

na Grande Floresta aguardando o esperado dia do despertar.

Partha, o povo lagarto: Apesar da aparência terrível com suas bocarras cheia de dentes afiados, seus mais de dois metros de altura de força bruta em braços, pernas e caudas, são muito ligados a terra, tradição e a sabedoria de uma vida “selvagem”. As Matriarcas controlam todos os membros de suas extensas famílias. Durante a Grande Guerra ocuparam boa parte do continente por 500 anos, agora todo seu povo se expreme em guerras tribais, acusados pelo controle rigoroso do império ahrliano. Os mais antigos que nunca deixaram Malal ainda se comunicam com as alterações de cores de suas escamas.

Outras raças: Outras criaturas inteligentes habitam o continente. Nas entranhas dos Picos da Tempestade até os da Grande Cordilheira, os goblins marrons se agitam. Se preparam para um grande ataque na floresta anciã dos faiaavel. Relatos de navegantes descrevem o encontro com criaturas altas, de aparência humana e longos cabelos prateados. Essa descrição bate com evidências reunidas de todas as partes do continente sobre os Anciões. Há relatos sobre como essas criaturas tem ajudado naufragos próximos da Ilha dos Vales Selvagens.

■ Facções

A Liga dos Navegantes: O grupo controlador de todo o comércio e transporte marítimo do conti-

enúsiataram a magia aos humanos. Vivem reclusos de folhegem e pftalas. Dizem que foram eles que os misteriosos espíritos de pele verde e cabelos faiaavel, o povo da floresta. Pouco se sabe sobre talhes minusiosos mesmo à longas distâncias. com sua destreza. São capazes de encheram de- junvas e sem pelos, suas longas tranças de seus cabelos de haste, esse povo orgulhoso com suas faces Habitados em combate acrobático e uso de ar- físicas ou feitas inferiores em campo de batalha. humana, se engana que acha que a falta de força Inuiti, os anões: Tendo o tamanho de uma criança capazes de incluir veneno em suas vítimas.

enas dois tentáculos que servem como braços e são agilidade e capacidade de combate. Possuem ap- vão desde épocas consideradas apenas como mitos mais antigas de Ehdros, os registros de seu povo Liwens, o povo serpente. Talvez uma das raças adaptabilidade e ambigão.

■ As Raças

antigo mal resurge.

nente. Fundada 200 anos antes da Grande Guerra, durante o conflito ampliou sua força política e militar. É responsável por toda a resistência durante os séculos da ocupação, até a grande vitória após a aliança com o é hoje a Confraria Imperial.

A Confraria Imperial: Um conclave ancestral de feiticeiros vindos da ilha de Cinzaprata ao norte das Terras Livres. Foi o seu conhecimento arcano que possibilitou a construção dos poderosos Arcanias, os navios de guerra da Liga dos Navegantes. Seus membros mais poderosos formam o Alto Conselho, controlando o destino do império ahrliano.

Os Zeldalar, a Lâmina dos Deuses: O grupo de elite da Comfraria. Formado por 9 guerreiros vestindo poderosas armadruas mágicas. O Comandante Marcus é descendente dos antigos reis de antes da Grande Guerra, e cada um de seus guerreiros representam as antigas castas. Suas espadas são capazes de cortarem os céus e destruir montanhas.

A Ordem das Sombras: O culto às Sombras existe desde tempos antigos em áreas remotas do continente. Durante a Grande Guerra o culto espalhou-se e hoje é sabido que muitos de seus membros ocupam posições políticas estratégicas. Seus objetivos não são claros, mas a eles são atribuídos muitos dos acontecimentos mais marcantes em Ehdros, inclusive o próprio estopim da Grande

conhecido como o Portal do Abismo de onde um atento ao desenvolvimento do mundo, agora é dos Deuses onde os Anciões mantinham seu Ihar apenas para desaparecerem junto com qualquer Mar interior ao sul do império ahrliano, por muitas A Ilha dos Vales Selvagens: Localizada no meio da contidos.

antes que tornem-se poderosos demais para serem alianças ou marcharem contra o império ahrliano. Atualmente estão divididos entre manterem suas humanos, principalmente durante a grande guerra. das Tribos que decidem o destino de todos o seu Nín Iri, as Terras Glaciais: Um lugar que apenas in- Nín Iri, as Terras Glaciais: Um lugar que apenas in-

controle rígido da União de Nín Iri nas Terras Glaciais. vindo dos pantanos ao norte, enquanto fogem do Wank'zu, o Grande Deserto: Lar dos liwens, o Wank'zu. influência do império ahrliano e do Soberano de Zarta ao sul e Anah Yen no centro), dividido em dos parthas. Três grandes cidades (Rikku ao norte, aldeias e cidades destruídas durante a ocupação

Guerra.

■ Personalidades

Issak do Casco de Aço: Capitão do Couraça, o lendário navio de aço capaz de desaparecer nas profundezas dos mares. Esse aventureiro já serviu como imediato de um Arcania na Liga dos Navegantes. Muitos os consideram o mais perigoso pirata de todos os tempos, apesar de ele mesmo se considerar um caçador de tesouros. Sua cabeça esta a prêmio por todo o continente.

Naxx, Governante do Porto de Zarta: Durante os anos das Grande Guerra sabia-se que os parthas realizavam experiências macabras com seus prisioneiros, criando híbridos entre as raças de Ehdros. Nunca houve nenhuma confirmação até que Naxx escapou de seu cativeiro, criou um exército e se tornou um dos principais bastiões da resistência em Zaara. Híbrido entre humanos e liwens, hoje é o governante do porto de Zarta e esta sempre atento aos movimentos dos parthas e da Ordem das Sombras.

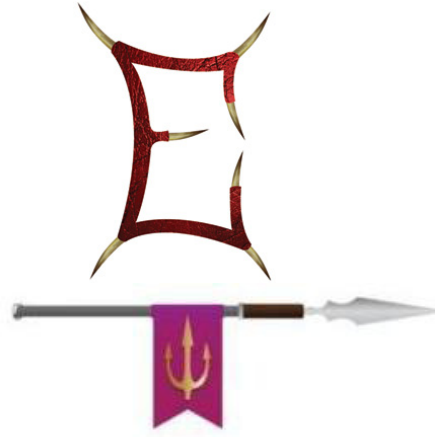
O Cavaleiro do Anoitecer: A lenda diz sobre a alma de um antigo herói da época dos reis que vaga pela terra trazendo morte por onde passa. Dizem se tratar de um demônio invocado pela Ordem das Sombras.

to, temendo apenas o poder dos magos ahrlianos. raagrupam nos pantanos ao sul do Grande Deser- dos de seus territórios conquistados, os parthas se Malal, os Pantanos Negros: Após serem rechaça- deus que se alimenta de sacrifícios de seus súditos. onde se vem relatos de criaturas aladas e um antigo rato é mantida com o povo de dessa região, a não ser desde eras incontáveis. Nenhuma forma de con- lendária à quem humanos e liwens vem servindo montanha. Esse é o trono do Monarca, uma figura uma cidadela flutuante mantendo-se acorrentada à Costa do Vorage, uma antiga força constitu Grande Deserto conta-se que dos altos picos da Fânrio, as Terras do Monarca: Ao norte do ao sul.

gos do império ahrliano, e a tensão com os parthas cestral de Zarta temendo a proximidade dos ma- Guerra, o Soberano tenta reaver o seu território an- rios nas entranhas da terra. Após o fim da Grande esconde as grandes cidades subterrâneas junto aos povo serpente, essa vasta área de desolação e areia, Wank'zu, o Grande Deserto: Lar dos liwens, o Wank'zu. influência do império ahrliano e do Soberano de Zarta ao sul e Anah Yen no centro), dividido em dos parthas. Três grandes cidades (Rikku ao norte, aldeias e cidades destruídas durante a ocupação

Pocket Dragon

EHDROS: CENÁRIO



JOTA MARQUES

vadas, humanos, liwens e inuitis reconstruam as- cles entre o Grande Deserto e as Cordilheiras Ne- Zaaara, as Terras Livres: Nas vastas e férteis plani- revela suas reais intenções? tir ao poder mágico do império, enquanto não se direção aos demais reinos. Que força poderia resis- construída sobre o grande vortice no plano do cen- o nome da poderosa deusa da magia e da capital resceu ao leste das Cordilheiras Nevadas. Ahrli é as vastas planícies ao sul, o império magocrata flo- Ahrli, o Império Magocrata: Os vales ao norte e martrons.

direm auxílio na guerra contra a horda dos goblins Luhar até o centro do império ahrliano para pe- uma comitiva dos faiaavel atravessa o estreito de continuam infestados de goblins martrons. Ao sul, os espíritos das árvores. Os Picos da Tempestade do império ahrliano. Lar dos misteriosos faiaavel, se encontram na península de Sheloss ao norte uma vez cobriram todo o continente, hoje apenas Sheloss, a Floresta Anciã: As gigantescas árvores

■ Os Reinos e suas regiões

riquezas. rem seus segredos, seus reinos, seus povos e suas tinentes a oeste do Oceano dos Deuses. São cerca- Ehdros é um cenário de fantasia e o nome do con-

■ Introdução