

CIDADES PERDIDAS DE
AEZIR


CLUBE
DOS TABERNEIROS

CRIAÇÃO

João V. Couto

Rafael Souza

EDIÇÃO E DIAGRAMAÇÃO

Rafael Souza

CAPA

Vinícius guerra

REVISÃO

Claudia M.

Todos os direitos desta obra estão reservados ao Clube dos Taberneiros. É proibida a sua reprodução total ou parcial por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados sem autorização prévia por escrito dos autores.

Os autores deste material permitem o seu uso para a gravação de vídeos em qualquer mídia, bem como sua divulgação, promoção e o seu uso por streamers de vídeo, jornais e quaisquer outros meios de imprensa, sendo vedada a publicação dos textos e das artes contidas neste material para fins diferentes dos supracitados. É expressamente proibida a edição, distribuição ou comercialização desta obra no todo ou em parte independente de quaisquer justificativas, bem como de seus anexos.

Este livro apresenta ilustrações, itens, monstros, história, nomes, personagens, fauna e flora, dentre outros elementos autorais e fictícios, as quais estão protegidas pelos direitos do autor conforme art. 18 da Lei 9.610 de 1998, sendo vedada sua reprodução ou uso fora dos fins destacados no parágrafo anterior sem o prévio consentimento por escrito dos autores, sob as penas da lei.

Some of the images, textures, assets, vectors, and illustrations used in this work are property from Freepik.com and its partners. Some of the assets used in the map building are properties of externals, who don't have any correlation with this work. Those are property of one of the following creators: 1. Elvanos; 2. Lapis Pack; 3. Zalkenai; 4. Mazloz. All of the abovementioned assets were acquired by Clube dos Taberneiros, and the Clube have the license rights to edit, remix, adapt, and use them commercially.

Clube dos Taberneiros é uma marca registrada
© Copyright - Todos os Direitos Reservados.

SUMÁRIO

Introdução.....4

Apresentação ao Universo.....5

Seja muito bem-vindo à Aezír!

Geografia.....7

Um primeiro vislumbre	7
Campos de Oren.....	8
<i>Brakém</i>	8
<i>Academia dos Beatos</i>	10
<i>Demais vilas e cidades</i>	10
<i>Bosque Turquesa</i>	11
Principado de Hamân	12
<i>Vilas de Hamân</i>	12
<i>Baluarte</i>	12
Largo-alto	13
Reino Élfico de Numën	13
<i>Florestas e acampamentos</i>	13
<i>Márien</i>	14
<i>Ruínas de Vasimýr</i>	14
Vale de Érgamo	15
Montanhas de Évora e as Terras de Além-norte.....	15

História.....18

Primórdios	18
Fundação e exploração.....	20
Devastação e exílio	21
Ápice ao declínio.....	22
Traição e vingança	22
Tempos atuais	23

Raças & Etnias 26

Humanos	26
Elfos	27
Anãos	27
Demais raças	28

Conflitos.....30

Ameaça vinda do Norte	30
Cidades perdidas de Aezír	30
Tramoias e conluíus	31
Realeza desaparecida.....	31
Feras descontroladas	32

Lore 34

Cultura 34

Camponeses em Oren	34
<i>Festividades corriqueiras</i>	34
<i>Vivência em Brakém</i>	36
Costumes em Hamân.....	36
<i>Ritual de passagem</i>	37
<i>Elfos e suas peculiaridades</i>	37
Hierarquia em Márien.....	38
Receio e aversão no Vale.....	38

Leis 39

Lendas 41

As Cidades Perdidas	41
O Bosque que Ouve.....	41
A Criatura de Vasimýr.....	43
A queda de Brákem.....	43
O Vale das Sombras	44

Personagens.....46

Sodom Vigáris	47
Ethelas Nûm	48
Philiás Centéria	49
Illaris	50
Hugo Khanor	51
Anûn Krul	52
Lauren Irwen	53
Idem Gambelt.....	54

Bestiário 56

Natu-mortum	57
Morcego das Florestas	58
Jee'zul Chifres-Largos	59
Goblin Enraizado	60
Yeti.....	61
Aracnallis	62
Arquimago Imortal	63
Dragões.....	64

INTRODUÇÃO

Welcome Stranger!

Seja muito bem-vindo ao Clube dos Taberneiros, meu jovem aventureiro. Temos orgulho de você ter chegado até aqui para saber mais das histórias desses velhos Taberneiros, consegue imaginar quantas coisas esses caras têm pra contar?

O Clube, assim como você meu caro, tem a paixão pelo RPG e tem o prazer de compartilhar toda sua experiência, fortalecendo todo nosso cenário no Brasil.

O conceito da assinatura dos Taberneiros é bem simples. Mensalmente, você, aventureiro, terá acesso a conteúdos exclusivos, que vão desde um Cenário inédito, até aventuras forjadas pelos próprios Taberneiros! Sem limites para sistemas ou temáticas, para poder Mestrar e jogar viver suas próprias jornadas inesquecíveis! Nós do clube, temos a convicção que histórias prontas e determinadas tem seu lugar, sem dúvidas, porém consideramos dar aos mestres e jogadores a oportunidade de criar suas próprias campanhas em universos únicos, inesquecíveis e variados, dando asas à criatividade. Desse modo facilitamos e variamos a experiência de todos, devido a variedade de complementos que o serviço disponibilizará, assim, você nunca mais perderá tempo com nada que não seja a diversão, sua e de seu grupo!

Os Taberneiros do Clube têm imenso orgulho de fazerem parte da comunidade RPGista do Brasil.

Junte-se a nós nessa campanha!

APRESENTAÇÃO AΦ UNIVERSO

Este é o momento de conhecermos novas terras, respirarmos novos ares, vivermos aventuras inesquecíveis, e claro, desbravar cada ponto de Aezír!

Daqui em diante, caro aventureiro, você notará que em pouco tempo, estará imerso em um ambiente único de alta fantasia, com tramas e desafios que demandarão muito de sua atenção e, principalmente, de sua bravura! Em Aezír, cada ponto foi friamente pensado pelos Taberneiros, para que você entre de cabeça num novo universo, esperando para ser descoberto e explorado.

Em Cidades Perdidas de Aezír, você e seu grupo encontrarão um local onde a magia e as tradições são como dogmas, abundantes e presentes na vida de todos. Cidades mágicas, reinos encantados, lendas de tirar o fôlego... tudo isso está logo à frente, vá com tudo!

Num mundo onde criaturas lendárias governavam e pairavam sob o local, até serem exiladas por um grupo de virtuosos feiticeiros, trazendo paz a este território. No entanto, é de se acreditar no fato de que criaturas tão poderosas como estas, sairiam de nosso mundo tão facilmente? Sem reviravoltas ou vinganças? Bem, creio que essa história não foi bem assim.

Além disso, Aezír está repleta de conflitos que devem ser investigados a fundo, e solucionados com muita coragem. Um local onde toda a elegância e paz, começam a dar lugar a distúrbios e impasses, estes que vão desde intrigas locais entre Nobres, até buscas por artefatos antigos, que podem (ou não) salvar nosso mundo de uma calamidade iminente.

Uma geografia rica, com regiões, Reinos, montanhas, vales, e claro, terras inexploradas, apenas aguardando destemidos viajantes, para que possam solucionar seus mistérios e alcançar seus tesouros. Tudo isso em meio a uma diversidade de povos e etnias diferentes, cada um a sua cultura e objetivos, estes que muitas vezes, acabam por conflitar entre si.

Tempos de paz e harmonia, luxo e riqueza, parecem estar com os dias contados em Aezír. Tudo parece estar prestes a desmoronar. E é justamente por isso que precisamos muito de você, meu caro! É momento de mostrar coragem e bravura, este mundo precisa de você. Está preparado?

Seja muito bem-vindo à Aezír!

A dramatic landscape painting featuring a deep valley with a river in the foreground. The river flows from the left towards the center. The valley is flanked by steep, rocky cliffs. In the background, a bright light source, possibly the sun or moon, is partially obscured by clouds, creating a strong glow and lens flare effect. The sky is filled with dark, heavy clouds. The overall mood is majestic and somewhat mysterious.

ΓΕΦΓΡΑΦΙΑ



GEØGRAFIA

Primeiramente, antes de detalharmos mais a fundo toda a geografia de **Aezír**, existem três detalhes que valem ser destacados.

1- Não estranhe caso se depare com alguns nomes, que inicialmente lhe pareçam estranhos; em determinado momento, serão apresentados da melhor maneira possível.

2- Para esta seção do livro, o ideal é que deixe o mapa em fácil acesso, para consultas e memorização.

3- Abaixo estarão as localidades indispensáveis para o cenário de Aezír, contudo, lembre-se que você, meu caro, é livre para criar e/ou adaptar as informações, em função de seus jogadores ou narrativa.

Agora, vamos ao que interessa!

Mais à frente neste livro, você entenderá que Aezír não se trata de um Reino, Império ou coisa do gênero, mas sim de uma grande extensão territorial milenar, há muito habitada por várias raças e povos distintos, cada um à sua maneira, localização e costumes.

No entanto, neste primeiro momento, nos ateremos a falar mais sobre a geografia deste lugar, para que você entenda como cada área e região se porta neste espaço, além de suas nuances e peculiaridades.

Um primeiro vislumbre

A extensão territorial divide-se em **5 grandes regiões**, as quais unidas compõem a grande Aezír. Entraremos mais a fundo em cada uma delas abaixo, dissecando suas características principais, localização, clima e qualquer outra peculiaridade que ela apresente dentre as demais.

Mais ao sul, você conhecerá as Florestas que formam o **Reino Élfico de Numën**; em contrapartida, você descobrirá locais montanhosos ao Oeste, como o grande **Vale de Érgamo**. Regiões situadas a Leste, constituídas principalmente por um Principado dos Anãos, **Hamân**. Unindo tudo isso, na porção central, sendo de longe a maior e mais populosa das áreas destacadas, estão os grandes **Campos de Oren**. Falaremos ainda de uma área inexplorada, conhecida apenas por lendas e antigos contos, um território ermo, mas que será de crucial importância para o entendimento do todo, as **Terras de além-norte**.

Como dito, as cinco grandes regiões de Aezír têm, cada uma, a sua forma, caracterização e importância para o todo. Dessa maneira, será de crucial interesse que você, meu caro, entenda cada uma delas mais a fundo.

Campos de Oren

Uma unanimidade entre qualquer habitante das terras de Aezír, ou mesmo entre os viajantes e aventureiros que cruzam estas áreas, é a de que os Campos de Oren são, sem dúvidas, a região mais deslumbrante e charmosa de todo o contexto.

Formada por longas pradarias e planícies verdejantes, envoltos em bosques e florestas de pequeno porte, contando ainda com colinas e arvoredos. Além disso, a magia é um aspecto muito visível e palpável em Oren, o que vai desde fazendeiros e alguns camponeses que a utilizam para otimizar seus serviços, até a existência de uma grande metrópole flutuante.

Até mesmo o clima em Oren parece ser mais ameno do que na maioria das outras regiões, variando entre um frio sereno, com chuvas leves e ocasionais. A vegetação é um verdadeiro deleite à parte, afinal, todos elogiam a exuberância gerada pelo contraste dessas terras, recheada de cores vivas e presentes.

Quase não se tem relatos de feras ou de uma fauna hostil e violenta por esta área, o que se dá pelo fato de Oren ser consideravelmente populosa, o que dificulta o avanço de feras ou outras mazelas. Em Oren, a quantidade de vilas, povoados ou cidades é demasiadamente maior do que nas demais regiões, o que faz com que seja o principal polo comercial e populacional de toda Aezír, além, claro, de ser sede da principal cidade de todo o território, a fabulosa Brakém.

Brakém

Não há como iniciar uma descrição a respeito dos principais pontos desta região, sem começarmos pelo que muitos consideram como um dos (senão o) fundamentais destaques de toda Aezír, a grande metrópole de Brakém!

Situada na parte central de sua região, a grande cidade fica acima do **Rio Vanya**, mas de maneira literal. Sim, Brakém está suspensa nos céus desde sua fundação, entretanto isso você entenderá melhor mais à frente. A grande cidade fica suspensa a uma altura de 1100 metros da encosta mais

próxima, encosta esta que se mostra crucial para chegar até Brakém, pelo menos para a maioria das pessoas.

Evidentemente, em um mundo onde a magia se tornou algo tão popular, sendo inclusive um grande sinônimo de status, como em Aezír, existem diversas maneiras de se alcançar a grande cidade, mas, seja por comodidade ou por qualquer outro motivo, a maneira mais tradicional de acessá-la segue sendo muito utilizada. Para isso, aquele que deseja entrar na metrópole deve passar pelo **Portal dos Eremitas**, o grande feixe de energia vertical, que é responsável por mantê-la no ar.

Você não terá problemas para avistá-la, afinal, além de sua altura, o lugar se desenvolveu como nenhum outro, sendo um ponto obrigatório para qualquer viajante ou morador que deseje se aventurar pela área.

A respeito da cidade em si, Brakém se mostra com algumas peculiaridades. Nas línguas de um típico cidadão de Oren, ele diria que Brakém é o perfeito reflexo do que Aezír, em geral, se tornara: exuberante, colossal, bela, entretanto díspar.

Quando se deparam com esse tipo de revelação, logo pensam que essa fala diz respeito a algum aspecto social ou coisa do gênero; mas não, Brakém é recheada de oportunidades e recursos, a pobreza ou miséria não estão presentes por aqui, contudo, o preconceito e exclusão, sim. Novamente, tudo isso são histórias para outro momento, voltemos à cidade em si.

Brakém é o sonho de qualquer aventureiro. Aqui você encontrará de tudo, desde grandes mercados até ferreiros e artesãos, que são verdadeiros mestres em suas áreas; dificilmente haverá produto ou recurso que não se encontre por aqui. Há, no entanto, três pontos a serem destacados: A Grande Orvalho das Nuvens, que é conhecida por ser a maior das Tabernas de toda Aezír; a Praça da Nascente, responsável por abrigar a maior parte dos mercados locais; e, claro, a grande sede da **Academia dos Beatos**, que demanda um destaque mais aprofundado.



RUAS DE BRAKÉM



Academia dos Beatos

Sendo, sem dúvidas, o ponto mais relevante de Brakém, a sede da Academia dos Beatos é responsável por abrigar a legião de Feiticeiros mais poderosos de Aezír, conhecidos como os Beatos, além de instruir cotidianamente gerações mais novas de jovens, com aptidão acima da média para a magia.

O prédio é vistoso e imponente, contando com grandes jardins em sua fachada, bem como com pátios e laboratórios no interior; no entanto, os testes para que um(a) jovem garoto(a) se mostre apto(a) a se tornar de fato um(a) aluno(a), são severos e um tanto quanto árduos, o que faz com que poucos consigam estar ali, tornando o ambiente um lugar praticamente inacessível, exceto pelo museu expositor em sua entrada, que é destinado para visitação geral.

Demais vilas e cidades

Por Oren contar com a grande Brakém em seu território, nenhuma outra cidade com grande extensão se criou por aqui, o que não quer dizer que não exista uma grande quantidade delas, sempre em uma escala bem reduzida.

Como dito, os Campos de Oren são bastante populosos, o que torna difícil que se ande por vários dias, sem que se encontre uma pequena cidade ou vila. As estradas costumam ser movimentadas, sempre com mercadores e viajantes passando por aqui e acolá.

A grande maioria das vilas são compostas por camponeses, que por sua vez costumam viver uma vida agrícola ou artesã, sempre ficando dependente do comércio com outras localidades.

Uma diferença crucial entre Brakém e as demais vilas de Oren fica por conta de sua administração. Enquanto na grande

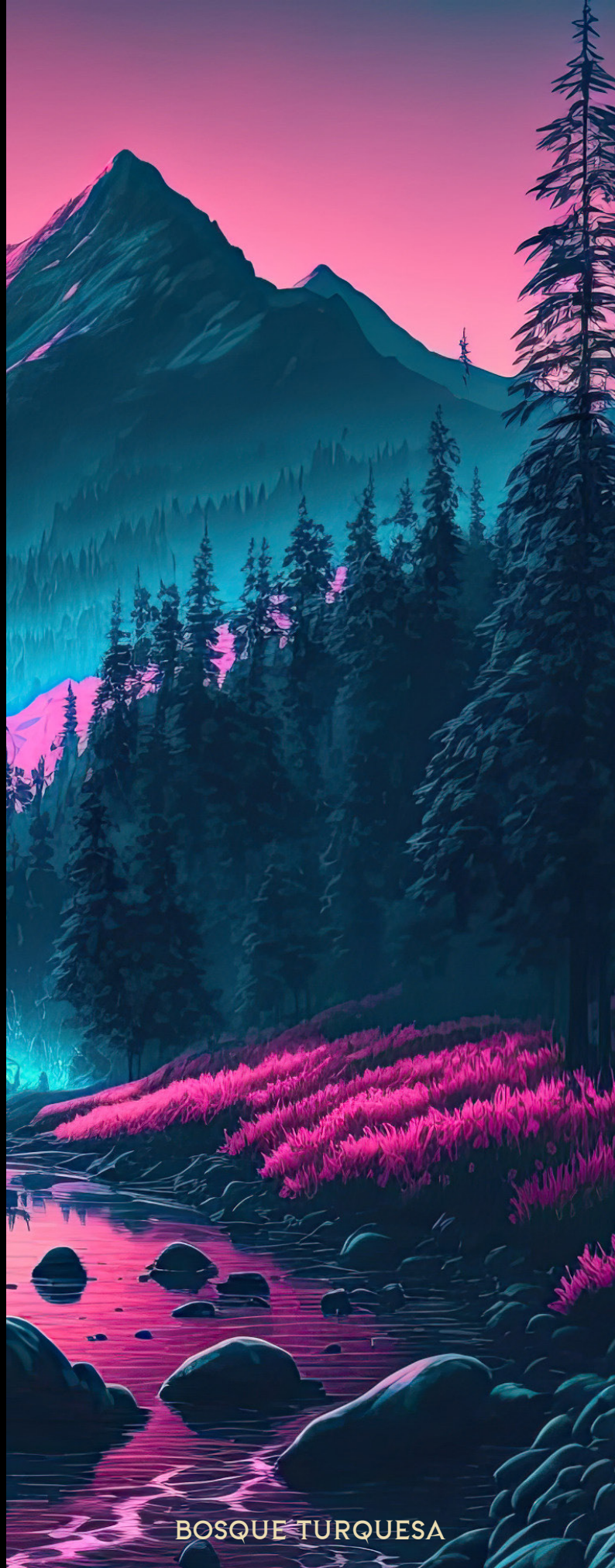
metrópole, quem comanda todas as diretrizes e ordenamentos são os líderes dos Beatos, no restante das cidades menores, a liderança pode ser exercida por qualquer pessoa ou grupo, desde pequenos duques até grupos de feiticeiros de menor escalão, por exemplo.

Bosque Turquesa

Seguindo a respeito dos pontos de destaque em Oren, não poderíamos deixar de citar o pequeno, mas misterioso Bosque Turquesa. Situado mais a Sudoeste, nas proximidades com as fronteiras de Numên, o bosque se tornou um lugar misterioso e envolto em lendas e contos de outrora.

Quase ninguém vai até o local, por não ser uma rota comercial ou algo do tipo, e claro, pelos velhos rumores que afugentam quase todos. Uma estranha lenda é contada a respeito do lugar, algo referente a suas origens. O conto diz que todos que vão até lá para investigar ou mesmo tentar entender o que de fato se passa por ali, acabam, por algum motivo, desaparecendo. Os que contam esta narrativa costumam ir além: eles afirmam que isso só ocorre com quem, de fato, está prestes a descobrir algo a respeito do bosque, entretanto, você entenderá melhor toda essa história na seção de **Lendas**, mais à frente.

Fora isso, o lugar é esplêndido: árvores de médio porte, que estampam lindas folhagens em tons distintos de turquesa, além de uma terra constantemente úmida e macia, um verdadeiro paraíso aos olhares.



BOSQUE TURQUESA

Principado de Hamân

Diferentemente dos Campos de Oren, a região conhecida como o Principado de Haman é governada por um grupo, assim como é povoada em sua maioria por este mesmo grupo de habitantes, neste caso, os Anãos. Sendo a região mais ao Leste de toda Aezír, o principado conta com algumas características que o tornam diferentes das demais localidades.

Sua flora e terreno se diferem levemente dos Campos centrais de Aezír: enquanto lá encontraremos uma grande vastidão de planícies, aqui as colinas e pequenos morros, recheados com florestas de coníferas, serão a principal paisagem.

O clima em Hamân é consideravelmente mais úmido e chuvoso do que no restante do território, o que acabou criando um terreno fértil e de fácil adaptação para qualquer camponês. Quanto a sua fauna, não há grandes especificidades em relação às demais, mas sim nas ameaças, afinal, esta área não é tão populosa quanto Oren, o que a torna mais suscetível a feras ocasionais, que causam problemas corriqueiros.

Como você já sabe, Hamân é constituída em sua grande maioria por cidades e vilas de Anãos, todas essas respondendo à capital local, a Fortaleza de Baluarte. No entanto, não se engane, o Principado de Hamân não é independente e é submisso às vontades do Conselho dos Beatos, de Brakém, como você verá mais à frente.

Vilas de Hamân

Semelhante ao que ocorre em Oren, as vilas e demais povoados locais são consideravelmente menores do que sua capital, contudo, no Principado sua escassez é maior. Na maioria das rotas, aventureiros e viajantes ficam alguns dias sem encontrarem uma vila para se abrigar, o que acaba por exigir adaptabilidade e inteligência dos que cruzam estes tortuosos caminhos.

Você encontrará alguns Humanos e algumas outras raças e etnias vivendo nestas vilas, em menor número que os Anãos, com certeza. Costumam viver em perfeita harmonia, sem discriminações ou coisa do gênero, afinal, Anãos e Humanos nutrem um certo respeito histórico entre si.

A grande maioria dos povoados contará com um pequeno número de habitantes, geralmente se dividindo entre camponeses e ferreiros, além de alguns prestadores de serviços específicos, como caçadores e afins.

Baluarte

A capital de Hamân, conhecida como uma verdadeira fortaleza, fora chamada desde o princípio pelo nome de Baluarte, em referência ao formato resistente e belicoso com que fora construída. Localizada numa pequena depressão, a cidade foi cercada com muros e torres de vigília, além de postos avançados, que impedem qualquer tipo de ataque ou ameaça à sua soberania militar.

É de se estranhar toda esta estrutura atualmente, pois os governantes locais não vêm mostrando as mesmas preocupações militares que demonstraram outrora. Você entenderá melhor tudo isso em outro momento, mas quando se referem a “governantes”, referem-se diretamente à família milenar dos Anãos Reais, os **Khanor**.

A grande especialidade dos mercados internos da fortaleza está na aptidão militar. Diferentemente dos líderes, os mercadores locais seguem se dedicando a esta área, forjando, negociando e principalmente encantando todo tipo de armamento e/ou armadura.

Este é um fator importante. Os Anãos são mestres mágicos, por isso detêm tanto respeito por parte dos Homens, sendo sua especialidade o encantamento de objetos feitos à base de Runas antigas, dominadas como ninguém pelos Anãos de Hamân.

Além da grande morada dos Khanor, Baluarte conta com outro prédio relevante, a junta dos Fidalgos, um grande casarão no norte da cidade, onde os Fidalgos se reúnem para discutir com o Príncipe assuntos gerais.

Largo-alto

A cidade de Largo-alto é um local deveras incomum e único em toda Aezír. Sendo um grande ponto fora da curva em Hamân, a cidade não possui nem um único Anão em seu território, nem mesmo Humanos.

Localizada no extremo norte, próximo às montanhas de Évora, a cidade é lar dos Tieflings de Aezír. De fato, esta raça possui algumas particularidades que a fazem ser demasiadamente discriminada e até marginalizada por quase toda Aezír. Dessa forma, os Tieflings acabaram por se isolar no norte de Hamân, para tentarem viver sua vida de maneira mais digna. Embora existam, sim, Tieflings em outras regiões e várias cidades (quase sempre exercendo serviços considerados de baixo escalão), grande parte deles concentrou-se em Largo-alto, sob o comando do Líder **Idem Gambelt**

Por todo o contexto, os Tieflings de Largo-alto são, em sua maioria, hostis a visitantes e peregrinos, mantendo certo protecionismo com sua cultura e local.

Reino Élfico de Numën

Já ao sul, conheceremos outra região de tamanho expressivo, bem como de relevância para o contexto geral, o Reino independente de Numën.

A vegetação do Reino Élfico é a mais uniforme dentre todas as localidades, sendo composta, em sua ampla maioria, por grandes florestas, densas, frias e escuras. Árvores finas, porém longas, mata em tons escuros de verde, chão coberto por folhas na maior parte do ano, assim se define a maior parte da vegetação local.

Dentre todas as grandes regiões, não há dúvidas de que Numën é a que apresenta o clima mais frio e, em certas localidades mais longínquas, como na extremidade sul, ainda mais hostil. No entanto, é na fauna que aventureiros e demais exploradores costumam depositar suas preocupações.

Elfos possuem uma magia diferente de Feiticeiros humanos ou de encantadores rúnicos dos Anãos. Sua magia costuma estar mais ligada à natureza e ao ambiente que os cercam, o que torna um ambiente habitado milenarmente por elfos, um local de profunda alteração mágica, o que, claro, culminou numa fauna tão alterada quanto.

Nem todo elfo de Numën é adepto à ideia de uma viagem em pequenos grupos passando pelas rotas de seu reino, tamanho temor por certas criaturas que costumam habitar estas florestas. Existem, no entanto, guias e afins que criaram certa aptidão aos percursos, mas que, mesmo assim, alertam para o risco iminente. Você conhecerá melhor algumas destas feras na seção de Bestiário, como os Natu-mortum ou os perigosos Goblins Enraizados.

Florestas e acampamentos

De maneira divergente às demais regiões, Numën de fato não possui nenhuma cidade ou vila fora do grande centro, no caso, a bela **Márien**. Não obstante, as florestas, que tomam conta da maior parte do Reino independente, abrigam alguns pequenos acampamentos de Elfos da floresta, tão pequenos que nem mesmo costumam ser chamados de povoados, tampouco aldeias.

Estes locais são conhecidos por abrigarem Elfos disruptivos, que são tão apegados à magia natural, que vivem em meio ao ambiente que os cerca, para melhor aproveitar todo seu potencial.

As florestas, no entanto, costumam ser longas e escuras, afinal, as grandes árvores possuem copas que, no geral, acabam por criar uma grande sombra no local, deixando o ambiente com um tom meio soturno em grande parte do dia.

Márien

A última das grandes cidades a sul. Márien é, de fato, uma capital belíssima, estonteante a qualquer olhar, seja ele mais desatento ou meticuloso. A arquitetura dos Elfos de Numën se adapta à natureza que a cerca, utilizando o ambiente a seu favor.

Localizada num dos raros pontos de Numën, onde a floresta não se mostra tão presente, Márien é uma cidade com boa intensidade dos raios solares, amenizando os efeitos causados pelo frio da região.

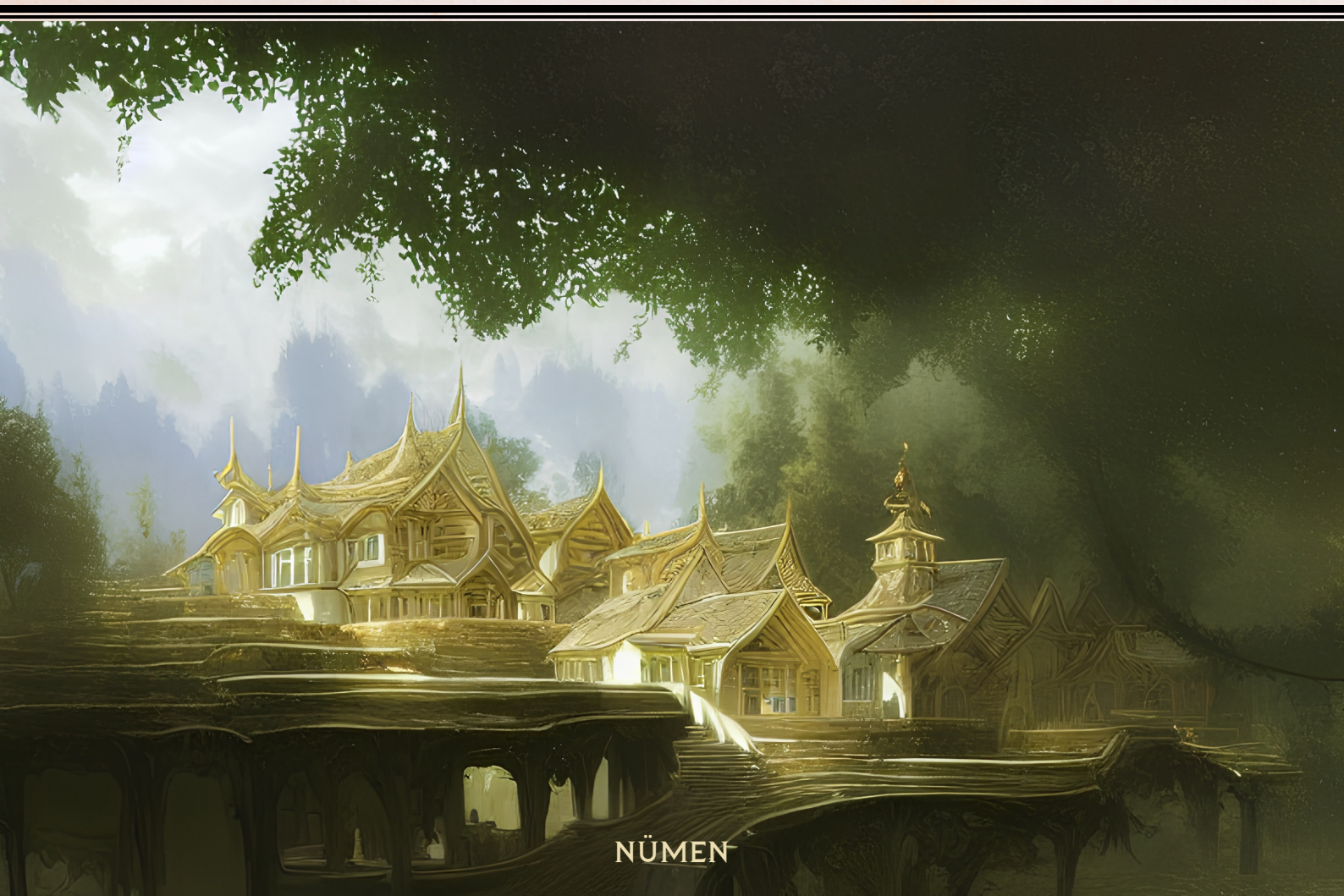
No momento certo, você entenderá que a relação entre Homens e Elfos já fora mais estreita. Essa divergência ocasionou fenômenos pontuais, como a desativação da Escola de Base dos Beatos em Márien, um local onde Feiticeiros Beatos vinham para Márien e ajudavam jovens elfos no caminho da Magia, em troca de conhecimentos sobre sua própria natureza. O fato é que, há algum tempo, o local fora desativado, após os laços entre Elfos e Homens do Norte terem se enfraquecido.

No entanto, Márien conta com diversas localidades relevantes, como suas famosas estalagens ou a grande biblioteca de Numën, por exemplo. Com relação à última, muitos dizem ser o local com maior acúmulo de saber de toda Aezír, mais até do que a grande Academia dos Beatos e isso, claro, gera grandes debates.

No alto de um pequeno montículo, encontra-se o palácio Real de Numën, ocupado há mais de 40 anos pela Regente **Philiás Centéria**.

Ruínas de Vasimýr

Pouco se conhece do extremo sul do Reino, muito pelo clima, cada vez mais hostil naquela região, muito pelo desinteresse de fato, que se mostra geral, afinal, pouco se pode oferecer ali. Entretanto, há naquele local as ruínas de um antigo forte, conhecido como Vasimýr, lar de Elfos guerreiros das gerações passadas. Quase nada se sabe sobre o local ou sobre sua queda, a não ser a lenda de que o ataque de uma fera milenar fora crucial para tal resultado, mas isso é história para outro momento.



Vale de Érgamo

Ao Oeste, seremos apresentados à menor das regiões de Aezír, o Vale de Érgamo. Conhecida principalmente por ser a mais neutra de todas as localidades, Érgamo de fato quase não sofre influência ou desmandos de nenhuma outra região ou grupo de interesse, isto porque ali existe uma gama de povos e grupos, que vivem de maneira independente e alastrada pelo território.

A vegetação e terreno costumam se aproximar dos Campos de Oren, com o detalhe de que não apresentam todo o clima vivo e pujante das regiões centrais, sendo sua paisagem, em maioria, composta por cores mais quentes. Quente também será o clima visto por aqui, afinal é tida como o mais quente dos pontos de Aezír.

Em Érgamo, você encontrará vilas e aldeias de todos os tipos, pequenas e médias, algumas ligeiramente maiores... Um fato curioso é que, na grande maioria das vezes, as cidades por aqui costumam contar com todo tipo de raças e povos vivendo entre si, porém, por conta da distância dos grandes centros, são consideradas mais pobres do que as demais vilas ou cidades de outras localidades.

A grande característica natural, que define Érgamo como um vale, é que a maior parte de sua extensão está localizada numa abertura no meio das montanhas de Évora, na parte Noroeste do mapa de Aezír.

Rio Vanya

O grande Rio, que corta uma boa parte do território local, começa no extremo noroeste do Vale de Érgamo, cortando grande parte do território e servindo como fronteira natural entre a região do Vale e do Reino Élfico de Nûmen.

O Rio é uma grande via de transporte, seja de viajantes ou cargas, sendo esta última seu principal uso. Através do Vanya, mercadores enviam e recebem suas remessas de produtos, tornando o Rio uma parte fundamental da economia local.

Além disso, muitos viajantes e exploradores se aproveitam da rota para cortar caminho ou passarem despercebidos por certas localidades.

Montanhas de Évora e as Terras de Além-norte

Não há muito o que mencionar a respeito destes locais a Norte, afinal, são quase inexplorados, no entanto, por motivos distintos.

As Terras conhecidas como Além-norte são separadas de toda Aezír, pela intransponível cadeia de montanhas de Évora, que fica logo a sul. O conselho de Beatos é categórico em vetar qualquer aproximação ou exploração não autorizada pelas montanhas de Évora; dessa maneira, muito pouco se sabe sobre o local, além de que o frio é intenso, como os ventos do solstício.

Já sobre as terras conhecidas como Além-norte, nada se sabe, além de velhas lendas sobre o local, que variam entre as mais mirabolantes até algumas que lhe fazem pensar. Há uma em especial, que alguns antigos gostam de mencionar, a respeito de **Cidades perdidas**, além das montanhas.



RIO VANYA



GEΦGRAFIA

Não há dúvidas de que a forma mais objetiva e precisa para se entender completamente um contexto, é sua história. E é de suma importância para desvendar como um território milenar, envolto em magia e lendas, como Aezír, culminou no patamar atual, chegando a uma iminente catástrofe de proporções únicas. Todo este contexto, envolto num local onde a magia é muito mais do que uma ferramenta, elevada a um patamar hierárquico e social.

Abaixo, você, meu caro mestre aventureiro, será apresentado à história prévia de Aezír. Toda essa história será descrita em partes separadas, seguindo uma linha temporal.

Primórdios

A história de Aezír é, de fato, milenar. Desta maneira, devemos destacar os momentos cruciais que levaram os rumos de todo o contexto a se alterar durante o tempo, sendo o chamado “Primórdios” como um dos principais.

Aezír sempre fora uma terra longínqua dos reinos e impérios mais mundanos, localizados no extremo Oeste, onde homens governam seguindo suas leis e códigos. As terras as quais nos ateremos aqui, são consideradas um verdadeiro paraíso mágico e encantado, onde a magia não parece respeitar limites ou ordenamentos, pelo menos não até então.

Para iniciarmos nossa história, devemos apresentar um grupo de integrantes lendários, porém extremamente presentes em nossa trajetória, os **Dragões**! Sim, meu caro, gigantes, lendários e alados Dragões viviam em Aezír, antes de tudo o que conhecemos por aqui nos dias atuais.

A origem destes seres segue um verdadeiro mistério, mesmo para os maiores historiadores da magia e feitiçaria, no entanto, é ponto comum entre qualquer um deles que, de fato, se houvesse um lugar para que Dragões se criassem e reinassem livremente, este sem dúvidas seria Aezír.

Ora, Dragões são tidos como as criaturas que mais gozam de encantos, sortilégios e uma profunda magia em sua natureza; dessa forma, não há lugar melhor para que eles vivam, do que o local onde todas essas virtudes e características se mostram abundantes.

Retornando a nossa linha narrativa, os Dragões viviam espalhados por todo o território, se apossando de recursos, montanhas, colinas e, em alguns casos, cavernas ou ravinas.

Vivem eternamente (salvo em caso de agressões que firam sua integridade) e são, em sua maioria, extremamente poderosos e imponentes, além de extremamente inteligentes, embora incapazes de falar. Dezenas deles viviam nestas terras, cada um com sua majestade e suntuosidade. De tal maneira, o tempo se passou em Aezír, milênios e milênios transcorreram e a terra dos Dragões estava prestes a mudar drasticamente, para surpresa de todos.

Os relatos de tal época costumam ser imprecisos, mas servem para termos uma noção do que se passou naquele tempo. Por volta de mil e setecentos anos atrás, Homens do Oeste vieram para estas terras, em busca de entenderem melhor como a magia deste local funciona. Eram feiticeiros de alto gabarito e sua presença não incomodava os Dragões que aqui viviam, afinal, não ofereciam nenhum tipo de risco ou ameaça, nada que fizesse com que os Dragões saíssem de suas moradas, empossados de suas riquezas, para repelir um grupo de feiticeiros.

No entanto, cada vez mais, Homens de terras distantes vinham para se assentar no “novo território”; Homens estes que não se resumiam apenas a feiticeiros, mas sim em todo tipo de explorador, principalmente aqueles que vinham com os demais, em busca de recursos e riquezas. Com o tempo, montavam grandes assentamentos que, com o passar dos anos, se tornaram cidades espalhadas por toda Aezír.



Φ SURGIMENTO DE BRAKÉM

Fundação e exploração

Um longo tempo se passou e cada vez mais cidades e vilas começaram a se formar em toda área. Grandes aglomerações se formaram nas porções centrais, aldeias e até mesmo cidades maiores começaram a surgir. No entanto, nada disso incomodava ou tirava os antigos e poderosos habitantes de Aezír de sua zona de conforto; os Dragões sabiam de tudo o que ocorria, contudo, não pareciam se importar.

Neste momento, outras raças enxergaram em Aezír a oportunidade de prosperarem, de criarem uma vida nova, com mais riquezas em abundância do que em qualquer outro lugar. Dessa forma, além dos Homens, Elfos, Tieflings, Anãos, Halflings e algumas outras raças e povos começaram a se estabelecer por aqui, criando uma verdadeira fundação de um novo ambiente. Foi neste momento que os primeiros relatos do nome “Aezír” começaram a ser registrados.

Como forma de controlar todo este avanço, os primeiros imigrantes, hábeis feiticeiros do Oeste, se dispuseram a criar um conselho, como forma de liderar toda esta organização, para que nada saísse do controle. Nesta época, eles já tinham conhecimento sobre os Dragões vivendo em isolamento, repousando, e isso já se mostrava um motivo de preocupação. O conselho estabeleceria seu domínio em uma região central, onde, além de um ponto de comando, se tornaria mais tarde um ponto comercial e social de toda Aezír; ali seria fundada a grande Brakém!

Como forma de imponência e de certo simbolismo, os feiticeiros se uniram para canalizar grande parte da magia local num portal, que sustentaria uma grande cidade nos ares e transportaria qualquer um que passasse por ele, diretamente para as ruas da cidade. Ele foi chamado de “O grande portal dos Eremitas”, que era como estes conjuradores foram chamados por pouco tempo.

Logo após isso, o conselho estaria formado, composto sempre pelos 12 feiticeiros mais poderosos e influentes de sua época. Desde aquele momento chamado de Conselho dos Beatos, seria responsável

por liderar a maior parte dos povos que ali residiam, a fim de garantir ordem e unidade. Além disso, seriam incumbidos de estudarem a magia local, sempre repassando-a para as novas gerações, com o intuito de criarem uma legião de estudiosos e eruditos da magia.

Outra responsabilidade do conselho seria a de manter a magia sob controle em Aezír, instruindo outros povos em suas respectivas aptidões, e entender como dosar todas as informações, por uma questão de segurança. Aezír, por ser um ambiente de profundidade mágica demasiada, contava com inúmeras feras e criaturas mágicas, que se alimentavam de todo este poder, devendo ser contidas pelos feiticeiros.

Tudo ia bem nestas terras. Elfos foram alocados ao Sul, estudando e se aperfeiçoando nas magias da natureza, transportando seu Reino das terras longínquas para cá, o grande reino de Numën!

Enquanto isso, Anãos de outras partes do mundo migraram para a porção Leste de Aezír, trazendo consigo suas tradições e costumes, fundando o principado de Hamân, liderado desde esta época pela família Real dos Khanor. As demais raças, por se encontrarem em um número inferior a Elfos e Anãos, acabaram por não se apossar de nenhuma área específica, perdendo certa unidade e se adequando a grandes centros, vivendo em famílias e pequenos grupos por aqui e acolá.

Recorda-se da “preocupação” mencionada anteriormente, por parte de alguns dos antigos feiticeiros? Ela não se mostrou em vão. Por mais que sim, o Conselho de Beatos de fato se mostrou um sucesso na liderança de todo o contexto, afinal, não havia conflitos entre os povos, feras e demais criaturas estavam sob controle. No entanto, a exploração e o povoamento desenfreado acabaram por começar a criar um desconforto nos Dragões, desconforto este que só foi aumentando com o passar dos tempos, resultando num princípio de calamidade.