer”. É muito simples viajar para outra cidade e viver uma nova identidade. Normalmente as autoridades ignoram pessoas que fazem isto. Em casos extremos, ou grandes criminosos, é normal um inquisitor e uma equipe serem responsabilizados por caçar o foragido, trabalho árduo que é feito viajando de cidade em cidade, colhendo informações e buscando a pista do criminoso. Existem diversos caçadores de recompensas especializados nisto em Thundra.

Caçadores de Recompensas: Apesar de não ser uma profissão legalizada, caçadores de recompensas existe aos borbotões em Thundra, afiliados ou não a guildas secretas. Oficialmente eles recebem encargos que consistem em localizar pessoas perdidas, caçar uma criatura específica, proteger uma pessoa ou caravana entre outras funções legais. Ilegalmente, eles executam assassinatos, roubos e espionagem.

Em cidades organizadas é normal existirem poderosas guildas de mercenários, que fazem de tudo (inclusive assassinato) para evitar gente de fora se metendo nos negócios deles. Conseguir uma licença para trabalhar em uma cidade é um trabalho árduo, normalmente envolvendo pagamento de taxas e execução de serviços até que o grupo ateste a confiança do novo membro.





A linha do tempo

Muita coisa da história de Thundra se perdeu. Livros foram queimados, pois o calor da chama de seu papel era mais valioso para as pessoas de Thundra, enquanto morriam congeladas, do que qualquer informação que poderiam conter. Muita coisa ainda se guarda em bibliotecas secretas, coleções de nobres ou na memória dos antigos. Mesmo do pouco que resta, muita coisa ainda é informação equivocada, crendices ou ainda possuem localização errônea no tempo.

O marco inicial para a história de Thundra, neste capítulo, é o ano em que Lahcan Abegosth se declara Alto Imperador Lahcan I, ano conhecido como Ano 0 no Imperador.

Ano 0

Lahcan Abegosth, após assassinar toda a família real dos dois reinos, Abegosth e Kalydma. Sobre a bancada aonde jaziam mortos tão bem seus familiares quanto os de sua esposa, morta na arena, Lahcan se declara para o povo de Abegosth Alto Imperador Lahcan Iº, dando início à uma dinastia que dura até os dias de hoje.

Quando a notícia atinge Kilik, a capital de Kalydma, Amin Yuthai, o mais velho do conselho de magos de Kalydma, é declarado regente até que fosse possível escolher um sucessor ao rei morto.

Ano 1

Amin Yuthai transforma o conselho dos magos em um comitê de guerra, e declara guerra aberta contra Abegosth. Em um movimento rápido Abegosth toma a cidade de Aaltaridh, forçando os exércitos de Kalydma a recuarem. A guerra se desenvolve ferozmente, com nenhum dos lados conseguindo manter posição vantajosa por muito tempo.

Ano 38

Lahcan Iº morre afogado durante a Batalha do Lago, numa tentativa de sitiá-lo, por rio, a cidade de Yjarrov, de onde lançaria um ataque fulminante à Kilik. Uma derrota nesta batalha por parte de Kalydma poderia significar o fim da guerra. O filho do Imperador toma o poder se proclamando Lahcan IIº.

Clérigos por toda Thundra observam um estranho fenômeno denominado debello. Todos eles, ao tentar clamar pelos poderes de seus deuses, tinham

seus pedidos negados se fosse em envolvimento com a guerra.

Ano 85

O terceiro da dinastia Lahcan em Abegosth desequilibra a balança da guerra em seu favor negociando exclusividade no comércio de metais com os anões. Os clérigos anões defendem a visão de que os deuses não aprovam a guerra, iniciando uma disputa de poder entre os anões que apoiam a guerra e os que não.

Ano 89

Os reinos élficos do continente, que até então se mantinham neutros na disputa, declaram apoio aberto à Kalydma, usando a forma cruel e insana através da qual a dinastia Lahcan se iniciou para justificar seu posicionamento. Esta escolha cria uma situação tensa entre os elfos e anões.

Ano 90

Alto Imperador Lahcan III morre deixando seu trono para o filho doente e frágil. O grupo "Clero contra a Guerra", um grupo de clérigos de diversas raças que defendem a oposição dos deuses à guerra, muda sua sede para Drurigh após ter a original destruída em Kalydma.

Ano 102

Após uma longa temporada de enfermidade o Alto Imperador Lahcan IV é encontrado esfaqueado em seu quarto, o assassino nunca foi encontrado. Seu filho de 16 anos o sucede.

Ano 185

Amin Yuthai alcança a idade surpreendente de 267 anos. Enquanto Alto Imperador Lahcan V, aos 85 anos, abdica o trono para seu filho mais velho, se tornando o primeiro Imperador a deixar o trono por escolha e não por falecimento.

Um grupo de exploradores de Kalydma localiza as ruínas da Amok-kutai. Explorações subsequentes comprovam que ela havia sido habitada por criaturas serpentes, que adoravam uma deusa serpente de quatro braços.

Ano 186

O Conselho dos Magos de Kalydma, seguindo



tomos encontrados em Amok-kutai, dão início à construção da Torre de Vidro, aonde executariam um antigo ritual que permitira absorver e utilizar o poder dos deuses. Assim, acreditavam eles, poderiam recuperar e utilizar os poderes de seus clérigos na guerra.

Ano 187

Lahcan V morre, aos 87 anos. Seus filhos erguem uma estátua em sua homenagem chamada de “O Imortal”. A estátua existe, dentro da Cidade Proibida, até os dias de hoje.

Ano 203

O Alto Imperador Lahcan VI toma novamente a cidade de Aaltaridh e a Planície de Kalydma, sitiando a capital Kilik. Com estas vitórias seguidas, a guerra de aproxima de um desfecho pendendo para o lado de Abegosth.

A construção da Torre de Vidro se aproxima de seu fim.

Ano 211

Amin Yuthai pisa, pela primeira vez, na Torre de Vidro, já terminada. Com os preparativos para o ritual prontos, o regente, no alto de seus quase 300 anos, se oferece como voluntário para ser o exigido catalizados do ritual.

Alguma coisa dá muito errada e por todo o continente é visível o raio de luz azul que surge nas montanhas em direção ao sol, seguido de uma explosão aterradora. Para desespero de muitos, o sol do continente perde a cor alaranjada e se torna azul. Amin Yuthai é dado como morto e desaparecido.

No mesmo ano todos os clérigos e feiticeiros do continente sentem uma estranha mudança na natureza da magia. Ambos perdem a capacidade de manipular efeitos mágicos.

Ano 213

A guerra tem um desfecho. As tropas de Abegosth, sob o comando de Sturm Olhos Férreos, o primeiro de uma forte linhagem de guerreiros, toma Kilik. O nome Kalid é apagado da história se tornando proibida, com punição de morte, menção, uso ou publicação do mesmo.

Ano 226

O frio se intensifica e o reino vê neve nas planícies e litorais pela primeira vez. O Imperador decreta o continente como reino único, chamado Thundra, e exige rendição do reino de Drurich sob ameaça de guerra aberta.

Os antigos clérigos anões declaram o fechamento das portas de seus reinos, iniciando uma longa expedição em direção ao centro do planeta em busca de calor. Poucos anões, mais habituados com a vida na superfície, recusam participar desta viagem e passam a viver na cidade humanas.

Barukwërtenadmund, ou apenas Baruk, se torna a última cidade anã.

Ano 312

A Árvore-mãe, fonte da imortalidade dos elfos, da cidade de Althram, seca e morre. Elfos recebem a notícia da morte de outras árvores em outras vilas e entram em pânico, partindo de suas cidades sem rumo. Vários elfos cometem suicídio quando notam que sua vida, antes imortal, agora se esvai rapidamente.

Ano 320

Através de negociações, o reino de Drurich finalmente se submete tornando-se estado de Drurich. A família real de Drurich ainda mantém a regência do estado, mas submetida ao poder maior de Abegosth. Parte do povo de Drurich se revolta contra esta decisão, mas os focos de revolta são rapidamente desmantelados.

Ano 357

A população élfica sobre quedas drásticas, eles tomam ciência de que, junto de sua mortalidade recém adquirida, também reduziu-se o tempo de gestação de bebês. Rapidamente os elfos mais jovens iniciaram uma campanha visando se reproduzirem o mais rápido possível.

Ano 380

Com receio de uma invasão, os orcs do reino de Grushold levantam “A Muralha”, isolando-se totalmente do restante de Thundra.

Ano 493

Finalmente o processo de glaciação de Thundra



se estabiliza, atingindo o estado no qual se encontra até hoje. As maiorias das cidades humanas estão habituadas ao frio. Mas viagens são evitadas no inverno.

Ano 892

Os primeiros anões aportam, de navio, em Grushold, iniciando um retorno ao comércio com os orcs, depois de 500 anos de isolamento total do resto do continente.

Ano 932

É fundada, na caótica cidade de Madur, em Drurich, o Clube dos Lincos das Neves, visando a organização de uma revolta armada contra a regência de Abegosth e lutando por uma Drurich novamente livre e independente.

Ano 942

Surgem os boatos de uma criatura iluminada em Thundra. Um meio-orc exilado chamado Dabhu, vivendo nas áreas selvagens mais inóspitas de Thundra passa a lecionar, para outros sobreviventes e exilados, o “Nexus” ou Caminho da Iluminação e paz interior.

Em pouco tempo a Sociedade do Nexus cresce, se espalhando a medida que alunos de Dabhu passam a ensinar outras pessoas, se tornando uma espécie de ordem monástica intinerante.

Ano 951

Tharuk Huerdar navega pela primeira vez o estreito que corta as montanhas “Muro do Mundo”. Cria-se assim uma rota de comércio entre o Oceano do Sol Poente e o lago de Yjarrov, muito importante para o desenvolvimento de Thundra.

Ano 1010

Fundada, na cidade de Tilder Oge, em Drurich, a Sociedade Vitae Protegere. O intuito é servir de grupo de estudo para magias que afetem o corpo e a mente de forma benigna, mas rapidamente começa a ajudar pessoas e ser tratado como uma nova religião, à contra-gosto de seus idealizadores.

Ano 1053

Pela primeira vez alguém é expulso da Sociedade Vitae Protegere. Alunos são descobertos estudando as aplicações destrutivas da magia da mente e do corpo e

são expulsos. Estes alunos deixaram a cidade de Tilder Oge e nunca mais foram vistos.

Ano 1113

A prisão de Andgerth é tomada pelos próprios presos e proclamada Cidade Livre de Andgerth. Comandada por meio-orc Arû, ela se tornou refúgio de párias, criminosos e fugitivos. A cidade não responde ao governo de nenhum dos estados.

Ano 1152

Na cidade de Aaltarich é visto, pela primeira vez, um anão das profundezas. O mesmo foi encontrado perdido e sem muita idéia de como chegou ali. Depois deles, outros foram vistos em situações semelhantes em outras cidades.

Ano 1168

Ano atual de Thundra.



"Existem muitas coisas lá fora rapaz. Algumas perigosas, admito, mas muitas deles lindas e fascinantes. Você já passou tanto demais neste estábulo. Monte em um keblkan desses e nos siga se quiser encurtar a sua vida, mas torná-la digna de lendas e histórias." - Nerzall of Baruk

Abegosth

Abegosth é o estado mais rico e próspero de Thundra, pois a riqueza gerada nos outros estados é usado sempre, como prioridade, por este estado. Sua costa é de águas calmas e facilita em muito a navegação através de seus portos. Possui poucas florestas e montanhas, sendo que a maior parte da paisagem é de planícies com poucas inclinações. Quase todas as cidades de Abegosth são abençoadas com terras férteis para o plantio em sua redondeza.

A região é cortada pelo Rio Yevon, que nasce próximo a Floresta do Norte, atravessa o continente e desemboca no sul da região, num delta extremamente fértil conhecido como "A Boca do Yevon". O Yevon se parte em diversos pequenos afluentes, mas o maior e mais importante afluente corta a leste atravessando o estado de Kalydma e é chamado de Rio do Mercador, devido a sua grande importância como rota de comércio do continente. O Rio do Mercador surge no lago Marcante, no estado de Kalydma, e se une ao Yevon já em território de Abegosth.

Outro ponto importante é a Floresta do Pé da Montanha, uma floresta de Thundra muito fechada que fica no sopé da cadeia de montanhas conhecida como "O Muro". A Floresta do Pé da Montanha é tão fechada que a luz do sol só toca seu solo através de pequenas frestas entre os galhos de seus pinheiros. Dizem certas lendas que tal floresta é mal assombrada.

Raças e Povos: O povo de Abegosth é um povo civilizado e soturno. Sempre trabalhando, possuem pouco tempo para festas e comemorações a não ser aquelas decretadas pelo imperador. As características físicas mais comuns nos nativos de Abegosth são os narizes aquilinos e angulares, os cabelos sempre bem cortados e o apreço por bigodes e cavanhaques, o povo deste estado costuma ter estatura mais baixa que os dos outros estados e também de menor porte físico.

Normalmente cultos e inteligentes, suas vestimentas são ditadas pelos costumes da corte, que dita a moda não só em Abegosth, mas de boa parte da aristocracia do continente. Nas camadas menos ligadas aos ditames da moda, as vestimentas mais comuns são grandes tocas em cores de terra, turbantes na cabeça,

grandes e largas mangas e calças amarradas com corda.

Na capital Jolet pode se encontrar todo o tipo de raça, inclusive alguns orcs e goblins nas áreas mais pobres da mesma. Anões e meio anões compreendem pouco mais de um terço da população do estado e quase a totalidade da população mercante e navegadora do mesmo. Elfos e halflings costumam temer a tenacidade dos soldados imperiais, sempre fazendo atentas patrulhas nas cidades e áreas selvagens. Gnomes são comuns nos portos de Jolet, pois este é o ponto de entrada deles na capital.

Arquitetura: Abegosth é um lugar de muita riqueza e também muita pobreza. Grandes castelos são construídos em blocos de pedra, em uma arquitetura fria e sóbria. Mansões são construídas em madeira e tijolos feitos de barro cozido, sempre bastante horizontais, com poucos andares, mas muitos corredores e cômodos por andar.

Já na parte pobre, se constrói com o que se tiver em mãos. Madeira de baixa qualidade é um dos materiais mais típicos utilizados, em casa que se amontoam umas as outras em ângulos estranhos. As ruas das áreas pobres de Jolet são extremamente sujas e fedorentas.

Comércio: O estado imperial só produz alimento e carnes o suficiente para se sustentar. Sua principal fonte de renda são os impostos imperiais de outros estados, assim como os contratos de navegação e de comércio controlado pelos anões. Jolet possui uma incrível feira de comércio aonde se pode encontrar itens de todos os estados.

Cidade

X – Jolet: Capital de Abegosth, foi construída como cidade portuária e ficava, antes da glaciação, a beira do Oceano do Sol Poente, e sobre uma inclinação que faz com que se possa ver o resto da cidade estando na parte mais alta dela.

A vinda da glaciação baixou o nível do oceano e inutilizou os primeiros portos da cidade. Sob a terra que surgiu sob a sombra dos grandes portos se formou o gueto da cidade, para então novos portos serem construídos mais próximos ao oceano.



No extremo norte de Jolet, na área mais elevada da cidade fica o castelo Abegosth, aonde vive a família imperial. A partir dela a cidade se irradia em diversas zonas, em formas de anel, em direção ao sul e à oeste. Na seqüência temos a área nobre, o comércio, a velha muralha, os velhos portos, o gueto das sombras, fazendas e finalmente os novos portos. A cidade é cortada por um labirinto de ruas e becos, mas a passagem principal corta a cidade de sul a norte desde a entrada do mercador até os portões do castelo Abegosth e chama-se Passos do Império, margeando ela sempre há diversas lojas e standes de comércio.

Se encontra ainda na capital as ruínas do antigo Coliseu, transformado em uma grande feira livre após a Guerra Eterna. Apesar do nome de Feira Livre, os comerciantes que possuem estandes ali possuem força e influência com o governo e formam uma forte máfia chamada “O Encontro da Nova Ordem”.

O castelo Abegosth foi sendo construído com o passar das gerações e sem muita preocupação em se manter um padrão. Ele parece mais com um emaranhado de torres do que um castelo único. Suas torres são de todo o tipo, diâmetro e tamanho, e passarelas, tanto internas quanto externas, fazem a ligação entre elas. Da torre mais alta do castelo é possível observar toda Abegosth e boa parte do oceano se fizer uso de um telescópio.

1 – Koloth: Koloth fica no litoral do Oceano do Sol Poente e se estende até as margens do rio do Mercador. Trata-se basicamente de um grupo extenso de fazendas agrícolas e de criação. Próximo ao litoral se planta arroz, feijão e soja, ao se adentrar no continente podemos nos deparar com plantações de grãos, cereais, frutas e legumes, para finalmente, à margem do rio do Mercador, dar lugar para criação de ietis e gados.

Mas a característica mais importante de Koloth é a grande escola de guerra, a “Escola Marcial de Lahcan”. Uma grande academia de treinamento militar que fica no extremo sul de Koloth.

2 – Baruk (Barukwërtenadmund): Baruk foi, antes da glaciação, uma cidade anã que servia de contato entre os anões e as outras raças. Ainda hoje a cidade é composta basicamente de anões e meio-anões, mas, para facilitar as relações com os humanos o nome da cidade foi encurtado.

Os anões desta cidade vivem da pesca e do comércio de seus peixes e frutos-do-mar. A pesca é feita no oceano do Sol Poente e comercializada através

do continente pelo Rio do Mercador e seus afluentes. Gnomos podem ser vistos com certa frequência de passagem pela cidade, pois ela é o porto mais próximo de sua cidade Feith.

Uma cidade próxima às montanhas chamada Garuntwëordthen servia de portão para o lar dos anões nas montanhas e cavernas, mas se encontra em ruínas desde à glaciação. Ela era considerada cidade irmã de Baruk, e justas formavam o que era conhecido como a Linha de Comércio Anã.

3 – Aaltarydh: Aaltarydh foi uma cidade ligada ao reino de Kalydma até o fim da guerra eterna e foi a primeira cidade tomada e anexada ao reino de Abegosth. Ela ainda mantém muito de suas características. Palacetes de domos dourados e construções feitas diretas na pedra da montanha.

Após conquistada a cidade foi dada ao comando do irmão de Lachan V, Arthus. A cidade foi sendo passada de pai para filho até poucos anos atrás. Ao morrer, o último senhor de Aaltarydh, Berek Abegosth, resolveu dividir a terra entre seus quatro filhos. Hoje, os quatro irmãos, Berek Jr., Derek, Yurik e Daiana, lutam uma secreta guerra política e comercial para tomarem a terra dos irmãos.

A cidade pode ser resumida em quatro famílias muito ricas e uma população agrícola, super taxada, oprimida e miserável. A produção de Aaltarydh é, quase totalmente, exportada para o reino de Kalydma.

Personalidades Importantes

Alto Imperador Lahcan 29º - O imperador Lahcan é o poder maior dentro de Thundra. No alto de seus 58 anos goza de uma boa saúde apesar de que os anos de preocupação e políticas jazem em suas expressões. Lahcan é um bom imperador, rígido, mas honesto e justo. O imperador tenta sempre aproveitar todo o tempo possível para dedicar seu amor à família.

Aparência: Um homem de 58 anos, cabelos grisalhos e lisos que chegam a altura dos ombros. Seus olhos firmes se escondem sob grossas sobrancelhas grisalhas, e seu longo nariz é acentuado pela falta de um bigode, mas com a presença de um longo cavanhaque sob o queixo.

Lahcan 29º possui cerca de 1,75m de altura e possui uma compleição física modesta. A maior parte do



tempo é visto com o manto real, nas cores de Abegost, vermelho e dourado, e com a coroa sobre a cabeça.

Imperatriz Sirith Lahcan - A imperatriz de Abegosth é uma mulher frágil e de saúde fraca, assim sendo o imperador tenta mantê-la o mais longe possível das preocupações e ocupações da vida política. Suas preocupações jazem na criação do único filho do casal. Sirith é uma mulher justa e sábia, de olhar preocupado e cheio de inteligência.

Aparência: Nos seus 38 anos a Imperatriz já dá sinais do poder de sua doença. Sua pele é tão branca que nas poucas partes que ela mantém exposta (normalmente mãos e pés) se pode ver as veias pulsando sob a pele, e seu corpo tão magro e esguio que em certos pontos os ossos sob ele parecem querer furar a pele.

Sou rosto possui um jeito aquilino, e seu olhar um modo de quem está sempre pensativa e absorta em profundos pensamentos. Sirith mantém seus cabelos negros como a noite escovados e amarrados sempre em uma longa trança que alcança poucos palmos acima do chão.

Príncipe Yahvin – O príncipe Yahvin tem 15 anos de idade. É um garoto impulsivo, extrovertido e de pouca responsabilidade. Seu pai o mantém longe da política, assim sendo o garoto passa boa parte do tempo com a mãe ou ainda brincando nos campos do palácio. Diante de seus tutores Yahvin apresentou uma grande capacidade para o diálogo com os elementos e grande visão tática para batalhas.

Aparência: Baixo para sua idade, o príncipe ainda tem muito o que aprender do modo imponente e presunso de seu pai. Possui cabelos negros como de sua mãe, cortados na altura das orelhas. Suas feições lembram as de seu pai, com o olhar ativo e curioso.

Sarathour – Sarathour é um homem idoso, ranzinza e pessimista. Serve de conselheiro real e possui acesso direto ao ouvido do rei. Suas intenções são boas e ele faz o possível para o bem e paz de Abegosth. Sarathour discorda no que se refere a criação do príncipe, ele diz que o garoto já devia estar sendo treinado para governar quando o pai viesse a falecer.

Aparência: Sarathour é muito metódico sobre como se veste em público. Sempre portando um longo manto verde com lineaturas e bordados dourados, os cabelos longos, negros e lisos sempre amarrados numa calda que alcança a linha da cintura, e seus bigodes ralos e finos sempre trinados em longos feixes.

Sua compleição física é esguia e frágil, fazendo com que ele no alto dos seus 66 anos parece uma criatura frágil.

Seer – Seer também é conselheira do rei, mas faz o contraponto a Sarathour. Ninguém sabe ao certo a idade dela, pois ela foi conselheira do pai e do avô do imperador. Seer é cega, um pouco surda e não pode andar, sempre que precisa se movimentar ela é carregada em um esquife por servos do palácio. Ela é otimista e sábia. Ninguém em Abegosth sabe, mas Seer é uma poderosa maga e possui ligações com a Torre de Vidro.

Aparência: Ser é uma senhora obesa e enrugada, tão inerte que às vezes mais se parece uma estátua do que uma pessoa viva. Seus cabelos brancos são ralos e desgrenhados, seus olhos vazios e amarelados. O pouco que fala, o faz através de uma voz sussurrada entre os dentes frágeis e escurecidos.

Jeremiah “Olhos Férreos” – Jeremiah é líder da guarda de elite real de Abegosth e guarda-costas oficial do imperador. É um homem sério e taciturno, sua testa sempre franzida e seus olhos cinzentos deram-lhe o apelido de Olhos Férreos. Jeremiah tem um filho, que é tutelado no castelo junto ao príncipe desde que sua mãe morreu durante uma epidemia. Um dia Seer falou a Jeremiah que ele terá, um dia, de escolher entre sua vida e a do imperador, e apesar de toda sua responsabilidade no que se refere à vida do imperador, Olhos Férreos se questiona se, quando o momento chegar, vai realmente ter coragem de dar sua vida e deixar seu filho órfão.

Aparência: Jeremiah é, provavelmente, um dos humanos mais imponentes de Thundra. Com seus 1,97m de altura e uma compleição física de quem desde nascença se prepara para a guerra. Seu cabelo sempre raspado à moda militar e a barba esmeradamente bem feita.

Um dos detalhes mais característicos de Jeremiah são seus olhos, cinzentos como metal, herança de família e característica exclusiva de sua família.

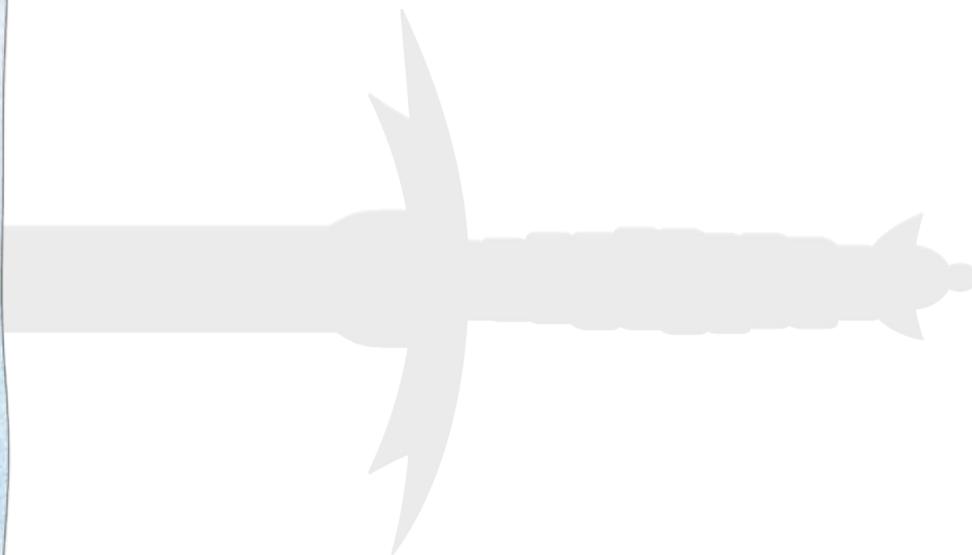
Sempre que é visto em público está armadurado e portando sua espada bastarda nas costas. É a única pessoa aceita portando uma arma na presença do Imperador.

Hooliga “QuatroDedos” – A ladra mais famosa de Abegosth, se não de toda a Thundra. Hooliga é a halfling que lidera a guilda de ladrões dos esgotos de Abegosth, auto intitulada “Ratos Limpos”. Hooliga



é famosa por diversos roubos impossíveis e por nunca ter matado ninguém, mesmo quando necessário. Seu apelido vem do fato de ter tido de arrancar seu próprio dedo indicador (mão direita) para fugir de um guarda real.

Aparência: Hooliga é o tipo de halfling que passaria despercebido numa multidão. Os mesmos cabelos castanhos e desgrenhados, roupas sujas, e olhar infantil e ingênuo. A única característica que entrega sua identidade é a falta do dedo indicador da mão direita.





Kalydma

Kalydma é o mais próspero dos estados do Reino de Abegosth, e sua principal fonte de riqueza é a qualidade de seus kebkans que são exportados, por preços altíssimos, para todo o reino. Kalydma manteve, mesmo após ser dominada por Abegosth, sua identidade, suas residências com grandes abóbadas e seus costumes que, ao olhar das pessoas do resto de Abegosth, são considerados bárbaros.

A maior parte do transporte mercante em Kalydma é feito de forma terrestre, seja por kebkans ou bysons, pois a costa norte de Thundra possui mares traiçoeiros pontuados por recifes de corais que parecem se mover com o tempo.

O estado é composto quase que totalmente de planaltos, aonde no centro de encontra o Lago da Invasão, principal ponto de acesso ao estado, pois é ligado ao oceano através de um grande rio que passa através de Drurich e do Estreito de Huerdar. Ao norte o estado é limitado pela perigosa e intransponível Floresta de Parrov, uma das maiores fontes de madeira em Thundra.

Kalydma é também centro de uma das maiores alianças rebeldes de Thundra: os Cavaleiros do Vento Norte. Os Cavaleiros lutam, através de subterfúgios, pela independência do estado de Kalydma.

Raças e Povos: A população de Kalydma é extremamente paranóica e xenófoba. A maioria dos indivíduos de lá são pessoas que demoram a confiar em alguém, mas ao mesmo tempo são pessoas leais e fieis à sua palavra. Um povo de formação guerreira, aonde suas crianças aprendem desde cedo a combater e montar um kebkans de guerra.

Se negando a deixar suas origens, e a despeito dos esforços seculares da família Lahcan, o povo de Kalydma ainda fala o Kalyd, língua original de seu povo, aprendendo também o Lahcanian nas escolas.

Os kalydianos costumam vestir roupas pomposas, com muitos mantos e peles de animais, botas de cano alto e muitos detalhes em cores metálicas. Dos três estados as roupas da corte de Kalydma são as mais chamativas, sempre com muitos babados, enfeites e decorações.

Arquitetura: A arquitetura de Kalydma, ao contrário da de Abegosth, é bastante vertical, com muitos castelos e mansões mais altas do que largas, com muitas torres e arcos. Seus castelos geralmente são pintados, e as torres sempre decoradas com domos,

normalmente dourados.

As casas da população mais simples são sempre feitas de madeira e muito rústicas, mas o kalydianos, mesmo os pobres, são muito caprichosos e orgulhosos dos seus pertences. Por mais pobre que seja a família, suas casas sempre são bem decoradas e limpas.

As ruas das grandes cidades são as mais asseadas de todo o continente. Em Kilik surgiu o hábito, que fora do estado de Kalydma só é repetido na cidade de Jolet, de se recolher duas vezes por dias os escrementos das casas e das ruas. Este escremento é levado para casas especializadas aonde é processado em estrume.

Comércio: O principal produto de exportação de Kalydma são seus kebkans, e pelo mesmo motivo o estado é conhecido pela sua cavalaria infalível. O estrume de Kalydma também viaja por terra para quase todas as fazendas de Thundra.

5 – Kilik: A cidade de Kilik é, apesar de ser uma fortaleza, uma das cidades mais bonitas de Abegosth. A cidade se ergue num grande desfiladeiro que debruça sobre o mar tornando impossível qualquer ataque marítimo. Por quilômetros é possível enxergar as torres douradas do castelo de Kilik.

A cidade é uma fortaleza quase impenetrável, partindo de seu castelo no centro da cidade ela cresce em oito círculos concêntricos de muralhas, cada muralha possui um único portão em posições não lineares.

Kilik é regida por Yury Abegosth e aconselhado pelo Conselho formado por doze representantes de diversas classes da cidade. Kilik não possui fazendas, plantações ou criações, toda sua população depende das produções vizinhas, e esta é sua maior fraqueza.

Conselho dos 12 de Kilik		
	Nome	Representação
1	Yuri Abegosth	Regente de Kilik
2	Victor Vorlishkov	Mercadores
3	Diana Aiahbamev	Navegadores
4	Hammer "O Caolho"	Contrutores
5	Angus Kalatur	Marceneiros
6	Martiev Kulishnikov	Bardos e Artistas
7	Leehna Pétreo Coração	Nobres
8	Ahna Yaparlapova	A Mão Branca
9	Urikiev Yavamov	Yavamov
10	Johnathan F. Whisars	Whisars
11	Piotrs Niacholayev	Niacholayev
12	Balder Abegosth	Capitão da Guarda



6 – Yjarrov: é a maior cidade mercante de Kalydma, centro da cultura e comércio de quase toda Thundra. Sua proximidade ao Lago da Invasão (nome este dado para relembrar eternamente aos cidadãos que eles foram invadidos e isto não ficará sem uma revanche) permite a entrada e saída de mercadorias.

O regente da cidade, Aramovh Stoneheat, responde ao rei Lacahn, mas não passa de um elemento representativo sem poder real dentro da cidade. O poder na cidade é disputado por três grandes famílias mercantes: Os Yavamov; os Whisars e ainda a família Niacholayev comandados pela matriarca Yarah, a louca.

Os Yavamov são os maiores criadores de eqüinos de toda a Thundra; os Whisars produzem e exportam material têxtil, roupas, alimentos e madeira; e finalmente, os Niacholayev que são donos das maiores minas de Thundra e detêm o monopólio do mercado de metais no reino.

Yjarrov é ligada a cidade de Kilik por uma estrada chamada “O Passadiço”, uma ampla e bem cuidada estrada mercante.

7 – Andghert: Uma vez uma prisão, atualmente é uma comunidade de criminosos, fugitivos e parias da sociedade aonde estes buscam refúgio. Andghert não responde ao governo de Kalydma, funciona como uma sociedade independente e produz seu próprio sustento. Ainda não se sabe quanto tempo os governantes permitirão que isto fique assim.

O líder da cidade cabe a Arû, um monge meio-orc que conquistou esta posição através do carisma e do respeito que exerce de seus moradores. A cidade possui um sistema de governo semi-anárquico e aceita, com certas ressalvas, qualquer um que queira entrar para a sociedade desde que conheça seus deveres para com a mesma.

8 – Parrov: Devido a proximidade com a floresta de Parrov (aonde dizem viver a bruxa Yagah – mítica bruxa que, dizem as lendas, se alimenta de crianças que se aventuram na floresta) a cidade é a maior exportadora de madeira de Thundra. Todo o funcionamento da cidade é voltado para as madeiras.

Parrov é governada pela família Whisars de Yjarrov.

Personalidades Importantes

Yuri Abegosth - Orgulhoso de ser descendente direto de Lacan V Yuri adora gritar o fato aos quatro

ventos. Do alto de seus 35 anos, um homem vigoroso e com uma bem aparada barba, ele rege com punho de ferro o conselho dos 12 em Kilik.

Arû - O meio-orc, monge, cabeça da cidade-prisão de Andghert. Extremamente carismático exerce sua liderança com base na aceitação dos próprios habitantes da cidade. Não é um sujeito muito político, mas é bastante perspicaz quando tentam enganá-lo, tudo o que ele quer é manter sua cidade livre e isolada de todo o resto de Thundra.



Drurich

Drurich é uma região rochosa e infértil localizada na costa sul de Thundra. Sua importância geográfica se encontra em suas montanhas aonde podem ser encontrados os mais diversos minérios e o rio Fwenhort que corta por todo o território e é muito utilizado como roda de comércio para Kalydma. O litoral do estado é de região pantanosa e grande atividade pesqueira.

Cortada em todo seu território pela cadeia de montanhas chamada “O Muro do Mundo”, a única passagem entre o sul e o norte de Drurich se dá através do rio Fwenhort que corta através do Estreito de Huerdar (nome dado em homenagem ao navegador anão que o cruzou pela primeira vez).

Após o fim da Guerra Eterna Drurich deixou de ser um Estado *per se*, e se tornou um grupo de 4 ducados regidos dois por emissários diretos do Imperador Lacan 29º, uma por um representante direto da nobreza de Kalydma e outra pela família Nyacholayev de Yjarrov.

A localização geográfica de Drurich é extremamente importante, este equilíbrio de poder dentro do estado é delicado e qualquer alteração no mesmo poderia desequilibrar a balança na guerra secreta entre Kalydma e Abegosth.

Raças e Povos: Apesar de terem, ao menos abertamente, perdido sua identidade como um país, os drurichianos são um povo alegre, festivo e divertido, e por baixo desta camada de alegria e aparente displicência, rebeldes, corajosos e combativos.

O ano em Drurich é repleto de festas e comemorações às quais o governo de Abegosth preserva e respeita (acreditando que estas festividades mantêm a cabeça do povo de Drurich em outro lugar que não um possível revolução). Mas por detrás desta fachada o povo, liderado pelo Clube Lince da Neve, se mobiliza em uma revolução que está cada vez mais próxima de estourar.

O povo de Drurich veste roupas feiras de peles e couros de animais, tanto os homens quanto as mulheres usam grandes saias chamadas de kilts e botas que, na verdade, não passam de diversas camadas de pele de bysons amarradas aos pés. Drurichianos não costumam utilizar roupas de baixo, fazerem as barbas e, quando muito, organizam seus longos cabelos.

Arquitetura: A nobreza de Drurich vive em grandes castelos de pedra, cercados por fossos, de

aparência fria e escura. Com pouca mobília e decoração, estes castelos foram construídos se pensando muito mais na proteção e funcionalidade do que em beleza e conforto.

As casas mais pobres neste estado são normalmente fabricadas de pedra empilhadas e com tetos de palha. Normalmente possuem um único cômodo, quase sempre redondo, com uma pequena chaminé no centro aonde se acende uma fogueira. As portas e janelas são cobertas com peles de animais ou placas de madeira.

Comércio: A costa de Drurich é a área pesqueira mais promissora de Thundra, exportando pescado e frutos do mar para todo o continente. Os ferreiros do estado são conhecidos pelas suas excelentes armas e armaduras, produzidas com o ferro retirado nas montanhas “O Muro do Mundo”.

10 - South Nyach: A primeira vista uma cidade comum e pacata, dedicada inteiramente à mineração de ferro, bronze e metais preciosos. Um regente compassivo chamado Yuri Nyacholayev, uma nobreza pacata e não dedicada à política continental e uma plebe feliz.

Por baixo disto se esconde o maior centro de escravidão de Thundra. A família Nyacholayev aprisiona milhares de escravos na cidade sob os punhos de ferro de Yuri “Caolho” Nyacholayev.

A família Nyacholayev também guarda outro segredo. 27 anos atrás a esposa de Yuri faleceu, junto do bebê, no parto do primeiro filho. A história até aí é conhecida da população, o que ninguém sabe é que o bebê sobreviveu, apesar de ter nascido com enormes problemas físicos e mentais. Liitas Nyacholayev atualmente é uma criatura de quase 2 metros de altura, quase 100 quilos, mentalidade de uma criança de 6 anos e uma paixão compulsiva por bonecas, que vive oculto no castelo da família criado por um seleto grupo de escravos.

11 - Portus Lastus: Portão de acesso no Estreito de Huerdar, Portus Lastus é uma grande cidade compreendendo os dois lados do rio Fwenhort, as duas saídas do estreito e parte da trilha nas montanhas. Conhecida também como cidade vertical, a parte da cidade que compreende às montanhas é erguida em palafitas, pontes e cordas em vários níveis. É uma cidade com foco no comércio e aonde a população anã é muito grande.

Portus Lastus é regida por Daihvid Pazfinada que, apesar de representar legalmente Abegosth e responder

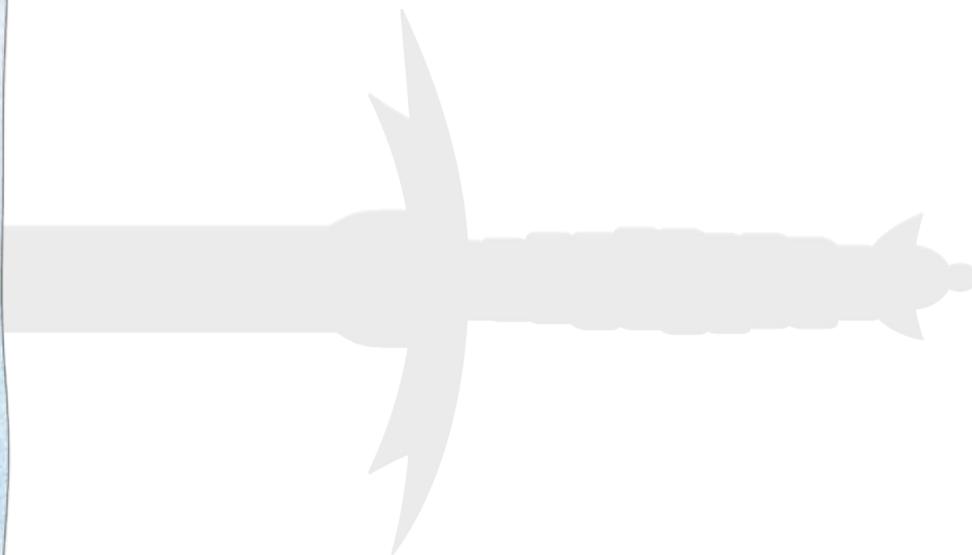
ao Imperador Lacan 29º, é descendente da realeza de Drurich. Conforme uma tradição de muitas gerações Daihvid se casou com uma nobre de Abegosth e seus dois filhos estudam e moram em escolhas de lá.

12 - Tilder Oge: A maior cidade de Drurich é regida por Lathy Lacan Abegosth, irmão do imperador Lacan 29º. A cidade vive da pesca e da exportação de frutos do mar. Metade da extensão da cidade se espalha por sobre o mar em palafitas, pontes e portos. Esta foi uma solução encontrada pelos habitantes da cidade para evitar construir sobre o terreno rochoso e pantanoso da região.

Tilder Oge é o centro da grande maioria dos terremotos que afligem a região de Thundra, e sede da Sociedade Templária Vitae Protegere.

Os pântanos próximos à cidade guardam também um estranho culto conhecido apenas como “O Culto da Lua”. Um grupo de pessoas que visa, através de insanos e complexos rituais, dar a luz à um deus à partir do ventre de uma mulher mortal.

13 - Madur: A cidade centro do continente representa o delicado equilíbrio político do mesmo. Seu regente é Ayanah Dylak, mas toda a sua guarda real, boa parte da nobreza são de Abegosth, e a cidade é proibida de fazer comércio com qualquer um que não seja representante legal do Imperador. E é dentro deste clima tenso que se fomenta o Clube Lince da Neve, um grupo do nobres que visa lutar pela independência dos estados e já espalha seus braços por uma longa extensão de Thundra.





Grushold

“Chou-Kung, meu filho, você demonstrou uma grande habilidade hoje em seu ritual de iniciação e seus professores ficaram muito orgulhosos de sua apresentação. Infelizmente, como você já deveria imaginar, sua derrota final teve também um impacto bem forte em sua avaliação final e acabou por anular sua chance de cumprir com sua maioridade. O templo estará pronto esta noite a espera do seu ritual de suicídio, sua mãe diz que está orgulhosa de você. Sentirei saudades.”

Grushold é o murado território orc em Thundra. Lá vive a grande maioria de orcs, goblins e outros goblinóides, em uma sociedade extremamente rígida, hierárquica e militarizada. Os habitantes de Grushold são criaturas rudes e bárbaras, que fazem da guerra sua mais nobre forma de arte.

O território por trás da muralha é basicamente composto de longas áreas de rocha e cascalho, pequenos vales e raríssimas áreas de vegetação abundante, sendo seu litoral uma elevada e intransponível escarpa, pontuada apenas por Yu-kung, uma cidade vertical construída na lateral do rochedo.

Um grande rio caldaloso corta Grushold vindo das montanhas do Muro do Mundo, atravessando as muralhas no pântano de Wong-Fu e então saindo pela muralha sul aonde desaba em uma bela cachoeira no oceano. Este rio se divide em outros pequenos rios abastecendo Grushold de água.

O leste de Grushold, próximo à cidade capital de Wong-tu-rae, se encontra uma cadeia de pequenas montanhas que é a fonte das maiores riquezas de Grushold, o metal órfico Mithril.

A muralha que cerca Grushold é feita de enormes blocos de pedra, num feito de arquitetura rivalizado por poucos em Thundra, e que levou cerca de 200 anos para ser efetuada. A muralha tem cerca de 8 metros de altura, e atinge em certos pontos 5 à 7 metros de espessura. Seu topo é cravejado com espinhos e possui apenas três portões, dois a oeste e um no sul da muralha.

Em cada trecho da muralha foi construída uma pequena torre aonde constantemente existe uma guarnição orc de prontidão. Estas torres possuem um grande farol que pode se comunicar com a próxima torre, e a anterior, através de sinais de luz. Estes faróis estão sempre acesos, cobertos, e voltados para a torre seguinte, de forma que apenas um puxar de alavanca, alerta a próxima torre de perigo.

Raças e Povos: O nível mais alto da hierarquia

em Grushold são os orcs. Altivos, imponentes, regem toda a região com garras de aço e sangue. Suas leis são rudes e bárbaras, mas seguidas de forma incondicional por todos dentro do território.

Os orcs em Grushold são xenofóbicos, isolacionistas e independentes. São talhados desde pequenos na arte da batalha, através de jogos de guerra geralmente fatais. Mas ao mesmo tempo possuem um lado honrado: um orc valoriza acima de tudo três pequenas coisas.

A hierarquia. É ela que organiza a sociedade, e sem ela nada existiria a não ser o caos. Ela é clara, tendo na base os goblins e sobre eles os orcs, e entre os orcs suas próprias hierarquias guerreiras, indo do rei até o soldado mais raso.

Palavra: Um orc sempre honra sua palavra. Apesar da natureza bestial, quando a palavra é dada são guerreiros valorosos e leais. Cabe ao orc responder ao seu superior sem pestanejar ou questionar, mesmo que isto exija sua vida. Para um orc dar sua vida em prol do reino ou de seu superior é a mais honrada das mortes.

Nome: Você não é nada além do nome que seus pais lhe deram. Os orcs, após a hierarquia, valorizam a família. Filhos respeitam os pais que respeitam os seus próprios pais, e aqueles que já faleceram, são sempre lembrados em histórias e rituais. A maioria dos orcs sabendo descrever sua árvore genealógica por diversas gerações. Quando um orc se desonra, assim o faz com todos os seus descendentes, sendo que apenas o suicídio ritual pode tirar esta mancha de cima de sua família.

Arquitetura: Os orcs utilizam muita madeira, couro e pedras para construir suas casas. A maioria deles morando em casas simples feitas de placas de madeira encaixadas e telhadas com palha ou couro. Os ambientes internos são separados por molduras de madeira com couro esticado entre elas, sendo que neste couro os orcs costumam ornar com desenhos e pinturas tribais.

As residências mais abastadas, assim como castelos, costumam serem construídos com pedras para dar a devida proteção ao seu interior, bem como madeira e couro. Apenas os castelos de Grushold possuem tetos telhados com placas de madeira. Espigões, carrancas e pilares são ornamentos típicos da arquitetura de Grushold.

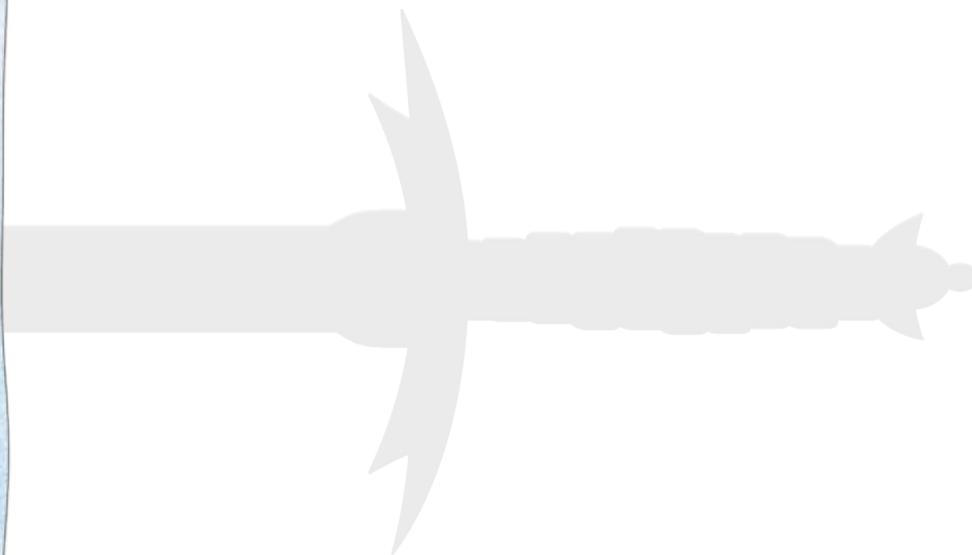
Comércio: Em Grushold, os orcs (ou melhor dizendo, os goblins) produzem tudo que precisam.



Plantam grandes quantidade de um grão ao qual chamam de Go-Ran e que é a base da alimentação deles. Do mesmo grão eles produzem uma papa cozida, doces, e até mesmo uma espécie de vinho. Somado ao Go-Ran, os habitantes de Grushold se alimentam também de peixes e frutos do mar que pescam em seu litoral.

Poucos anos se passaram desde que os orcs começaram a comerciar com o resto de Thundra. Inicialmente as transações eram restritas aos tecidos produzidos em Thundra, que substituíam o couro grosso que eles utilizavam com frequência. Mais tarde, diversas famílias orcs começaram a criar um certo gosto por outros itens como esculturas, pinturas, roupas, e diversos artigos gastronômicos.

Como um povo guerreiro, os orcs produzem armas e armaduras de qualidade muito alta, mas raramente os comercializam fora de Grushold. Um dos maiores tesouros de Grushold é o mithril, um metal muito resistente e leve.





Baalinors

Na ilha de Yordala existe, vivendo alheia ao resto do continente de Thundra, uma estranha civilização que vive da caça e da pesca e envolvida em seus próprios rituais, mitos e crenças. Os Baalinors povoam boa parte da ilha e simplesmente se recusam a sair dela ou permitir que habitantes do continente, chamados por eles de Uurdras (aqueles que trazem o mal), visitem-na.

Os Baalinors descendem da mesma raiz que os humanos do resto de Thundra, mas possuem características próprias que os tornam bastante peculiares. Mais altos que o normal para um humano do continente, chegam a atingir 2m ou 1,80m e raramente possuem menos de 1,70m, mesmo às mulheres. São corpulentos e fortes pois vivem da caça e da pesca em um clima inóspito e selvagem. Seus cabelos são loiros ou ruivos, raramente castanhos e nunca negros e o homens cultuam barbas e bigodes longos. As mulheres possuem cabelos lisos, sempre enfeitados com flores ou conchas e bem cuidados, e são corpulentas, geralmente possuindo fartos seios e ancas. Tanto homens quanto mulheres são apreciadores de tranças, adornos de materiais encontrados na natureza e tatuagens.

A maioria dos habitantes do continente simplesmente ignora a existência dos baalinors, não sabendo reagir caso um dia encontrassem um homem barbudo, alto e forte, com o abdômen nú no frio e o corpo coberto de runas tatuadas ou marcadas a ferro. Assim como os baalinors preferem simplesmente ignorar a existência do resto do mundo, desde que o resto do mundo fique afastado da ilha deles, neste cenário, eles são guerreiros ferreiros, treinados e extremamente territoriais.

Tudo que precisam eles encontram em sua ilha. Seus mares e rios são fartos em pescas, suas matas, em caça. Suas montanhas possuem riquezas em metais, jóias e pedras, e suas vilas contém tudo o que um baalinor acredita precisar para viver. O mundo exterior simplesmente não os atrai. Isto não impede que um deles seja visto no continente, o que pode acontecer por uma missão ou uma busca, mas isto é tão raro que a simples visão de um baalinor pode virar uma cidade de pernas pro ar.

Em sua ilha vivem em harmonia com a natureza. Executam rituais antes do plantio, da caça e da pesca, sempre agradecendo à mãe-natureza pelo alimento que ela fornece à eles. Coexistem em famílias grandes, e estas famílias em vilas que são espalhadas pela região

ao redor da Montanha de Fogo, o cume vulcânico no centro da ilha. Cada uma destas vilas possui um líder, que responde ao líder maior na capital Baalinstad. Estes líderes são escolhidos pelo Baalinstad, que por sua vez é eleito por ser o mais forte e esperto entre eles. Qualquer um baalinor pode desafiar o Baalinstad pela liderança da ilha, mas isto raramente acontece (seja por respeito ou por medo). Quando o líder morre, o próximo é escolhido através de um grande campeonato organizado pelos líderes das vilas na capital.

Arquitetura

As casas na ilha de Yordala são feitas de pedra com portas e janelas protegidas apenas por mantas de couro que impedem o frio e a neve de entrar na casa. Normalmente são compostas apenas de um ambiente aonde se almoça, dorme e vive. O centro deste ambiente consiste em um espaço para uma fogueira e um buraco no teto por onde a fumaça escapa.

A cama da casa é coletiva e todos os integrantes da família dorme nele. É feita de feno e eles se cobrem com mantas de couro ou lã. Apenas o cabeça da família tem o direito de possuir uma cama só para ele, aonde a esposa pode acompanhá-lo sempre que ele assim desejar.

Música e Cerveja

Os baalinors são, acima de tudo, um povo que gosta de aproveitar a vida e se divertir. “A vida é uma só, seria uma desfeita aos deuses não aproveitá-la ao máximo” é um dito típico deles, normalmente clamado em mesas de bar. Fabricam uma cerveja encorpada única em todo a Thundra e não vendem, exportam ou revelam o segredo de sua fabricação.

Toda a vila na ilha possui um bar e uma praça que serve de ponto de encontro para a sociedade que, com uma frequência surpreendente, se reúne para cantar, contar histórias, flertar e beberem cerveja até caírem embriagados. Disputas de masculinidade são frequentes, inclusive entre as mulheres, e normalmente começam com uma palavra mal escolhida, um desafio ou uma aposta e seguem até um dos envolvidos não conseguir mais se erguer sem apoio. Quando este ponto é atingido, o vencedor ajuda o perdedor a se erguer e, por dever, paga uma cerveja à ele.

Suas canções são acompanhadas por tambores, violões, e um instrumento de sopro feito de chifre chamado de, pasmem, chifre sonoro. As vozes de



homens e mulheres se misturam, sem muita afinação, cantando letras de caçada, dos antigos deuses ou de romances.

Vestimenta

Em sua harmonia com a natureza, os baalinors vestem roupas de couro ou tecido de algodão. As mulheres das vilas são exímias tecelãs e fabricam diversos tipos de tecidos à partir do algodão e com ele confeccionam vestidos, camisas, calças e outras vestimentas, sempre bem adornadas com bordados de flores, plantas, animais ou runas.

Os homens vestem camisões, calças e raramente togas. Já as mulheres preferem vestidos simples ou camisões para trabalhar, e vestidos elaborados e enfeitados para as festividades. Em batalha eles dão preferência por armaduras de couro reforçadas com metal, pedras ou ossos, e capacetes adornados com grandes chifres.

Os baalinors possuem uma resistência sobre-humana ao frio, o que fazem sempre surpreender aos outros habitantes do continente pela quantidade de roupa que usam nos dias frios do ano.

Personalidade

De modo geral os baalinors são honestos, francos e sinceros. A vida em sua ilha é assim: se você pensa algo, não há porque não dizê-lo. Até mesmo o mais sujo camponês não teme fazer uma crítica ao Baalinstad, desde que de modo respeitoso, pois valorizam acima de tudo a sinceridade. São pessoas diretas, com costumes

que beiram a rispidez.

Mas ao mesmo tempo isto os torna ingênuos, pois esperam a maior parte do tempo que os outros ajam da mesma forma. São pessoas difíceis de se conquistar a amizade, pois temem que os outros estejam se aproveitando deles o tempo inteiro, mas uma vez conquistados valorizam a amizade de um estrangeiro da mesma forma como o de outro baalinor.

Possuem uma divisão de papéis bastante forte entre os sexos. Homens caçam, pescam e treinam para batalhas, mulheres tecem, limpam a caça e a pesca e produzem o alimento mantendo cada casa em ordem e harmonia. O ponto aonde os sexos se unem é no uso das runas, tanto homens quanto mulheres podem estudar as runas.

Armas e Armaduras

Os baalinors utilizam-se de pouca armadura. Normalmente uma proteção para o tórax feita de placas de metal ou madeira e couro e grandes proteções no braços. Em sua maioria utilizam machados de uma mão, espadas curtas, e um escudo redondo de madeira com um reforço no centro. Apenas os mais valorosos guerreiros de baalinor utilizam os lirsh.

O lirsh é uma arma formidável e assustadora. Trata-se de um machado com cabo de metal e uma cabeça de apenas um gume feito de pedra e obsidiana, chegando a pesar entre 10 e 15 quilos, o que torna a arma virtualmente impossível de ser utilizada nos métodos convencionais.

Lirsh

Regras: O lirsh requer físico 12 para ser manejado com o um machado comum, mas um personagem com físico 7 ou mais já pode utilizá-lo desde que possua a habilidade "lirsh". O Observador deve ser criterioso ao liberar esta habilidade para algum jogador, visto que o baalinors são reclusos e não ensinariam, em hipótese alguma, ela à estrangeiros.

lirsh: G: +2 / A: +1 / D4+1 (Aparo: Fís x 2)

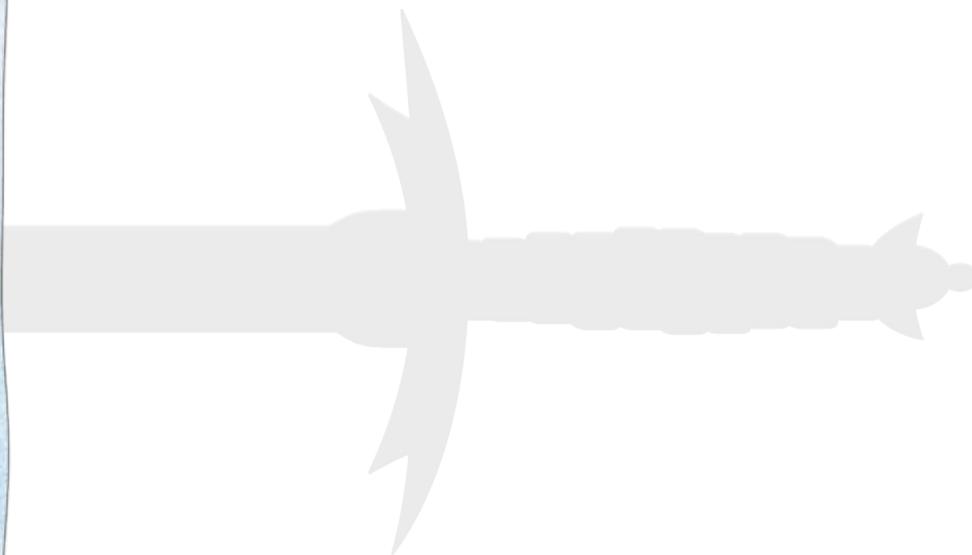
O lutador precisa utilizar uma de suas ações para posicionar a arma em uma das bases iniciais do movimento, e outra para colocar a arma em movimento. A partir deste momento todas as ações são utilizadas normalmente para ataque ou defesa.

Caso a arma seja aparada com sucesso ou atinge um objeto que não consiga trespassar por inteiro ela perde a inércia e o lutador precisará novamente utilizar-se de duas ações para preparar a base e iniciar o movimento circular da arma.



Para lutar com ela os baalinors desenvolveram uma técnica que utiliza a inércia, centrífuga e o próprio peso da arma para mantê-la em movimento. O lutador utiliza ombro, joelho ou outra parte do corpo (até mesmo o próprio chão) para manter a arma parada, e a partir deste ponto inicia um movimento circular que não para, com o próprio peso e inércia da arma mantendo-a em movimento. A arma atinge velocidade surpreendente nas mãos destes habilidosos guerreiros fazendo com que, somada ao seu peso, possa partir uma pessoa ao meio com facilidade. A desvantagem da arma é ser desbalanceada, o que faz com o que o lutador tenha de reempunhá-la e recolocá-la em movimento caso o movimento dela seja interrompido.

O combate com a lirsh normalmente consiste em deixar o oponente dentro do campo de ação da arma e atingí-lo com toda a força sem se preocupar com a própria segurança.





Sociedade Vitae Protegere

Ano de 1010 do Alto Imperador. Na cidade de Tilder Oge um grupo de cinco estudiosos da nova magia, encabeçados por Lucius McBert funda a Sociedade Templária de Vitae Protegere com o intuito de unirem pessoas que tenham interesse em estudar e utilizar os círculos humanos de magia (corpus e mentem) para o bem da sociedade, curando e auxiliando os necessitados.

Haviam poucos anos que os rumores sobre um jovem elfo que manipulava magicamente chamadas surgiram na sociedade humana. Algumas gerações depois já surgiam, com mais frequência, pessoas com dons semelhantes. Um manipulavam água, outras a terra ou o vento, sendo que algumas desenvolviam potencial para manipular mais de um elemento. Neste cenário Lucius McBert conseguiu, pela primeira vez, comunicar-se com as energias que habitam os corpos vivos e, através delas, manipular os tecidos de forma a curar ferimentos.

Era uma época difícil para o estudo desta nova magia. Não existiam livros ou regras, professores ou escolas, sendo que tudo era novo e inexplorado. Mas acima de tudo, Lucius acreditava que a natureza isolacionista típica dos que possuem e estudam estes dons era o maior obstáculo no desenvolvimento pleno destas habilidades.

Nos anos seguintes ele viajou diversas cidades de Thundra unindo indivíduos que estudavam, como ele, os círculos mágicos ditos humanos. Após unir cinco estudiosos (contando com ele) mudaram-se juntos para a cidade de Tilder Oge e, financiados pela fortuna familiar de um deles, fizeram de um antigo templo da cidade seu centro de estudos, adotando o nome de Sociedade Templária Vitae Protegere e adotando como o símbolo as duas mãos amparando um círculo vermelho.

A medida que novas habilidades eram descobertas, os habitantes de Tilder Oge, independente de classe social ou raça, eram agraciados com serviços de cura de ferimentos ou doenças. De tempos em tempos surgiam novos estudiosos na cidade, atraídos pelos rumores dos mestres que ali se encontravam, e buscando o ensinamento e a aceitação social proposta por eles.

Hoje a Sociedade Templária Vitae Protegere estende seus braços por quase todas as cidades de Thundra, estudando, ensinando, e levando suas

habilidades de cura de forma a trazer alívio ao sofrimento de diversas pessoas em todo o continente. Mesmo com a visão paranóica e xenofóbica da nova magia, tão normal nas pessoas de Thundra, os dons dos Devotos de Vitae Protegere são tão bem aceitos pela sociedade que em muitos lugares eles são aceitos como conselheiros ou líderes comunitários.

E é exatamente este estágio de quase adoração por parte da população que preocupa políticos e devotos. Um equilíbrio de poder está, no ano 1168, prestes a ser quebrado. A Sociedade se divide entre aqueles que querem evitar a todo custo que a população desenvolva uma visão quase religiosa da mesma, e aqueles que acham que este pode ser um movimento importante e preferem utilizar esta influência para obter sucesso em interesses pessoais, comunitários ou para a Sociedade em si.

Hierarquia

Como toda a sociedade organizada, a Vitae Protegere possui uma hierarquia forte e inquestionável. O patamar maior dentro da Sociedade Templária Vitae Protegere é o Conselho dos Velhos: os cinco mais velhos membros da sociedade definem, por voto, toda a decisão que chegue a instância deles.

Um membro do Conselho dos Velhos é escolhido sempre que outro venha a falecer, seja impedido ou atinja a idade de 85 anos, que é quando o membro então se aposenta das atividades da Sociedade podendo escolher entre o retiro pleno da função ou ainda seguir como tutor de outros alunos, mas não podendo mais fazer parte do Conselho. O impedimento acontece quando quatro membros do conselho julgam incapaz de exercer sua função um quinto membro, sob votação unânime o impedido é convidado à uma aposentadoria precoce ou expulso da sociedade, o que depende da razão por trás do impedimento. O escolhido para preencher uma vaga é sempre o membro mais velho da Sociedade que ainda não faça parte do Conselho e tenha menos de 83 anos.

O membro mais idoso do Conselho dos Velhos é considerado o Kasseer e adquire o direito de usar o cetro dourado e o chapéu vermelho. Apesar de não obter nenhum poder maior que os outros membros do Conselho, sua posição o coloca, no sentido de respeito, um pouco acima dos outros membros.

Logo abaixo do Conselho dos Velhos estão os cardeais. Existem apenas 5 cardeais ativos em toda a Thundra sendo que membro do conselho é



o responsável formal por cada um deles. Quando um membro é substituído no Conselho, seu cardeal é automaticamente adotado pelo novo membro que, no caso de impedimento ou falecimento de um cardeal, deve indicar o substituto. Não existem requisitos para a escolha de um cardeal, mas qualquer um pode ser impedido e, conseqüentemente substituído, por maioria numa votação de impedimento por parte do conselho. Nesta votação o membro responsável pelo cardeal em questão não tem voto, mas é necessária maioria, mínimo de três votos, para efetivar o impedimento. Como com os membros do Conselho, o impedido é convidado a se retirar do cargo, ficando impedido de se tornar cardeal novamente, mas podendo exercer suas funções dentro da Sociedade normalmente, ou ainda é expulso da Sociedade, o que depende da razão pela qual o mesmo foi impedido.

Os cinco cardeais de Thundra gerenciam os maiores templos do continente. Um deles localizado em Tilder Oge, servindo de braço direito e conexão direta com o conselho, e os outros quatro dispostos nas cidades de Joler, Kilik, Maldur e Aaltaridh.

Logo abaixo dos cardeais, na hierarquia, estão os diretores. Existe um diretor para cada templo em Thundra, inclusive aqueles que contam com a presença de um cardeal, e é função deles gerenciar os templos na ausência de um cardeal ou responder ao mesmo quando ele se encontrar presente. Diretores são escolhidos entre os membros de um templo através de votação secreta, sendo que cada membro daquele templo possui direito à voto, mas só podem ser impedidos por cardeais ou membros do Conselho, sem necessidade de votação.

Cada templo da Sociedade em Thundra possui um grupo de professores, que são aqueles indivíduos mais estudados na manipulação das energias mágicas e que, devido à este conhecimento, possuem a função de ensinar ou registrar em livros e cartas toda sua sabedoria. Professores respondem aos diretores e são escolhidos ou impedidos por eles.

Por último temos os devotos, que são todos aqueles que são alunos e, ou, membros da Sociedade Templária Vitae Protegere. Em sua grande maioria são estudantes dos círculos humanos da magia que emprestam seus poderes na ajuda a sociedade. Mas nem todo o membro da Sociedade é um conjurador. Qualquer pessoa de boa índole, com interesse em ajudar os necessitados e enfermos, seja através de habilidades mágicas, medicina mundana, ou outros talentos, pode, através dos contatos certos, ser aceito pela Sociedade.

A aceitação de um novo membro deve ser feita por um diretor, por carta direta ao Conselho dos Velhos, que analisa o pedido apresentado e decide pela aceitação, ou não, do novo candidato a membro.

Objetivo Social

A função principal da Sociedade Templária Vitae Protegere é unir em prol de um objetivo comum estudantes dos círculos humanos de magia. Mas a necessidade de aplicar este conhecimento fez com que a Sociedade passasse a visar, também, o bem estar da população, curando enfermos independente de raça ou classe social.

Salvo casos específicos os templos espalhados pelo continente funcionam da seguinte forma: em um horário específico, normalmente entre oito da manhã até oito da noite, os estudantes e professores da sociedade se revezam no serviço de atender a população. Duas horas do expediente ser aberto, cerca de seis da manhã, membros da sociedade selecionam a quantidade de pessoas a serem atendidas durante aquele dia, o resto das pessoas é dispensado e solicitado que retornem no dia seguinte. Casos especiais, como emergências, são estudados caso a caso pelo cardeal ou diretor do templo. Cada membro trabalha até que suas forças mágicas se acabem, então recebe um descanso e é substituído por outro, e todos possuem um horário específico no dia durante o qual devem se dedicar aos estudos.

Na maioria das situações a população aceita de bom grado as escolhas e decisões dos membros da sociedade sobre quem atendem durante aquele dia. Mas, inevitavelmente, brigas acontecem de tempos em tempos e os membros, normalmente com ajuda da guarda da cidade ou de outros habitantes, aparta os envolvidos deixando-os sob os cuidados das autoridades locais.

Vestimenta

Os devotos da sociedade vestem grandes togas brancas, independentes do sexo, e um colete vermelho que durante o inverno é substituído por um casaco longo com interior acolchoado. Devotos que possuem cabelos compridos, homem ou mulheres, amarram-os com laços vermelhos, e é incentivado aos homens que mantenham barbas e bigodes sempre feitos.

Professores vestem togas semelhantes às utilizadas pelos devotos, e respeitam as mesmas regras sobre cabelos e barbas, a diferença é que as togas utilizadas por eles são vermelhas, e os coletes e casacos



de cor branca com pequenos detalhes em dourado para homens, e prateado para mulheres.

Diretores utilizam as mesmas roupas que os devotos, com a exceção de que carregam sempre ao peito um distintivo com o símbolo da sociedade em detalhes dourados para homens e prateados para mulheres.

Cardeais vestem togas brancas luxuosas e grandes casacos com ombreiras volumosas e um longo manto de cor vermelha. A roupa é toda detalhada em símbolos mágicos na cor dourada para homens e prateada para mulheres.

Membros do Conselho dos Velhos vestes folgadas e confortáveis togas douradas e longos, luxuosos mantos vermelhos decorados com branco e um pequeno chapéu sem abas de cor preta. O mais velho entre eles utiliza um chapéu alto com o símbolo da Sociedade e porta o Zennarkand, o cajado de ouro utilizado por Lucius McBert na fundação da mesma. Não existem Membros do Conselho dos Velhos do sexo feminino ou não humanos.

Os Devotos de Kavera

Cerca de quarenta anos após a fundação da Sociedade Templária Vitae Protegere três alunos aplicados da mesma fizeram uma descoberta que mudou suas vidas completamente. Nas ruínas sob o templo que se tornou a sede da Sociedade encontraram material de pesquisa que os levou à descobrir a natureza destrutiva por detrás dos círculos humanos. A energia que podia ser utilizada para curar, podia ferir, a energia da vida era dividida por uma linha muito tênue da energia da morte.

Durante uma década os três alunos fizeram seus estudos escondidos de seus professores, com medo da reação dos mesmos. Mas um dia seu segredo foi descoberto e o Conselho dos Velhos, ainda alheio ao perigo representado por tal conhecimento, simplesmente optou por expulsar os três membros da Sociedade.

Os nomes dos três foram apagados dos registros históricos da Sociedade, seu material de estudo e anotações queimados e as ruínas descobertas por eles vedadas. Os exilados deixaram a cidade de Tilder Oge no mesmo dia e nunca mais se obteve notícias deles.

É registrado no ano de 1087, pela primeira vez, a aparição pública de um auto-denominado Devoto de Kavera, na cidade de Madur. Portando o símbolo de duas mãos amparando um crânio, o mesmo apresentou o

dons que o permitia, magicamente, causar ferimentos e manipular corpos mortos. Devotos de Vitae Protegere, junto da guarda da cidade, conseguiram derrotar o indivíduo, mas nenhuma informação pode ser arrancada do mesmo.

De tempos em tempos surgem Devotos de Kavera em Thundra, sempre portando seus símbolos e suas vestimentas negras e roxas. Sempre derrotados ou expulsos, estes indivíduos fornecem muito pouca informação sobre a sociedade que fazem parte. Os Devotos de Kavera transmitem seus conhecimentos de forma secreta, possuem escolas em diversas partes do continente, e seu número de adeptos aumenta consideravelmente.

Seu objetivo primário é refinar seus dons aplicando seus conhecimentos de forma práticas e com isto estender seus tentáculos negros de influência nas altas rodas sociais de Thundra.

Os Devotos de Kavera encontraram mentes receptivas naqueles que temem a ascensão da Sociedade Vitae Protegere como religião e como poder político, e seu poder sobre a população.

Personalidades

Kaaran McLughlan

Atual Kaseer da Sociedade, McLughlan atinge seus 78 anos como o Kaseer mais influente, politicamente falando, do Conselho dos Velhos. Nascido em Portus Lastus, trilhou seu caminho na Sociedade, passando por devoto, diretor e cardeal, sem depender de parentesco. Toda sua história na sociedade é embasada no respeito que conquistou, através de estudo e trabalho árduo, perante os outros membros.

McCondi McCormick

Cardeal do Templo da cidade de Tilder Oge. McConde é um homem simples e sem muitas pretensões. Atingiu o cargo de cardeal devido à sua amizade com o Kaseer e seu carisma perante toda a Sociedade. Guarda um fato terrível em seu passado: sua irmã foi expulsa da Sociedade por envolvimento com o círculo de Kavera, após sua expulsão ela foi presa, junto das outras envolvidas, pelas autoridades locais, e então morta misteriosamente na prisão. McConde adotou a filha desta irmã como sua filha, e a cria até hoje.

Angeline McCormick

Filha de Anathalie Dumas, acusada de ser uma



Devota de Kavera 10 anos atrás e sobrinha do Cardeal Dumas. Angeline acredita que a mãe foi expulsa, e conseqüentemente morta, injustamente e faz grande pesquisa para provar sua visão. Esta busca pode levá-la a escolhas e decisões muito perigosas.

Dimithri Olhos Férreos

Professor do Templo de Tilder Oge, é irmão de Jerehmi Olhos Férreos, capitão da guarda real de Jolet, e possui os olhos cinza metálicos característicos da família. Deixou Jolet e seguiu para Tilder Oge quando descobriu, na adolescência, seu dom para a manipulação das energias dos círculos humanos, sendo um dos mais versados estudiosos do círculo Mentem.

Kajalov Palev

Homem de estatura baixa, cabelos arrepiados e voz irritante, vindo da cidade de Eegid, no estado de Kalydma, Kajalov manipulou, mentiu e escalou com garras gananciosas até o posto de Membro dos Velhos da Sociedade. É um dos mais versáteis membros da Sociedade, possuindo conhecimento de diversos círculos mágicos além dos humanos. Possui suas próprias razões, estas secretas, para ter se tornado membro da Sociedade e galgado os altos escalões da mesma.





Criaturas de Thundra

Entre animais domésticos, seres perigosos e criaturas mágicas ou sobrenaturais, a fauna e flora de Thundra é riquíssima em variedade. Os seres inteligentes do continente aprendem a lidar com alguns, temer outros e evitar os mais perigosos a todo custo, Kebkans e Bisons ajudam os povos a sobreviverem, mas existem muitas espécies nas áreas selvagens do mundo que representam perigos inimagináveis.

Bysson

Byssons são taurinos domésticos dotados de uma pelagem espessa que os protege do frio, que varia nas cores marrom, ocre e negro, com variações malhadas, uma enorme cabeça dotada de grandes chifres e patas fortes e curtas que se escondem por debaixo do pelo. De físico forte, possuem cerca de 2,5 metros de altura por 2,75 de comprimento e pesam 1,3 toneladas.

São mamíferos, dóceis e herbívoros, utilizados como transporte, fornecedor de leite, carne e couro, a partir do qual são fabricadas boa parte das vestimentas utilizadas para se enfrentar o rigoroso inverno de Thundra. Sua resistência ao frio e às doenças tornam os byssons animais extremamente simples de serem criados. O seu couro e músculos são duros e resistentes mas sua carne, quando preparada de forma correta, é macia e de gosto forte, e seu leite é rançoso e possui um gosto adocicado, sendo utilizado com frequência para o preparo de chás.

Conseguem se mover em velocidade constante de até 5km/h arrastando uma carga de até 900 quilos. Sua força é ainda mais impressionando puxando carroças ou trenós, pois a carga que um bysson consegue carregar é impressionante nestas condições fazendo com que ele seja, depois dos barcos, o principal meio de transporte de cargas do continente.

Os byssons tem gestação de 7 meses e normalmente geram apenas um filhote, atingem sua maioria com 7 anos e vivem com frequência, quando bem tratados e evitando taquicardias, até os trinta ou trinta e cinco anos. As fêmeas normalmente vivem um pouco mais, até os quarenta anos.

Byssons selvagens são raros como dias de calor, existindo em pequenos bandos de 10 ou 20, seguindo um líder macho, nas regiões do Grande Nada e da

Planície do Sol Azul. A liderança do bando, assim como as disputas por território entre bandos, é decidida através de um combate no qual os byssons chocam-se com os chifres até que um deles tenha o chifre trincado ou quebrado, este é considerado o perdedor.

Uma característica racial importante de ser mencionada nos byssons é seu coração fraco, e sua propensão à paradas cardíacas. Em virtude disto o bysson nunca corre, apenas anda, a não ser em caso de extrema necessidade (perigo mortal ou forte insistência do adestrador). A taquicardia deste tipo de esforço normalmente leva o animal a morte por infarto fulminante.

REGRA: Apenas perigo mortal ou um teste bem sucedido de Montar ou Treinar Animais por parte do adestrador pode forçar um bysson a correr, fazendo com que ele atinja até quatro vezes seu deslocamento normal. O animal pode manter este deslocamento por um número de rodadas igual ao Físico (não modificado) do bysson, e após este tempo o mestre deve rolar, secretamente, um teste de Físico (não modificado) por rodada, sendo que uma penalidade de -1 é acrescida em cada rodada passada correndo. Uma falha resulta na morte do animal por exaustão e infarto fulminante. Após parar de correr o bysson pode caminhar normalmente, mas só poderá voltar a correr depois de descansar, sem se movimentar, por um número de minutos igual a 30 vezes a quantidade de rodadas gastas correndo.

Dragões

Existem dois tipos de dragões em Thundra, os naturais e os sobre-naturais. Dragões naturais são seres da natureza, talvez os mais antigos dos quais se tem notícia, cujo corpos são estruturas orgânicas como qualquer outro ser vivo, dotados de coração, pulmões e etc. As espécies sobre-naturais são criaturas cuja a explicação da existência ainda é uma incógnita, seu parentesco com os dragões terminam na aparência pois sua estrutura física se assemelha mais a energia ou magia, estas espécies são ainda mais perigosas que os já perigosos dragões naturais.

Dragões Naturais

Os dragões naturais se dividem em 4 espécies cuja a principal diferença entre elas é a cor de suas escamas (apesar de que existam diferenças estruturais



quanto ao formato do corpo, personalidade, habilidades e etc.).

Estas criaturas, independente da espécie, são dotadas de grande inteligência e personalidade marcante. Existem dragões de todas as espécies com as mais diversas personalidades: benígnos, malignos, reclusos, intrometidos e até mesmo aqueles politizados. Mas a história dos dragões nos últimos anos os tem mantido deveras afastado do resto da humanidade.

Os dragões sempre foram forças da natureza e tiveram sua constituição muito centrada nas energias mágicas. Quando a glaciação começou e as energias mágicas do mundo se transformaram os dragões perderam muito de seus poderes e diversos enlouqueceram e morreram deixando a raça à beira da extinção.

O organismo dos dragões fêmeas só está apto a gerar filhotes cerca de duas ou três vezes durante toda a longa vida do animal (algo entre 2 e 3 mil anos), e o fato de serem animais extremamente territoriais e solitários torna a cópula algo deveras complicado. Assim, não é raro dragões morrerem sem colocar um filhote no mundo, o que tem feito a sua população reduzir aos poucos com o passar das gerações.

Mas, contra todas as adversidades eles vão sobrevivendo, enfrentando a perda de seus poderes mágicos, o medo de se tornarem os últimos de sua espécie (ou morrer antes disto) sem deixar descendentes, o clima anti-natural inóspito (que acompanha a falta de alimento) e a crueldade dos caçadores de dragões, que os caçam em busca de recompensa na venda de suas escamas, pele e presas.

Dracobiologia Aplicada

Os dragões naturais são criaturas enormes (com uma pequena variação de tamanho entre as espécies) que, como qualquer outra criatura, sangra, se alimenta e respira.

Se reproduzem de forma sexuada e ovípara. Os dragões machos estão aptos a reproduzirem constantemente, mas as fêmeas só ovulam cerca de duas ou três vezes durante toda a vida, normalmente entre seus mil e dois mil anos. Durante o período de cio a fêmea se torna “aberta” para cópula, chegando a procurar machos, mas como dragões são animais incrivelmente territoriais e violentos, esta busca normalmente é bastante perigosa.

Uma vez que a cópula tenha acontecido, meses depois a dragão (normalmente sozinha e devolta à seu território) põe um ovo, o qual cuida e choca por cerca de 2 anos, até o nascimento do filhote.

Dragões levam cerca de 200 anos para se tornarem infantes e 900 anos para serem considerados adultos por sua espécie e buscarem seu próprio território. Com mais de 2000 anos são considerados anciões e raramente vencem os 3000 anos de idade.

Possuem uma musculatura densa e um sistema digestivo que gera energia o suficiente para seu corpo com uma quantidade de alimento muito menos do que, aparentemente, seria necessária para uma criatura de seu porte. Possuem asas que permitem o vôo e quatro membros, duas pernas e dois braços, e uma longa calda que o ajuda no equilíbrio do grande corpo permitindo que se locomovam de forma quadrúpede ou bípede.

Seus órgãos internos (pulmões, coração, rins e afins) estão protegidos por ossos extremamente fortes, músculos rígidos e uma pele escamada com a dureza de uma armadura de placas, o que torna perfurar um dragão um feito bastante difícil. Mesmo assim existem pontos no qual sua pele se torna um pouco mais frágil como as axilas, as costas do joelho, parte da barrica e sob o maxilar. Dragões sempre protegem muito bem esta área quando envolvidos em combate, principalmente a sob o maxilar.

Exatamente dentro do maxilar, protegido, está o órgão que diferencia os dragões de qualquer outra criatura. É nesta área, a qual os dragões tanto protegem, que fica a glândula de onde secreta, para a boca, o líquido que gera o lendário Hálito de Dragão. O líquido secretado por esta glândula é diferente para cada espécie de dragão, mas rompê-la é, independente da espécie, mortal para o dragão, pois é em contato com o ar que o líquido contido nela reage e gera o efeito, e a grande quantidade dele entrando em contato com o ar de uma só vez é, geralmente, mortal para o animal, além de que a glândula, uma vez ferida, não se regenera.

REGRAS: Atingir a glândula de um dragão em combate requer uma penalidade de -4 para atingir. Este modificador cai para -2 com o dragão imobilizado por cabos de força. Esta área do dragão possui a armadura reduzida para 2/2. (Para maiores informações visite a seção “Caçadores de Dragões” no capítulo “Profissões”)

Em combate os dragões tendem a depender de sua habilidade de vôo, seu poderoso hálito e velozes



ataques com as patas e calda (que ele usa para derrubar vários atacantes com um só golpe). Raramente atacam com as mandíbulas pois temem ataques à área sensível sob ela, que poderiam atingir à glândula de hálito, reservando então mordida apenas para oponentes derrotados do qual irá se alimentar.

Dragões Vermelhos (Rutilus)

São os maiores afetados com a glaciação pois o clima frio é extremamente danoso para sua saúde, forçando-os a se isolarem em montanhas vulcânicas, próximos de fontes de calor.

Possuem o maior porte físico entre as espécies e são, geralmente, os mais ferozes e cruéis. Possuem uma personalidade combativa e voraz, normalmente resolvendo suas pendências com destruição e morte, deixando pouco espaço para discussão e diplomacia (lembre-se que isto é só generalização, existem dragões vermelhos com personalidades muito diferentes disto).

Seu corpo possui formas angulares e várias protuberâncias como chifres ou ainda esporões nos cotovêlos, asas e calcanhares, fornecendo uma aparência monstruosa à eles.

Com uma leve pressão no maxilar e abrindo a boca a glândula do dragão dispara um jato líquido que se incendeia ao contato com o ar. O jato que chamamos que se forma é mortal para quase tudo que se encontrar no seu caminho. Mesmo assim dragões vermelhos evitam usar seu hálito pois são adeptos do combate corpo à corpo, se deliciando em aterrorisarem suas vítimas com sua aparência e a violência de seus ataques, reservando o hálito para casos de necessidade.

Quando sua glândula é perfurada o contato com o ar faz com que todo seu conteúdo se incendeie instantaneamente, de forma explosiva. O resultado pode ser um rápido incêndio que assa o cérebro do dragão até uma explosão que arrasa não só sua cabeça mas também uma boa área ao redor.

Dragões Verdes (Viridis)

Habitando pântanos, florestas e lagos, são os menores da espécie. Seu corpo é esguio e comprido, sendo menos muscular, e suas escamas são pequenas e possuem uma aparência viscosa e brilhante que deixa sua pele parecida com a de uma enguia. Isto somado aos seus ossos leves torna os dragões verdes ágeis e silenciosos, mas também mais vulneráveis à ataques. Suas asas curtas e membros compridos tornam o vôo

um esforço doloroso e estafante, fazendo com que eles dependem mais da habilidade de planar e se mover silenciosamente no chão e entre as árvores.

São tímidos e reclusos, preferindo viver longe dos olhos e do conhecimento de criaturas inteligentes, mas com certa dose de carência de companhia que os perturba. Normalmente evitam contato e combates à todo custo, mas são curiosos e perseguem silenciosamente invasores de seu território, deixando-os em paz caso também sejam discretos.

São extremamente inteligentes, e não raro conhecem tudo sobre a fauna, flora e geografia do lugar aonde vivem. É normal um dragão verde ser descoberto próximo de uma vila que, invisível para ela durante muito tempo, conheça tudo sobre a região e os hábitos dela, observando-a em silêncio, para então sumir novamente pouco tempo depois de ser descoberto em busca de paz.

Quando o combate se torna inevitável, evitam fazê-lo frente à frente, apelando para ataques silenciosos e rápidos pelas costas ou durante a noite. Aproveitam-se da velocidade e capacidade de se mover rapidamente entre as árvores para surpreender seus oponentes, fazer um belo estrago, e sumir novamente para armar o próximo ataque. Sua glândula secreta um líquido verde e gosmento que evapora em contato com o ar, tornando-se uma névula fétida e ácida que, quando respirada, provoca náusea, vômito e dificuldade de respirar e enxergar. A exposição prolongada pode causar a morte por asfixia. Os dragões verdes são imunes à seu hálito, e normalmente o utilizam para cobrir suas fugas.

Caso sua glândula de hálito seja atingida o contato com o ar faz com que todo o seu conteúdo se evapore de uma só vez. O resultado por ser um vazamento lento de gás ácido o qual, independente da pele do dragão ser imune, fere e queima o corpo do dragão por dentro, principalmente olhos e cérebro, ou ainda uma explosão de gás, cuja a pressão implode o crânio do dragão deixando uma névula de gás no lugar.

Dragões Negros (Niger)

Nenhum dragão gosta tanto de companhia quanto os dragões negros. Rápidos e hábeis dialogadores, podem manter discussões por horas e horas com quem quiser “bater um papo”. São fisicamente magros e esticados, de asas e pescoço longos e estreitos. Mesmo assim o conhecimento é sua arma, mas também sua fraqueza, pois novo conhecimento é um ótimo material



de barganha com dragões negros.

Vivendo normalmente em pântanos, cavernas úmidas e escuras, ou templos e cidades abandonadas (aonde sua cor negra possa auxiliar na camuflagem) eles tendem a abordar qualquer criatura inteligente que passa por seu território, para só então, depois de uma conversa, decidir se ela é alimento para a mente ou para o corpo, pois eles acreditam que certas criaturas são estúpidas demais para continuarem vivas.

São curiosos, inteligentes e possuem raciocínio veloz. Tendem a serem sarcásticos, irônicos e possuem um refinado senso de humor (contadores de piada tem amizade garantida com dragões negros). Não fogem de um confronto físico, mas sempre preferem um embate intelectual aonde possam demonstrar sua superioridade.

São esguios e de pouca força (comparado com outros dragões), mas são os mais hábeis voadores entre as espécies. Seu vôo é belo, rápido e mortal, normalmente terminando com um mergulho no qual suas garras e dentes dilaceram tudo que encontram pelo caminho. Seu hálito gera uma névula negra que causa irritação aos olhos e cega qualquer pessoa que seja atingida por ela, o dragão normalmente aproveita a confusão dos oponentes atingidos pela escuridão para executar seu mergulho mortal. O dragão normalmente faz este mergulho às cegas, pois apesar da névula não afetar seus olhos, ela é escura o suficiente para tornar a visão através dela impossível.

Perfurar a glândula de um dragão negro raramente é instantaneamente fatal para ele, exceto casos em que seu crânio exploda com a pressão da vaporização do fluido. Em caso de um vazamento lento, a infecção interna gerada pelo fluido nos órgãos internos do corpo causa cegueira e surdez instantâneas, e com o tempo causa insanidade, perda de memória e morte por aneurisma depois de alguns dias. Esta morte é extremamente dolorosa para o dragão negro.

Dragões Azuis (Maris)

Possivelmente os dragões que melhor se deram com a glaciação do mundo, pois seu ambiente sempre foi as montanhas geladas e o frio seu clima favorito. Mas mesmo eles sofreram com o fim da magia como conhecida por eles e vislumbrou a possibilidade da extinção de perto.

Tem o corpo pequeno, pouco maiores que os dragões verdes, mas são musculares e com formas

bastante arredondadas, que concede a eles uma aparência nobre e superior. Suas escamas são grande e brilhantes e seus olhos aparentam uma grande sabedoria.

Os dragões azuis são isolacionistas por acreditarem que não exista criatura em Thundra digna de compartilhar de sua companhia. Se consideram superiores, inclusive, às outras espécies de dragões. A sua reação à invasão de seu território varia entre ignorar o invasor ou destruí-lo em um ataque rápido e feroz.

Os azuis são uma exceção aos dragões pois é a única espécie que mergulha e nada, se corpo, tão bem quanto suas asas, são adaptados para a natação tão bem quanto para o vôo, e seus pulmões tem capacidade para mantê-los submersos por cerca de 20 minutos. Mesmo assim eles evitam combates submersos já que não podem utilizar o seu hálito sob a água.

O hálito do dragão azul dispara um líquido leitoso que congela em contato com o ar. Qualquer criatura atingida por ele logo se vê coberta por uma grossa camada de gelo sólido que fere e impede os movimentos. Os dragões azuis se orgulham de sua arma de hálito e tendem a iniciar seus combates com ele, para então simplesmente aterrorizar e destruir seus oponentes imóveis e indefesos.

Caso o dragão seja atingido em sua glândula de hálito o líquido que vaza dela congela rapidamente o interior do dragão levando à uma morte rápida e indolor, mas o frio liberado pode ferir criaturas próxima demais da cabeça do dragão.

Dragões Sobrenaturais

São criaturas mágicas ou manifestações sobrenaturais que, por motivo desconhecido, tomam a forma de um dragão. Existem tantas variações de dragões sobrenaturais quanto é possível imaginar: algumas surgem e desaparecem sem deixar vestígios, outras são permanentes e assombram os habitantes do Continente até serem destruídas de alguma forma. Apesar de não ter forma de dragão, alguns estudiosos classificam os Woorteks como dragões sobrenaturais.

Dravus Gelo (O Dragão Branco)

Surgido pela primeira vez cerca de 300 anos próximo ao Lago da Invasão sua existência parece ter conexão direta com os Woorteks. Consiste em um dragão branco cujo o reflexo da luz no corpo de



assemelha ao reflexo na neve, fazendo com que sua forma inteira pareça turva no ar e torne-se difícil olhar diretamente para ele sem ferir os olhos. Seus olhos são como duas chamas amarelas e ele sempre é visto voando ou planando no céu.

Muitos estudiosos divergem quanto ao que pensam sobre o Dragão Branco, e nenhum deles possui prova alguma de suas afirmações. Existem aqueles que defendem que são fantasmas dos dragões naturais, outros que são apenas alucinações coletivas gerada pelo pavor dos Woorteks, e existem aqueles que defendem que eles sejam o experimento mal fadado de algum feiticeiro de tempos antigos.

Independente de como surge ou se foi criado, o Dragão Branco é ingrediente de lendas e histórias para assustar as crianças (e também os adultos), e poucos são aqueles que o viram o podem contar a história:

Ele normalmente surge em dias de tempestade, quando o céu já está escuro de núvens mas a chuva ou neve ainda não teve início. Começa com o que parece apenas um brilho de uma estrela no céu, até se aproximar e tomar a forma de um dragão branco de olhos brilhantes. Seu corpo brilha com uma aura que o faz parecer um fantasma no céu. Ele é silencioso e parece planar os ventos. Nunca se aproxima ou ataca de forma física, se restringindo em abrir a boca como se fosse disparar um hálito sem som, luz, calor ou qualquer outro tipo de energia, mas no ponto aonde seu focinho aponta, no chão, o terror começa. O céu se abre, e um woorteks acontece imediatamente naquele ponto, durando poucos segundos, mas mortal para quem seja atingido por ele.

Então o dragão desaparece no ar, como se fosse fumaça ou neve derretendo, para não ser visto mais por algum tempo.

Hurdrasillarintranox

Em algum lugar nas Montanhas O Muro do Mundo jaz o templo em ruínas de Hurdrasillarintranox, ou apenas Hurdra. O Dragão Negro que vivia no templo contruído por adoradores dele tirou sua própria vida em um ritual profano que o transformou em um morto vivo. Com sua mente e alma vivas no corpo imortal ele desenvolveu sua magia durante mais de sete mil anos tornando-se uma das criaturas mais poderosas de Thundra.

Mas com a vinda da glaciação, o exílio auto-imposto dos deuses, e o desaparecimento da magia

como era conhecida, o ritual alto imposto por Hurdra se desfez e seu espírito se despreendeu do corpo imortal.

Sua alma se encontra no plano dos mortos, mas ainda presa ao local do templo, assim como seus restos mortais, apesar de que agora seja incapaz de animar seu corpo morto ou de afetar substancialmente o plano material. Mesmo assim Hurdra persiste, acreditando que ainda desenvolverá o poder capaz de trazê-lo devolta ao plano material e para seu corpo imortal.

Quando ativo, Hurdra contava com seus feitiços extremamente poderosos e um corpo imortal e indestrutível para o combate. Ele não possui hálito especial, uma vez que não possui glândula de hálito.

Kebkan

Grandes mamíferos bípedes a um canguru de porte forte, peludo e de calda longa, cuja a cabeça se assemelha a de um bode com chifres circulares. Seus braços são curtos e possuem quatro dedos, dotados de garras, e incapazes de manusear objetos, mas suas pernas são fortes e velozes servindo muito bem tanto para correr e saltar quanto para golpear ameaças. Sua pelagem variam de tons brancos e prateados até azuis e amarronzados, existindo variações malhadas. O animal atinge até dois metros de altura quando de pé, e quando em posição bípede atinge 3m de comprimento por apenas 1 de altura e pesando até 150 quilos. A ossada de seu crânio é tão forte que pode aparar ataques das armas mais perigosas.

Animais domésticos, são criados visando transporte e rebanho, raramente sendo utilizados para carga pesada ou tração. Sua carne é nutritiva e de gosto forte, mas um bocado mais dura que a de bysson, e seu leite possui um azedume que o faz ser mais utilizado na culinário do que para ser bebido puro como é feito com o do bysson. Sua pelagem é utilizada para todo o tipo de vestimenta já que seu couro possui uma ótima resistência ao frio. A pele do kebkkan secreta um óleo que protege ainda melhor contra o frio e a umidade, este óleo pode ser recolhido e utilizado por humanos, desde que estes consigam suportar o cheiro.

Apesar da visão ruim, os kebkans possuem uma audição e um olfato aguçado que os torna excelentes rastreadores e caçadores. Esta audição e olfato são ainda mais aguçados nos animais selvagens, que vivem em bandos nômades espalhados pelas áreas selvagens e



montanhosas de Thundra. Nestas condições são animais extremamente tímidos e evitam ao máximo contato com criaturas inteligentes.

REGRA: Cavalgar um kebkan sem o devido conhecimento limita o movimento dele à postura quadrúpede com deslocamento de até 10km/h. Um cavaleiro com Cavalgar em nível 2 ou mais aprende a se equilibrar sobre o animal em velocidade total de 20km/h ou ainda sobre o kebkan em postura bípede, o que permite uma movimentação de até 10km/h em terreno difícil, montanhoso e desnivelado.

A posição natural do kebkan é quadrúpede, sendo que ele pode percorrer grandes distância com até 13km/h, reservando a velocidade de 20km/h para corridas curtas ou fugas desenfreadas, utilizando-se do movimento ereto apenas quando o terreno faz necessário.

São animais ferozes, mesmo os domesticados, o que os torna excelentes animais de guerra e combate. Aprender rápido e responder bem a comandos são apenas algumas das qualidades deste animal que além de carregar um guerreiro pode atacar com chifres e mordidas. Quando em ambiente selvagem, fazem uso instintivo de táticas de bando e utilizam-se de seu mais poderoso ataque, seus fortes chutes.

O reino de Kalydma é o criador e exportador mais famoso de kebkans de Thundra. A raça criada por eles possui altura um pouco menor que os do resto do continente, mas são mais fortes e mais rápidos que os demais. Desta forma a cavalaria do exercito de Kalydma também é o mais perigoso entre os estados.

Onkyo

São mamíferos domésticos encontrados em diversas casas de Thundra, principalmente aonde hajam crianças, e também abandonados nas grandes cidades. São quadrúpedes de médio porte, chegando a medir cerca de 40 à 50 cm de altura por pouco mais que isto de comprimento. Possuem orelhas altas e longas, um focinho comprido semelhante à uma tromba, patas dianteiras curtas, traseiras fortes e rabo curto. Sua pelagem varia entre preto, champagne ou marrom, sempre com manchas brancas, normalmente na ponta do focinho, calda e orelhas. As patas dianteiras dos onkyos possuem apenas dois dedos, enquanto a traseira possui três, dois frontais e um opositor.

Normalmente são criaturas ativas e brincalhonas, fazendo a alegria da criançada e sendo ótima companhia para adultos. São barulhentas com estranhos, o que as torna um ótimo sistema de alarme para as casas e comércios. Os onkyos se apagam à família que o adota e alimenta. São raros os onkyos selvagens, os poucos grupos que existem vivem em florestas e selvas de Thundra. Mas nesta situação são territoriais e normalmente vivem em tocas ou pequenas cavernas em bandos.

Apesar de extremamente dóceis e pacíficos os onkyos podem responder a agressões quando acuados ou treinados para tal. Apesar de sua boca e tromba serem quase inúteis em um combate, sua mobilidade e as duas garras das patas dianteiras o fazem um oponente e tanto quando em grande número.