



INTRODUÇÃO

"Contos de Águas Negras" é um cenário fictício de RPG que transporta os jogadores para um ambiente sombrio e desafiador, onde a sobrevivência é uma luta constante. Neste arquipélago subjugado pelo Império do Mar Sem Rastros, a opressão é palpável e as ameaças são inúmeras.

Os jogadores têm a liberdade de se aventurar como rebeldes lutando contra a tirania do império, mercenários em busca de riquezas nas águas turbulentas, ou até mesmo agentes do próprio império, buscando manter sua hegemonia sobre o arquipélago. Cada escolha traz consigo seus próprios desafios e dilemas morais, moldando o destino dos personagens.

As guildas de ladrões e piratas oferecem oportunidades para aqueles dispostos a arriscar tudo em busca de fortuna, enquanto os magos insanos exploram os segredos ocultos das águas negras, desencadeando poderes antigos e terríveis.

A imprevisibilidade do mar negro é um elemento central neste cenário, com tempestades furiosas, monstros marinhos e outras criaturas sinistras ameaçando constantemente os navegantes. Quando o próprio mar se enfurece, sua consciência destrutiva pode desencadear catástrofes de proporções épicas, aumentando ainda mais a tensão e o perigo.

Em "Contos de Águas Negras", os jogadores enfrentarão não apenas inimigos externos, mas também seus próprios demônios internos, enquanto lutam para sobreviver e deixar sua marca em um mundo mergulhado na escuridão e na incerteza. Este cenário oferece uma narrativa envolvente e cheia de possibilidades para os jogadores explorarem e desafiarem seus limites.

ANO: 2024

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1: O COMEÇO.....	4
CAPÍTULO 2: OS DEUSES.....	7
CAPÍTULO 3: CRONOLOGIA DE TERRA DAS CINZAS.....	13
CAPÍTULO 4: ÁGUAS NEGRAS.....	18
CAPÍTULO 5: ILHA DO IMPÉRIO.....	23
CAPÍTULO 6: ORDENS IMPORTANTES DO IMPÉRIO.....	40
CAPÍTULO 7: RAÇAS.....	44
CAPÍTULO 8: CLASSES.....	48
CAPÍTULO 9: MISCELÂNEA DE ITENS.....	58
CAPÍTULO 10: TALENTOS.....	59
CAPÍTULO 11: LISTA DE MAGIAS.....	62
CAPÍTULO 12: AVENTUREIROS.....	65
CAPÍTULO 13: MONSTROS.....	71
CAPÍTULO 13: REGRAS DE COMBATE.....	94

contosdeaguasnegras@gmail.com

Contos de Águas Negras

O Império – CAN/RPG
Volume 1

Anderson Almeida



O COMEÇO

Os bárbaros viviam em Io como reis, eles moravam em cavernas, montanhas, vilas, aldeias e alguns eram nômades que pertenciam a algum tipo de tribo ou clã. E nesse tempo, eles eram brutais, não havia distinção de crença ou nação, as leis se existiam eram feitas pelos mais fortes de sua tribo ou aldeia. A magia era uma coisa nova e temida, pouquíssimas pessoas tinham o dom de usar a magia e aqueles que o tinham, eram caçados e mortos, acusados por bruxaria. Os primeiros magos no mundo de Io; foram conhecidos como: Os Magos Selvagens. Esses arcanos viviam nas matas mais inóspitas da terra de Io, os seus poderes provinham da terra. Hoje esses magos são mais raros do que antigamente e com poder arcano místico e ultrapassado. Todos foram substituídos pelos estudiosos magos das grandes cidades de Io.

Os Deuses nessa época apenas observavam o mundo não interferindo nos povos que se espalhavam por todo continente, crescendo a cada dia.

Esses povos bárbaros criaram reinos e seus líderes se intitulavam Deuses, alguns promoviam massacres tão grandes, que os Deuses malignos se sentiam até ofendidos. Com o tempo essas vilas se tornaram cidades, nessas cidades, o povo tornou-se "civilizado", e com isso, era a chegada: A Era dos Avenos.

Avenos eram mortais que de reis passaram a ser Deuses e donos de um grande império, mas apesar disso existiam apenas 27 Avenos, que dividiram o mundo entre si e mantiveram os povos subjugados durante séculos. Por serem os Deuses Falsos do mundo de Io, eles fizeram tudo para manter esse poder incluindo a proibição da magia em suas terras, já que muitos Avenos nem sabiam ler e escrever quanto mais usar magia. Os Deuses Verdadeiros começaram a se irritar com tamanha ingratidão, e a falta de sabedoria dos povos bárbaros. Mas eles não interferiram. Eles acreditavam que, com o tempo, a própria raça humana iria adquirir sabedoria.

OS DRAGÕES

Os primeiros Dragões de Io, eram no começo de tudo, criaturas de grande poder. No mundo de Io, possuíam uma fúria e força, que não condizia com sua inteligência e sabedoria. Eles desconheciam a magia, mas possuíam agressividade e poder quase que divino. Os dragões foram às primeiras espécies mágicas a se estabelecerem nos reinos de Io. Imponentes, eles reinaram por milênios no mundo de Io. Até a chegada das outras raças. Os humanos nesses dias eram bárbaros, que se interessavam apenas com sua preservação, eles se escondiam nas sombras, cavernas, montanhas e em qualquer lugar que pudessem evitar essas criaturas de grande poder. Povos não-humanos como elfos, anões, halflings,

draconianos e outras raças, viviam nos lugares mais inóspitos de Io e não se interessavam pelos povos bárbaros do continente, e esses cresciam a olhos vistos.

Os Dragões conheciam os humanos nessa época, mas os povos bárbaros não conheciam os dragões, eles achavam que essas terríveis criaturas eram apenas animais primitivos que caçavam em grandes territórios. Os dragões bons tinham uma certa afinidade com os elfos, anões, halflings e gnomos de Io e evitavam atacar suas comunidades e seus territórios, enquanto os dragões malignos devoravam tudo que viam pelo seu caminho dominando grandes regiões. Um dos motivos da raça humana parar com a vida nômade foi por causa das viagens incertas a lugares sinistros do mundo de Io. A maioria dos dragões, até os malignos assistia o mundo mudar drasticamente e com a chegada dos povos bárbaros, eles viram a raça humana crescer adaptando-se aos perigos do mundo, e não imaginaram que um dia eles fossem se tornar reis de impérios grandiosos.

A GUERRA CONTRA OS DRAGÕES

Os bárbaros se espalhavam no mundo muito rápido, formando vilas e cidades. Os dragões perdiam os seus domínios, mas continuavam espalhando o terror nas terras bárbaras. Os anos se passaram de uma maneira muito lenta para a longevidade divina dos dragões, mas para os povos bárbaros as aldeias se tornaram vilas e de vilas se tornaram cidades, a população dessas cidades adquiriu um certo grau de inteligência e sabedoria. E os dragões perceberam que as cidades humanas já se estendiam ao Sul da Costa Negra até as terras de Quelsedan, a Oeste dos Picos Eternos e em outros locais que antes da chegada dos bárbaros, era domínio e refúgio dos Dragões Dourados da Costa Negra e dos Dragões Verdes da terra de Quelsedan. Os dragões buscaram exílio nas ilhas e ilhotas de Io numa hibernação forçada e com isso, os ataques nas vilas, aldeias e cidades cessaram. Os dragões passaram então de seres de incrível poder para monstros de contos de fadas. Lendas de uma época antiga, supersticiosa e esquecida pelo tempo. Os bárbaros viveram em paz durante séculos e os dragões foram esquecidos, até que um imenso covil na terra de Krato foi descoberto por um grupo de aventureiros de um antigo Aveno morto do Antigo Mundo. Eles descobriram maravilhas nunca encontradas antes nas terras deste soberano, que se intitulava ser um Deus. E reportaram sua descoberta ao imperador de Krato, mas uma fera demoníaca guardava estas maravilhosas relíquias. O Aveno mandou um grande exército para matar a fera e tomar o tesouro escondido do dragão ancião. Depois desse evento todos os Avenos do Antigo Mundo queriam usurpar as riquezas dos dragões de Io, e uma

verdadeira caçada aconteceu no grande Continente Antigo. Uma guerra sem precedentes que durou um século com a derrota dos dragões, e transformou vários reinos de Io.

Muitos dragões pereceram nesta guerra e os poucos que restaram nos dias de hoje se exilaram nas ilhas e em outros lugares distantes e desconhecidos até pelos povos élficos. Uma das raças mais antigas de Io: Os poucos dragões deixaram as desavenças de sua raça de lado e formaram grandes alianças conhecidas hoje como os Círculos, determinados pela cor de suas escamas. O tesouro dos Dragões mortos serviu para a reconstrução das cidades destruídas e garantiu a hegemonia permanente da raça humana no mundo de Io.

OS CÍRCULOS DE PODER

Depois da guerra, os Dragões que restaram eram seres de grande poder, mas em minoria e num mundo novo foram obrigados a se unirem deixando suas diferenças de lado. Essa união formou os Círculos de Poder, onde cada dragão independente de seu alinhamento se uniu para a sobrevivência de sua espécie. Cada círculo é representado por uma cor.

O Círculo Vermelho representa todos os Dragões Vermelhos de Io; enquanto o Círculo Dourado todos os Dragões de Ouro e assim por diante.

Muitos dragões morreram na guerra dos 100 anos e por isso, pode existir círculos com três dragões, como também pode existir apenas um representante de uma raça inteira. Cada círculo (se houver) possui um líder, um conselheiro e um porta-voz. Os dragões anciões são os líderes de seu círculo e são estes líderes que tomam as decisões de seu grupo e todos devem obediência a eles, o conselheiro do círculo são aqueles que aconselham a melhor forma de guiar o círculo e geralmente este conselheiro é um sábio dragão, com alguns anos há mais que o líder. O porta voz; tem como função de representar o seu círculo no Conclave dos Dragões, onde todos os Círculos de Poder se encontram para discutir os interesses de sua espécie no mundo de Io. O Porta Voz geralmente é um carismático dragão adulto que está habituado com o novo mundo e entende muito bem a nova ordem de poder dos reinos, que antigamente eram de origem bárbaras.

Os dragões mais velhos por serem reclusos e contaminados por anos de rancor e sofrimento preferiram a sagacidade desses jovens dragões. Antigamente, quando os Conclaves eram anunciados e os círculos marcavam sua presença; bate-bocas e inimizades eram o tema de todos esses conclaves, porque os anciões falavam pelos círculos e esses costumavam deixar aflorar séculos de rancor pelos dragões opostos ao seu alinhamento ou a inimizades pelos humanos que

caçaram sua raça numa época que os Avenos existiam. Por isso, o porta voz foi uma atitude sensata criada pelos líderes anciões para que tais atitudes não tomassem mais a pauta dessas reuniões importantes. Apesar de toda importância o Conclave dos Dragões se reuniu apenas sete vezes e nunca mais houve a necessidade de tal tarefa. Se algum dia isso for necessário não pensaram duas vezes antes de se reunirem novamente. Mas apenas os líderes de cada círculo podem convocar um conclave. Os círculos, além de se manterem unidos possuem leis que mantêm a sua existência. Essas leis fazem parte do Livro Dourado de Bahamut (Ouro) da Aliança das 30 Coroas, que representa as cidades que aderiram ao Pacto dos Dragões.

AS LEIS DO CÍRCULO

1ª Lei: Os Dragões podem interferir na política da Aliança das 30 Coroas se os governantes dessas cidades assim desejarem.

2ª Lei: Nenhum Dragão pode atacar qualquer cidade que pertença a Aliança das 30 Coroas.

3ª Lei: Os Dragões podem caçar até 5 km das cidades da Aliança das 30 Coroas.

4ª Lei: Os Dragões não podem caçar os habitantes da Aliança das 30 Coroas.

5ª Lei: Os Dragões não podem interferir na política da Aliança das 30 Coroas.

6ª Lei: Os Dragões podem pedir ajuda da Aliança das 30 Coroas se acharem que suas vidas estão correndo perigo.

7ª Lei: Os filhotes perdidos dos Dragões devem receber abrigo da Aliança das 30 Coroas até o responsável dragão mais velho reivindicar a cor da escama do filhote perdido.

8ª Lei: A comercialização, morte, escravidão e maus tratos de qualquer filhote perdido por uma cidade da Aliança ou de habitantes que pertençam a Aliança é passivo de expulsão da Aliança ou condenação à morte. Cada caso deve ser avaliado com cautela para punir os verdadeiros culpados.

9ª Lei: Os Dragões podem pedir abrigo nas regiões das cidades da Aliança das 30 Coroas.

10ª Lei: Ninguém das redondezas da Aliança das 30 Coroas tem permissão de caçar os Dragões de Io.

11ª Lei: Dragões que ataquem as cidades da Aliança podem ser caçados e serão considerados dragões renegados pela Aliança das 30 Coroas.

12ª Lei: A inimizade de dois ou mais Dragões não pode interferir nas regiões da Aliança ou causar destruição desenfreada nas cidades da Aliança.

DRAGÕES RENEGADOS

Os dragões renegados são aqueles que não aceitam as leis de seu círculo, muito menos as leis do pacto. Esses dragões agem no mundo com agressividade a qualquer forma de ordem ou controle que impeçam de caçar, conquistar novos territórios e adquirir novos tesouros (independente onde estejam). Eles podem ser de índoles benignas ou cruéis, mas os leais dificilmente se tornam dragões renegados. Os dragões cruéis agem como se o mundo não tivesse mudado e destroem, pilham e matam tudo que acharem pelo caminho e que mereça sua atenção, mas gostam de brincar, destruindo vilarejos, cidades ou vilas. Os dragões benignos são reclusos e costumam travar suas batalhas debatendo sobre sua posição no mundo, mas se desafiados, são tão agressivos e brutais quanto os dragões cruéis de Io. Apesar de tudo, os dragões renegados de boa índole são poucos e a maioria deles são jovens adultos (rebeldes).

Os dragões renegados estão largados a sua própria sorte, os dragões cruéis nutrem um ódio pelos dragões que decidiram abaixar a cabeça e acatar as ordens das cidades humanas, o Círculo de Poder não protege esses dragões, por outro lado são os únicos que podem caçá-los na terra de Io.

Mas nem sempre é assim, as cidades atacadas montam grupos para exterminar os dragões renegados alegando legítima defesa, mas apesar das grandes caçadas raros são os grupos que conseguem derrotar um dragão. Lembre-se, que alguns poucos dragões renegados serão bem mais velhos que os jovens adultos de hoje em dia. Sobreviventes da guerra dos 100 anos. Depois da guerra, apenas dois dragões registrados pela Aliança das 30 Coroas foram mortos, Bellagam "Dragão Vermelho", morto na Ilha de Brilho Eterno (Águas Negras), depois da queda dos Avenos e sua companheira morta, mas em outra ocasião e longe destas terras, Zoe. Mesmo assim, os dois dragões passaram seus últimos 70 anos de vida destruindo cidades e vilas. Como nem todos os dragões renegados são malignos; existem dragões bons e neutros, mas estes dragões não são caçados porque não estão interessados na destruição desenfreada e nem nas conquistas dos povos de Io.

Os dragões renegados vivem nos locais mais isolados de Io, eles ocupam imensos terrenos habitados por criaturas mágicas, terrenos mágicos selvagens ou lugares difíceis de um mortal sobreviver (vulcões, geleiras, pântanos, subterrâneos etc.). Muitos dragões jovens estão se aliando aos dragões renegados mais experientes, e preocupando os Círculos de Poder que tentam arranjar alguma maneira de trazê-los de volta. O

assunto do próximo Conclave com certeza será o destino dos dragões renegados.

OS FILHOTES PERDIDOS

Muito se perdeu com a caçada desenfreada contra os dragões da terra de Io. E muitos desses dragões ignoraram a profecia do dragão ancião morto na guerra. Erdus (O Ancião de Platina) havia profetizado 10 anos antes da guerra começar que os dragões iriam enfrentar a pior batalha de suas vidas e que muitos iriam perecer como formigas diante de uma ameaça tão pequena quanto, mas mortal pela sua quantidade, resiliência e ganância. Enquanto os dragões malignos desdenhavam da profecia feita por Erdus, outros de bom coração achavam que o dragão estava delirando e que ele já havia vivido bastante.

Mas assim, que o eclipse do sol tornou Io numa mortalha enegrecida, os covis dos dragões foram atacados em todo mundo quase que simultaneamente e os exércitos bárbaros se apinharam como formigas em cima de suas presas e arrancaram a carne delas com fogo, piche, lâminas, flechas e pedras. Os poucos dragões que acreditaram na profecia do antigo dragão ancião, esconderam seus filhos (ovos de dragão) pelo mundo de Io ou por confiança deixaram nas mãos de guardiões não-humanos simpáticos a sua causa. Esses ovos não chocaram e ficaram perdidos com o passar dos séculos e até os dias de hoje continuam perdidos, mas de vez em quando, um ou outro aparece. Isso acontece quando aventureiros em missões em regiões inóspitas se deparam com esses ovos escondidos.

Os filhotes perdidos são ovos que mesmo depois de séculos, inexplicavelmente continuam sem serem chocados e achar um filhote perdido é ter o círculo de dragão da cor do filhote perdido na caça daquele que estiver em posse do ovo.

AS SOMBRAS DE MORANA

Quando o Tarrasque (O Devorador de Mundos), surgiu pela primeira vez na terra de Io, a deusa Morana sabia que precisava aumentar a influência do seu panteão em muito pouco tempo. As guerras divinas começaram e os deuses inquietos tentavam arrumar um jeito de aprisionar o Tarrasque na sua antiga prisão. Morana se aproveitando dessa situação mandou para a terra de Io, "As Sombras de Morana", seguidores leais (criaturas do plano negativo), mas que se materializavam em formas de sombras (humanoides). As Sombras de Morana tinham como objetivo converter o maior número de humanoides para sua causa, sem distinção de crença, raça ou classe social. Para as Sombras de Morana conseguir tal feito; culpavam os verdadeiros deuses pela destruição do Tarrasque dizendo:

“A terrível criatura foi enviada pelos deuses verdadeiros de Io, porque os deuses estavam indignados com a adoração feita pelos povos bárbaros, aos falsos deuses (os Avenos)”.

Os mais fracos de espírito e os de coração impuro aceitavam a deusa das sombras como a única deusa verdadeira de Io. Quando isso acontecia as Sombras de Morana protegiam os novos seguidores da deusa até o fim de sua existência (se mesclando a carne de seus novos seguidores como: simbioses).

Morana conseguiu vários seguidores para sua causa, na época do Devorador de Mundos, ela sabia que seria destruída se sua força proveniente de seus seguidores não fosse aumentada; porque os outros deuses desconfiavam que tivesse sido ela a causadora do aparecimento do Tarrasque, na terra de Io. Mas o poder de seu plano negativo aumentou de tal maneira que todos os deuses que ficavam contra ela eram punidos severamente. O poder de Morana ficou tão grande nesta época que ela saiu das guerras divinas intocada pelos outros deuses de Io. Os povos temendo: “O Devorador de Mundos”; corriam para Morana e os deuses verdadeiros indignados mandaram os seus agentes divinos para destruir as Sombras de Morana. Os deuses verdadeiros começaram a se impor como os Deuses de Io, porque além dos agentes caçarem as sombras divinas, os agentes tinham ordens de seus deuses de criarem templos e ajudar as almas perdidas dos reinos de Io.

Muitos dos templos que foram feitos na época do Devorador de Mundos e cleros foram obras dos agentes divinos.

Hoje poucas sombras existem vagando nos reinos de Io. As Sombras de Morana nunca mais falarão com Morana, as sombras divinas acham que é um castigo de sua deusa por não terem corrompido todas as almas da terra de Io. Hoje as Sombras de Morana são caçadas pelos reinos bons ou pelos inimigos da deusa das sombras, mas a habilidade que os agentes das sombras possuem de mudar de forma dificulta as ações dos clérigos inimigos de Morana.

OS DEUSES DE IO

Os deuses são seres divinos de grande poder, eles julgam os atos dos pobres mortais e frequentemente interferem na vida desses mortais, mas a maioria das vezes eles são agraciados com orações, presentes, sacrifícios, festas e dias de graça (feriados em homenagem ao dia dos deuses). Isso mostra o respeito que os pobres mortais adquiriram a duras penas, durante os séculos de ignorância. No início, os deuses não interferiam com as atividades dos bárbaros (humanos) e nem de outras raças não-humanas, eles acreditavam que com o tempo eles iriam evoluir e aceitar aqueles que realmente o fizeram; os Deuses. Os

bárbaros por sua vez não acreditavam nos deuses e se intitulavam deuses e aqueles que pensavam diferentes de seus senhores eram mortos ou convencidos a acreditar no poder dos deuses falsos e durante muitos séculos os deuses falsos dominaram as terras de Io e se intitularam Avenos. As outras raças: (como os elfos, draconianos, anões, gnomos, halflings etc.) tinham um entendimento sobre todas as coisas do mundo e por isso, as suas crenças e suas tradições vieram com o nascimento de seu povo e com isso, suas cidades prosperaram com mais inteligência, força militar e econômica. Os bárbaros se espalhavam pelo mundo com seu povo desorganizado e descrente. Os deuses foram se irritando ao ponto de despertar a fera mais tenebrosa que o mundo já conhecerá. A fera destruiu muitos reinos e remodelou Io, com a chegada dos agentes divinos. Essa criatura hoje é conhecida como: “Tarrasque (O Devorador de Mundos)”.

Muitos bárbaros pediram ajuda aos Avenos do Antigo Mundo, mas eles não sabiam o que fazer porque eram apenas pobres mortais. Depois disso os Avenos perderam muita influência em seus respectivos impérios e uma nova era começava a transformar ainda mais o mundo de Io, a era dos milagres. Hoje os deuses verdadeiros são aceitos por todos os povos de Io. Cada Deus tem um panteão e nele é dito todas as leis que os seus seguidores devem tomar para um dia ter um descanso devido a sua fé. Os deuses olham por todos os que acreditam em uma divindade, naqueles que não acreditam e nos leigos que seguem uma divindade, mas não possuem conhecimento de um clero.

Raças Não-Humanas

No mundo de Io as raças não-humanas cultuam e seguem os mesmos deuses. Significa que Lérík (O Justo) é seguido tanto pelos elfos de bom coração quanto pelos humanos de bom coração, mas apesar de seguirem o mesmo deus, os elfos o enxergam como um elfo enquanto os humanos o enxergam como um deus humano. Muitos conflitos já foram deflagrados e discussões acaloradas na busca de quem está com a verdade. Mas para os deuses em sua infinita sabedoria discussões como essa só mostra a mediocridade da mortalidade.

ARBONA (Campeã de Io ou A Paladina)

Natureza: Honrada/Feminino



História/Relacionamento: Deusa protetora dos heróis, cavaleiros, paladinos, clérigos e guerreiros honrados. Ela é honrada, e todos os guerreiros que rezam por Arbona pedem sua proteção e força para os desafios que estão por vir e mesmo aqueles heróis e guerreiros de boa índole que não seguem essa deusa, também recebem sua proteção. Seu título é da coragem, vitória e da resiliência. Todo seguidor ferrenho de Arbona tem a capacidade de resistir e se adaptar a todos os males da vida. Arbona promove a honra, lealdade e a coragem entre os seus.

Arbona galopa nos campos de Io com seu corcel branco conhecido como: Destemido. Ela está sempre em busca de campeões para orientá-los a enfrentar o mal de Io, mas seu pai sempre reprova tal atitude. Um mortal deve seguir sua trilha sem a manifestação, e interferência dos deuses de Io. Arbona é a filha de Lérík e irmã gêmea de Palantor, e raramente escuta o seu pai. A interferência de Arbona costuma provocar a ira de outros deuses e geralmente ela é caçada por agentes divinos. Destruições épicas costumam acontecer nas raras ocasiões que ela aparece. A última aparição de Arbona há 1200 anos levou a destruição total de uma cidade corrompida pelo mal.

Templos: Os templos de Arbona estão sempre localizados em lugares perigosos e nas áreas malignas, onde formam uma linha de defesa contra a invasão de poderosos inimigos. As maiores cidades normalmente têm um templo ou santuário de Arbona. Seus clérigos são excelentes guardas ou líderes de guarda. Suas igrejas pregam que somente os clérigos de Arbona e seus estudantes são os verdadeiros e valorosos guardiães da justiça.

Seguidores: Todos aqueles com fome e sede de justiça seguem Arbona. Clérigos de Arbona rezam

por seus feitiços pela manhã, após se levantarem, ou após se retirarem a noite. Cavaleiros, paladinos e heróis de uma cidade, engrossaram as fileiras desta deusa no combate contra o mau. Nunca um seguidor de Arbona propõem tréguas ou acata as ordens de um inimigo maligno.

O juramento de justiça sagrado que os seguidores de Arbona carregam com sigilo, de levar paz e conforto para as famílias subjugadas pelos reinos malignos é uma vocação e não uma obrigação.

Objetivos Divinos: Arbona busca a purificação dos reinos, lutando contra a corrupção que se infiltra nas estruturas sociais, políticas e religiosas. Seus seguidores são orientados a combater a influência maligna em todas as esferas da vida.

A deusa instrui seus seguidores a serem os defensores dos oprimidos e dos inocentes. Eles devem intervir em situações onde a justiça está ameaçada, protegendo os fracos e garantindo que ninguém seja subjugado pela tirania. Arbona acredita na força da coragem e busca inspirar seus seguidores a agir com bravura diante do perigo. O objetivo é criar uma sociedade onde todos enfrentem os desafios com valentia, não recuando diante das adversidades.

A deusa valoriza a lealdade e a honra em todas as relações. Seus seguidores são incentivados a manter sua palavra, agir com integridade e serem leais uns aos outros. A lealdade é vista como uma pedra fundamental para construir um mundo justo. Arbona repudia a escravidão e a tirania, buscando a libertação daqueles que estão acorrentados pela opressão. Seus seguidores são instruídos a desafiar regimes opressivos e a trabalhar para a libertação dos escravizados.

A deusa procura identificar e treinar campeões que possam seguir o caminho da justiça. Seus seguidores são incentivados a ensinar novos heróis e a garantir que a próxima geração esteja preparada para lutar contra as forças malignas. A deusa convoca seus seguidores a não apenas reagir ao mal, mas a desafiá-lo ativamente. Eles devem ser a vanguarda contra as trevas, enfrentando o mal onde quer que se manifeste.

Arbona apoia guerras justas, aquelas travadas em defesa da liberdade, justiça e proteção dos inocentes. Seus seguidores são chamados a liderar batalhas que visam o bem comum, evitando conflitos desnecessários.

A deusa espera que seus clérigos sirvam como exemplos de integridade. Eles devem manter suas promessas, agir com honestidade e nunca ceder à corrupção. A integridade dos clérigos é vista como crucial para o sucesso da missão de Arbona.

Dogma: Faça justiça com as próprias mãos e não deixe o mal corromper os reinos livres. Seja rigoroso com os cruéis, mas amável com os injustiçados e busque dentro de você a força para fazer justiça pelos desvalidos e acorrentados pela escravidão. Inspire outros a fazer justiça, não fique

abatido pelo medo e grite mais alto que o seu opressor; mesmo diante da morte iminente.

Origem: Io

Símbolo: A cabeça de um Cavalo Branco.

Aspectos: Bem, Coragem, Heróis.

Domínios: Bem, Coragem, Heróis, Vitória, Retribuição.

Tendência dos Clérigos: Bondoso (N/B), Honrado (C/B), Inconstante (C/N).

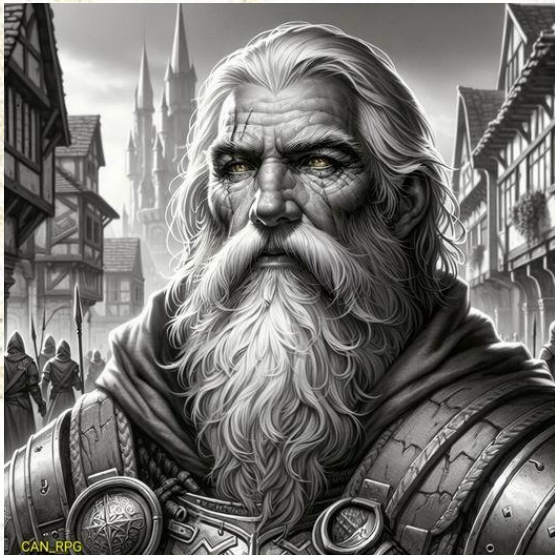
Bônus de Divindade: Os clérigos de Arbona começam o jogo com a Perícia [Cavalgar].

Arma Predileta: Bastarda

Alcunha dos Sacerdotes: Cavaleiros, Discípulos do Bem, Heróis, Virtuosos.

LÉRIK (Deus da Justiça, Senhor da Verdade ou O Justo)

Natureza: Justo/Masculino



História/Relacionamentos: Lérík é aquele que promove a ordem, puni os cruéis e persegue os tiranos. Sua força provém daqueles que respeitam os direitos do seu próximo e que mantêm a ordem vigente. O equilíbrio natural do mundo mantém sua força ativa e tentar corromper isso é tê-lo como inimigo natural. Lérík é considerado um deus portador da verdade, ele vigia todos os seus seguidores e aqueles que nem pensam em segui-lo (mesmo sendo vis). Os seguidores de Lérík dizem, que ele carrega um livro surrado de capa grossa e lisa de couro negro conhecido como: O Livro da Verdade. O livro descreve há vida de cada mortal do mundo de Io e a verdade do universo. Como Lérík é o senhor da verdade nada que um humanoide faça pode ficar escondido de seus olhos atentos.

Lérík é um dos deuses mais ativos contra as forças do mal. Ele costuma andar nas grandes metrópoles observando e escrevendo o seu velho livro surrado (sagrado), levando consigo o conhecimento do mundo.

Templos: Santuários e templos de Lérík estão espalhados por Io. Sua igreja é popular em cidades com aspecto bom e neutro. Geralmente seus templos são imensas torres brancas esculpidas do mármore mais caro e costumam ficar nos lugares mais nobres de uma cidade. Apesar da ostentação, os clérigos sempre estão nos piores lugares de uma cidade protegendo e servindo os mais fracos. Eles encorajam a justiça pelos reinos e costumam caçar e prender os malfeitores. Os cleros ajudam os seus seguidores com frequência, mas só aqueles de boa índole e os neutros de bom coração. A ajuda varia em cura ou proteção (mágica) podendo até ressuscitar um seguidor morto.

Seguidores: Geralmente quem segue Lérík são humanóides com sede de justiça. Dificilmente um seguidor de Lérík andarão ao lado de um ser vil ou malicioso. Lutam com bravura mesmo diante de uma poderosa ameaça e costumam se sacrificar pela graça da justiça. Perseguram os injustos e cruéis, e nunca mentirão ou omitiram mesmo se estiverem sobre risco de vida.

Objetivos Divinos: O principal objetivo de Lérík é promover a justiça em todos os reinos de Io. Seus seguidores são instruídos a agir como agentes da lei, combatendo a injustiça e protegendo os fracos. Lérík busca punir aqueles que praticam a crueldade e a opressão. Seus seguidores são orientados a perseguir e enfrentar os tiranos, garantindo que os malfeitores enfrentem as consequências de seus atos.

A ordem natural do mundo é a fonte da força de Lérík. Ele instrui seus seguidores a preservar essa ordem, evitando perturbações e caos. A estabilidade e a harmonia são valores fundamentais para o deus da justiça.

Lérík carrega consigo o Livro da Verdade, e seus seguidores são incentivados a buscar e registrar a verdade em todas as situações. A transparência e a honestidade são virtudes valorizadas.

A corrupção é vista como uma ameaça à justiça e à ordem. Lérík orienta seus seguidores a erradicar a corrupção em todas as suas formas, seja ela política, social ou moral.

Os seguidores de Lérík são instruídos a ajudar os justos e aqueles que foram vítimas de injustiças. Isso pode envolver oferecer proteção, cura ou ressurreição para os que buscam a verdade e a justiça.

Lérík procura inspirar e treinar discípulos dedicados à causa da justiça. Seus seguidores são incentivados a guiar e mentorar outros, garantindo que a próxima geração esteja preparada para defender os valores fundamentais.

A integridade é crucial para os seguidores de Lérík. Eles devem manter suas promessas, agir com honestidade e nunca ceder à corrupção. A preservação do corpo não adianta se a alma estiver corrompida.

Lérik busca desvendar verdades ocultas e revelar segredos que estão nas sombras. Seus seguidores são encorajados a investigar e expor a verdade, mesmo que isso envolva enfrentar oposição. Lérik acredita que a justiça é fortalecida pelo amor. Seus seguidores são instruídos a fazer justiça com compaixão e a buscar a reconciliação sempre que possível, sem abrir mão dos princípios da verdade e da ordem.

Dogma: A Ordem deve ser preservada e a vida deve ser abençoada. Toda vez que fizer justiça servirá a seu deus com amor e toda vez que enfrentar o mal tornará o seu deus e você ainda mais forte. Cair em desgraça é mentir para se preservar, mas a preservação do corpo não adianta em nada se a alma for corrompida.

Origem: Io

Símbolo: Martelo Negro de Batalha

Aspectos: Justiça e Ordem.

Domínios: Bem, Conhecimento, Ordem, Retribuição e Guerra.

Tendência dos Clérigos: Bondoso (N/B), Justo (L/B), Ordeiro (L/N).

Bônus de Divindade: Os clérigos de Lérik começam o jogo com a Perícia [Sentir Motivação].

Arma Predileta: Martelo Negro de Batalha
Alcunha dos Sacerdotes: Templários, Guerreiros da Justiça ou Justos.

LUMINA (A Serpente Esmagadora de Ilhas)

Natureza: Egoísta/Feminino



História/Relacionamento: Lumina é uma entidade antiga, nascida das profundezas do mar de Águas Negras quando o mundo ainda era jovem. Diferente de outras divindades, Lumina não foi criada por crenças ou adoração, mas sim pela própria natureza das águas negras e as energias místicas que permeiam a região. Ela é a personificação das águas misteriosas que circundam as ilhas, um ser colossal e imprevisível

que desperta a cada século para se alimentar e reequilibrar as forças naturais.

Lumina não é uma deusa benevolente, mas sim uma força primal que demanda respeito. Os Acólitos Vermelhos do Mar Negro, liderados por Rizel, são os guardiões e intérpretes dos desejos da serpente. Lumina não tem empatia pelos habitantes das ilhas, mas reconhece a importância de manter um equilíbrio entre o mundo acima e as profundezas do mar. Seus olhos, agora apenas um, refletem a perda que ela sofreu durante o confronto com os Druidas do Mar Negro. A tensão entre os Druidas do Mar Negro e a igreja de Lumina é palpável, pois os Druidas procuram manter a harmonia natural, enquanto os seguidores da serpente buscam aumentar seu domínio e influência sobre as ilhas de Águas Negras. Enquanto isso, o imperador, temendo a fúria da serpente, decide apoiar a igreja na esperança de evitar futuros ataques catastróficos. As ilhas estão divididas entre a devoção aos antigos princípios druídicos, de não interferir no mar negro e a busca por poder e proteção oferecidos pela igreja de Lumina.

Templos: Os templos de Lumina são construídos próximo ao mar negro, muitas vezes incorporando elementos marinhos em sua arquitetura. Os altares são adornados com conchas, corais e representações artísticas da serpente. As igrejas têm uma atmosfera mística, com a luz suave que reflete nas águas penetrando nos espaços sagrados. Muitas vezes, altares são submersos, permitindo que os seguidores estejam mais próximos das águas que veneram.

Seguidores: Os seguidores de Lumina são diversos, variando desde pescadores temerosos até fanáticos sedentos por poder. Alguns se voltam para a deusa em busca de proteção contra as fúrias do mar, enquanto outros buscam favores e bênçãos divinas para suas atividades diárias. Os clérigos de Lumina são os intermediários entre a deusa e seus seguidores, concedendo magias divinas em troca de devoção e sacrifícios.

Objetivos Divinos: Lumina busca manter seu equilíbrio com o mundo acima, e seus objetivos divinos são frequentemente interpretados pelos Clérigos do Mar Negro. Ela exige não apenas oferendas materiais, mas uma devoção fanática e exclusividade em sua adoração. Seus seguidores são incentivados a aumentar seu número e influência, espalhando a palavra de Lumina para além das ilhas de Águas Negras.

Dogma: Lumina prega a importância da submissão total à vontade da serpente. Os seguidores devem reconhecer a efemeridade da vida e a supremacia da deusa. A devoção deve ser demonstrada através de rituais elaborados, sacrifícios e a busca constante por novos convertidos. A promessa de poderes inimagináveis é a recompensa para aqueles que dedicam suas