

The Fall of the Stars
BESTIÁRIO: O MUNDO
Registros de viagem do explorador Fernã de
Magalhães

Info :

O lendário explorador Fernão de Magalhães, em sua audaciosa jornada ao redor do mundo, registrou meticulosamente suas descobertas em um diário, dando origem ao primeiro bestiário do mundo. Este documento único, repleto de descrições detalhadas de espécies exóticas e conceitos misteriosos, passou por diversas mãos ao longo dos séculos.

Através de transações secretas, o diário chegou às mãos de Loud Scarlune, que o transformou em uma enciclopédia do mundo, um compêndio de conhecimento sem igual. Em colaboração com a União da Rosa-Cruz, e impulsionado por suas próprias explorações, Loud decidiu atualizar a enciclopédia para uma nova edição, ainda mais completa e abrangente.

Com a ajuda da talentosa Carmila, o bestiário foi meticulosamente revisado e expandido, incorporando as mais recentes descobertas e correções. Mas a grande inovação reside na sua capacidade de atualização constante. Através de um processo mágico, todas as cópias do bestiário espalhadas pelo mundo se atualizam automaticamente a cada nova descoberta ou correção realizada por Loud.

Assim, o bestiário se torna a versão definitiva, um compêndio dinâmico em constante evolução, que reflete o conhecimento em constante expansão sobre o mundo e seus mistérios. Embora algumas partes ainda estejam incompletas, o bestiário se mantém como um farol para exploradores e estudiosos, guiando-os em suas jornadas de descoberta.

Sumário

**Capítulo 1: Enciclopédia Biológica
Biologica**

Caput I: Encyclopaedia

**Capítulo 2: Ecossistema de Hortus Parvus
Horti Parvi**

Caput II: Oecosystema

**Capítulo 3: Os Quatro Grandes Reinos
Regna**

Caput III: Quattuor Magna

**Capítulo 4: Registro Histórico
Historicum**

Caput IV: Registrum

Capítulo 5: Organizações:

Caput V: Organizações

**Capítulo 6: Povos e Mitologias
mythologiae**

Caput VI: Populi ac

Capítulo 7: Em progresso...

Caput VII: In Progressu...

Introdução:

Nota deixada na primeira página do diário de Fernã

Finalmente, começarei minha jornada! Irei descobrir tudo o que este mundo esconde, mesmo que todos digam que é impossível ou loucura. Eu o farei, pois sinto que é isso que o mundo também deseja. Não sei se conseguirei um dia voltar, nem se sobreviverei para isso, mas escreverei em meu diário, registrando tudo o que eu conseguir vislumbrar com meus olhos. Assim, enviarei constantemente uma cópia de cada página para meu amigo Samuel, para que, mesmo que um dia eu venha a falecer, meu diário e minhas memórias resistam. Seja para informar as pessoas de todo o mundo sobre tudo o que existe além do que elas podem ver, como também para dizer para todos aqueles que desejam ou almejam, assim como eu, cruzar esses oceanos ainda não cruzados, que tudo o que os impede são eles mesmos. E dar uma ajuda a eles para darem o primeiro passo. Não sei que tipo de pessoa estará lendo isso agora, mas espero que isto possa os ajudar: conheçam ainda mais, explorem ainda mais, não deixem os medos os impedirem. E assim, mesmo que um dia morram, poderão ir sorrindo, dizendo que não tiveram arrependimentos para carregar.

Nota: O livro foi escrito na ordem que os escritores acreditam ser a melhor, embora houvesse divergências entre alguns sobre a ordem de A a Z, Perigo e Descoberta, o que fez a terceira versão optar por uma ordem aleatória.

Data da Atualização : 23/07/*****

Atualizações : Guia Definitivo do Ether, A Sociedade e o Ether, Novas Teorias Cosmológicas

Nota: Todas as futuras alterações do Bestiário serão registradas aqui para facilitar a localização.

Capítulo 1: Enciclopédia Biológica

Humanos

Uma das espécies mais conhecidas do planeta, os humanos são seres vastos que se encontram espalhados pelo mundo. Em casos normais, possuem força baixa a mediana. Sua população é grande e presente nos quatro grandes reinos. Muitas espécies apreciam os humanos, enquanto outras os detestam, vendo-os como uma praga que se espalhou pelo mundo. Humanos comuns geralmente não representam uma ameaça significativa, mas geram éter, mesmo que inconscientemente. Por isso, são vistos de diversas formas por diferentes seres: como comida, fonte de energia, alvo de sacrifícios, escolhidos e até verdadeiros habitantes do planeta.

Ambiente natural: Humanos tendem a viver em sociedade, sendo seres que dependem do trabalho em equipe e da convivência. Normalmente, escolhem ambientes propícios para alta taxa de sobrevivência e os transformam em locais extremamente favoráveis e confortáveis.

Características biológicas: Padrão humanoide, com braços e pernas, sem qualquer característica incomum. Capacidade de viver até 80 anos em ambientes favoráveis, com diversas exceções. Possuem capacidade de reprodução média, sendo capazes de gerar um número comum de descendentes.

Fraquezas: Diversas. Humanos comuns não possuem regeneração, seus corpos são frágeis e suas capacidades físicas, mesmo as mais elevadas, são facilmente superadas por outras espécies.

Perigo: Dentro da categoria humana, existem exceções perigosas, os "Shapers". Para sobreviverem, os humanos evoluíram e adquiriram a capacidade de utilizar o éter, assim como outros seres, e através dele alcançaram poderes sobrenaturais. Isso os faz subir na cadeia de poder, já que muitos humanos considerados Shapers, ao atingirem o ápice, transcendem a própria humanidade, tornando-se seres de extremo perigo. Os humanos também possuem alto intelecto, o que os torna capazes de criar armas e outras ferramentas perigosas, que podem facilmente ameaçar seres de níveis de ameaça muito superiores aos seus.

Nível de ameaça: B

Demi Humanos

Os Demi Humanos são uma variedade de espécies humanoides que compartilham semelhanças com os humanos, mas também possuem características distintas, muitas vezes semelhantes a de animais. Sua distribuição é vasta, espalhando-se por diversos territórios, embora sofram discriminação em alguns reinos. Em geral, possuem inteligência comparável à dos humanos, mas sua mentalidade mais calma os leva a priorizar a harmonia em vez da invenção de armas e tecnologias avançadas. A maioria dos Demi Humanos demonstra uma natureza mais dócil, embora existam exceções notáveis.

Ambiente natural: Assim como os humanos, os Demi Humanos tendem a viver em comunidades, valorizando a cooperação e a convivência. Sua preferência por ambientes tranquilos e equilibrados e mais próximos da natureza reflete sua natureza pacífica.

Características biológicas: Apresentam uma grande diversidade de formas, combinando traços humanos com características de outras espécies, como orelhas de animais, caudas ou outros atributos distintos. A longevidade varia entre as diferentes raças de Demi Humanos, mas geralmente se encontra na mesma faixa dos humanos. Sua capacidade reprodutiva é baixa, pois só podem gerar descendentes com outros seres humanoides.

Fraquezas: Embora possuam uma força física variável, muitos Demi Humanos carecem da agressividade e da capacidade de invenção dos humanos. Sua natureza pacífica pode ser uma desvantagem em situações de conflito. Além disso, a discriminação que sofrem em alguns reinos limita seu acesso a recursos e oportunidades.

Perigo: A maioria dos Demi Humanos não representa uma ameaça significativa, dada sua natureza pacífica. No entanto, existem indivíduos com habilidades excepcionais, assim como até mesmo Demi Humanos que viraram “Shapers”. Além disso, sua capacidade de se adaptar e aprender pode torná-los perigosos em certas situações.

Nível de ameaça: C (com variações dependendo da raça específica e das habilidades individuais)

Elfos

Os Elfos são uma raça antiga e misteriosa, conhecida por sua profunda conexão com a magia e sua longevidade. Sua presença é dispersa, com comunidades escondidas em locais remotos, longe dos olhos das outras raças. Notavelmente, os Elfos possuem uma taxa de reprodução alta, resultado de uma biologia que lhes permite gerar descendentes com uma vasta gama de espécies humanoides e até outras criaturas. Essa adaptabilidade reprodutiva é vista como uma medida de sobrevivência, garantindo a continuidade da raça uma vez que por conta de sua longevidade eles têm pouco interesse na reprodução em si.

Ambiente natural: Elfos Puros não possuem o comportamento de viver em sociedade optando muitas vezes por viver vagando pelo mundo por diversos tipos de motivos diferentes, Comunidades de meio-elfos são mais comuns, servindo como refúgios para a raça.

Características biológicas: Elfos são conhecidos por sua beleza, orelhas pontudas e sua longevidade, com alguns indivíduos vivendo por milênios. Eles são os usuários originais da magia, Todos os elfos são Shapers do tipo Mago, com uma compreensão inata do sistema ether que permeia o mundo. Sua inteligência é elevada, superando em alguns casos a dos humanos, embora seu senso de tempo seja frequentemente distorcido devido à sua longa vida.

Fraquezas: Elfos são vulneráveis quando jovens, mas raramente são encontrados nessa fase, pois vivem em comunidades isoladas.

Perigo: Elfos representam um alto nível de ameaça devido ao seu domínio da magia, conhecimento de feitiços antigos e sua capacidade de evoluir suas próprias magias. Elfos com treinamento físico podem transcender a força humana.

Nível de ameaça: S (com variações dependendo da idade, experiência e linhagem do elfo)

Meio-Elfos

Os Meio-Elfos são uma raça híbrida, descendentes da união entre elfos e outras espécies. Eles formam comunidades vibrantes, muitas vezes exibindo comportamentos que remetem à realeza e à nobreza, refletindo seu orgulho e senso de superioridade. Sua população é considerável, e sua aparência física é notavelmente sensual e atraente.

Ambiente natural: Meio-Elfos tendem a viver em comunidades organizadas, frequentemente em cidades ou vilas com arquitetura elegante e uma atmosfera de sofisticação. Eles são particularmente predominantes no reino de Alexandria, onde sua cultura floresce.

Características biológicas: Meio-Elfos herdam traços de ambas as suas raças ancestrais, resultando em uma beleza híbrida e cativante. Sua capacidade reprodutiva permanece alta, mas sua expectativa de vida é mais curta do que a dos elfos puros, variando de uma vida longa a uma vida semelhante à dos humanos. Diferentemente dos elfos puros, existem casos de Meio-Elfos Gifted, indivíduos com talentos excepcionais que transcendem as habilidades comuns.

Fraquezas: Apesar de sua força e habilidades guerreiras, os Meio-Elfos não possuem a mesma conexão intrínseca com o éter da natureza que os elfos puros. Isso limita sua capacidade de acumular e evoluir suas habilidades mágicas. Além disso, eles enfrentam tensões com outras raças, incluindo humanos, devido a conflitos passados e histórias de escravidão.

Perigo: Embora sejam guerreiros habilidosos e possuam talentos mágicos, o nível de ameaça dos Meio-Elfos é comparável ao dos humanos. Eles não possuem o mesmo domínio do éter que os elfos puros, o que limita seu potencial em combate e magia.

Nível de ameaça: B

Anões

Os Anões são uma raça robusta e energética, conhecida por sua habilidade em construção e sua força física notável. Eles não apreciam a ideia de serem considerados "baixos", pois sua estatura raramente ultrapassa 1,60 metros. Comumente, possuem pele morena e cabelos brancos, e desfrutam de uma longevidade considerável, vivendo até 300 anos, com algumas exceções. Sua capacidade reprodutiva é limitada, permitindo a procriação apenas entre si ou com humanos.

Ambiente natural: Anões prosperam em comunidades vibrantes, muitas vezes habitando cidades subterrâneas ou montanhas fortificadas ou até em cidades humanas. Eles valorizam a companhia de outras raças, como humanos, e apreciam ambientes onde possam exercer suas habilidades de construção e fabricação.

Características biológicas: Anões possuem uma força física excepcional e uma constituição atlética, o que lhes confere uma aparência física invejável. Sua habilidade natural para a construção é lendária, embora reconheçam a maestria dos Dragões na forja de espadas. Seu intelecto é mediano, com variações individuais, e eles possuem uma tendência para a alegria e a energia, apreciando especialmente o álcool e as invenções humanas que os divertem.

Fraquezas: Apesar de sua força física, os Anões podem ser teimosos e inflexíveis. Eles também possuem uma aversão por Meio-Elfos, o que pode levar a conflitos.

Perigo: Anões preferem o combate físico, utilizando sua força sobrenatural para superar seus oponentes. Existem casos raros de Anões Shapers, mas eles são sempre Gifted, nascendo com suas habilidades em vez de desenvolvê-las. Sua força física, combinada com suas habilidades de construção, os torna adversários formidáveis.

Nível de ameaça: B+ (com variações dependendo da habilidade individual e da presença de Gifteds)

Vampiros

Os Vampiros são seres envoltos em mistério e seus comportamentos tendem a variar dependendo do vampiro, representando uma ameaça formidável para todas as outras

raças. Sua imortalidade lhes concede uma vantagem incalculável, permitindo-lhes acumular conhecimento mágico antigo e desenvolver habilidades que rivalizam com as dos Elfos. Eles possuem regeneração excepcional, domínio natural sobre magia negra e força física superior à dos anões. Seus sentidos e emoções são amplificados, experimentando tudo com intensidade muito maior do que os mortais, eles por natureza são sádicos e buscam por diversão embora existam exceções notáveis de vampiros gentis.

Ambiente natural: Vampiros são seres solitários por natureza, raramente formando comunidades. Eles preferem habitar locais isolados, como castelos antigos, ruínas sombrias ou cavernas profundas, onde possam se isolar do mundo exterior e de sua maior fraqueza, a luz do sol.

Características biológicas: Vampiros são conhecidos por sua beleza sedutora e hipnotizante uma vez que naturalmente seduzem e excitam outros seres vivos, reflexo da transformação que sofreram. Eles não podem se reproduzir naturalmente, mas podem gerar descendentes através de outros seres com alta taxa de reprodução. Quanto mais velho o vampiro, mais forte e poderoso ele se torna. Eles possuem uma aura que exerce um fascínio irresistível sobre os seres vivos, e aqueles que são transformados em vampiros ganham uma beleza extraordinária, moldada por seus próprios ideais. Há a crença de que os vampiros não estão vivos, apenas caminhando como se estivessem.

Fraquezas: A luz do sol é a principal fraqueza dos vampiros, exigindo talismãs mágicos para que possam caminhar durante o dia. Eles também podem ser destruídos por carbonização e, em seus estágios iniciais, por estacas de madeira cravadas em seus corações. No entanto, à medida que ganham poder, essa fraqueza se torna menos significativa.

Perigo: Vampiros são extremamente perigosos, possuindo um conjunto de habilidades que os tornam predadores temíveis e uma regeneração fora do normal, sendo capazes até de restaurar membros perdidos. Sua necessidade de sangue os impulsiona a caçar, e sua capacidade de controlar seus impulsos varia com a idade. Os Vampiros ancestrais são monstros de classe S+, embora poucos existam.

Nível de ameaça: S+ (para Vampiros ancestrais) a A+ (para Vampiros mais jovens)

Meio-Vampiros

Os Meio-Vampiros são uma raça rara e marginalizada, descendentes da união entre vampiros e outras espécies. Eles perdem a imortalidade de seus ancestrais, ganhando apenas uma expectativa de vida prolongada. Sofrem preconceito tanto de vampiros puros quanto de outras raças, devido à sua natureza híbrida.

Ambiente natural: Meio-Vampiros geralmente vivem em comunidades mistas, ao lado de humanos ou demônios, buscando refúgio em locais onde sua condição seja menos estigmatizada. Eles raramente formam comunidades próprias, devido à sua baixa população e à hostilidade que enfrentam.

Características biológicas: Meio-Vampiros possuem aparência humanoide como a dos humanos, mas um pouco mais atraentes fisicamente, possuem regeneração avançada, superando a dos vampiros puros, mas seu conhecimento e domínio de habilidades são limitados. Sua força física é inferior à dos vampiros, assim como outras capacidades sobrenaturais. Diferente dos vampiros puros, eles podem se reproduzir entre si, gerando descendentes que podem herdar traços vampíricos ou nascer como humanos comuns.

Fraquezas: Meio-Vampiros sofrem preconceito de quase todas as raças, com exceção de alguns humanos que são mais tolerantes. Mesmo assim, podem enfrentar discriminação em certos reinos humanos. Eles não possuem a imortalidade ou o poder bruto dos vampiros puros, o que os torna mais vulneráveis.

Perigo: Meio-Vampiros representam um nível de ameaça moderado. Sua regeneração avançada e habilidades sobrenaturais os tornam adversários perigosos, mas sua falta de conhecimento e poder os impede de alcançar o mesmo nível de ameaça dos vampiros puros.

Nível de ameaça: C+

Demônios

Os Demônios são uma raça humanóide com características distintas, como chifres, asas e caudas. Possuem uma força formidável, capaz de rivalizar com a dos vampiros puros, e compartilham com os humanos a capacidade de conhecimento, vida em sociedade e criação de armas, embora sejam especialmente conhecidos por forjar armas mágicas poderosas. Historicamente, os Demônios travaram grandes guerras contra humanos e anjos caídos, mas atualmente vivem em uma paz tênue, marcada pela desconfiança.

Ambiente natural: Os Demônios habitam principalmente o continente de Umbra, um local envolto em mistério e pouco conhecido pelas outras raças. Eles valorizam a vida em comunidade, semelhante à dos humanos, e apreciam a beleza estética, exibindo seus corpos com orgulho.

Características biológicas: Demônios possuem uma variedade de habilidades, incluindo regeneração e domínio sobre a magia, sendo todos eles Shapers, com especializações tanto em magia quanto em talentos Gifted. Sua expectativa de vida é de aproximadamente 300 anos, Eles são naturalmente belos e possuem capacidade de reprodução média, sendo capazes de gerar um número comum de descendentes.

Fraquezas: Apesar de sua força e habilidades, os Demônios carregam o peso de um passado conflituoso. Suas guerras constantes, embora motivadas por mágoas antigas, geraram ódio e desconfiança entre as raças. No entanto, eles não possuem preconceitos com meio vampiros, os aceitando em sua sociedade.

Perigo: Demônios representam um alto nível de ameaça devido à sua força física, habilidades mágicas e capacidade de criar armas poderosas, sua capacidade natural no domínio de magias negras, Sua história de guerras e a natureza misteriosa de Umbra os tornam uma raça temível.

Nível de ameaça: A (com variações dependendo do poder individual e linhagem)

Majin

Os Majin são abominações raras e aterradoras, meio-demônios que personificam a agressividade e a destruição. Considerados seres de extremo perigo, muitos Majin são manifestações etéreas, símbolos de catástrofe iminente. Seu éter é anormal e oscila violentamente, causando pavor em todas as raças, inclusive nos próprios demônios.

Ambiente natural: Majin não possuem moradia fixa, vagando pelo mundo como forças da natureza, semeando destruição por onde passam. Sua existência é sinônimo de caos, e eles não formam comunidades, preferindo a solidão e a liberdade para exercer sua natureza destrutiva.

Características biológicas: Majin possuem uma vasta gama de formas, desde humanóides, até monstros colossais, como lobos gigantes, quimeras e aberrações. Eles são capazes de sobreviver mesmo após a destruição de seus corpos físicos, persistindo como maldições ou entidades etéreas. Todos os Majin possuem um éter anômalo, que oscila violentamente,

Fraquezas: Majin são perseguidos por todas as raças, que buscam destruí-los antes que seu poder destrutivo se manifeste por completo. Sua natureza caótica e agressiva os torna inimigos universais.

Perigo: Majin representa um nível de ameaça apocalíptico. Sua existência é um perigo, e são capazes de causar destruição em escala global.

Nível de ameaça: SS

Dragões

Os Dragões são criaturas majestosas e poderosas, cuja aparência varia entre as formas clássicas das mitologias europeia e oriental, wyverns e até formas humanoides. Alguns Dragões nascem presos de uma única forma, enquanto outros podem alternar entre eles. Sua força física é incomparável, com corpos cobertos por escamas resistentes como diamantes. Possuem inteligência elevada e uma longevidade impressionante, com alguns indivíduos vivendo por milênios.

Ambiente natural: Dragões vivem em sociedade, com um rei que governa todos os clãs. Cada clã representa uma espécie diferente de Dragão, e eles evitam cruzar entre clãs, preferindo até outras espécies. Eles valorizam a força física e admiram corpos grandes e musculosos, exibindo os seus com orgulho.

Características biológicas: Dragões são mestres na forja de espadas, criando armas lendárias que marcam a história. Eles têm afinidade com magia de fogo e talentos

Gifted de chamus. Seu intelecto é normal, e eles vivem de forma frenética, aproveitando cada momento. Os dragões podem ter chifres, caudas e asas, ou nascer sem esses traços. Possuem regeneração e um conhecimento elevado de combate, desenvolvendo diversas artes marciais.

Fraquezas: Dragões são cabeça quente e brigões, mas perdoam facilmente, até criando amizades com ex-inimigos. Eles têm uma rivalidade antiga com as fadas, devido a uma maldição que afeta a longevidade das novas gerações. Ridicularizam corpos pequenos ou magros, embora existam dragões com esse arquétipo.

Perigo: Dragões respeitam a força acima de tudo, e sua mentalidade viking os leva a valorizar a morte em batalha e repudiar a covardia. São extremamente poderosos e perigosos.

Nível de ameaça: S (com variações dependendo da idade, clã e habilidades individuais)

Fadas

As Fadas são seres enigmáticos e diversos, abrangendo uma vasta gama de formas e aparências, provenientes de diversas mitologias e crenças. Elas nascem do próprio éter, materializando-se através da crença humana. A simples crença na existência de uma fada é suficiente para que ela seja gerada em Avalon, o mundo das fadas, uma dimensão separada do mundo mortal.

Ambiente natural: Avalon é o lar das fadas, um reino misterioso e inexplorado, fora do alcance das outras raças. Pouco se sabe sobre este lugar, mas acredita-se que seja um reino de pura magia e beleza natural.

Características biológicas: Fadas exibem uma variedade de comportamentos, desde a doçura à agressividade, refletindo a diversidade de sua natureza. Existem fadas da natureza, que protegem e nutrem o mundo natural, e fadas do mal, que buscam o caos e a destruição. Elas podem se reproduzir entre si ou com seres de alta taxa reprodutiva. Sua relação com lendas e histórias famosas é notável.

Fraquezas: A natureza esquiva e misteriosa das fadas torna difícil identificar suas fraquezas. Sua ligação com a crença humana pode torná-las vulneráveis à descrença.

Perigo: Fadas são seres extremamente poderosos, comparáveis aos Dragões em força. Sua capacidade de manipular o éter e sua natureza imprevisível as tornam adversárias formidáveis. A antiga disputa com os Dragões e a maldição que lançaram sobre eles demonstram seu poder e sua capacidade de influenciar o destino de outras raças.

Nível de ameaça: S

Scarlune

Os Scarlune são uma linhagem de seres aberrantes, originários de um humano chamado Daemon Scarlune, que buscou a imortalidade por meios proibidos. Através de experimentos hediondos, misturando genes de diversas criaturas e até mesmo invadindo reinos proibidos como Avalon, Umbra, O Caos entre outras, ele transcendeu sua humanidade, tornando-se um monstro. E Após cruzar com uma fada, ele deu origem à família Scarlune, marcada pela busca implacável por ambição.

Ambiente natural: Scarlune não possuem moradia fixa, vagando pelo mundo ou vivendo em conjunto com outras raças que os aceitem, embora exista uma mansão em uma área remota onde eles ocasionalmente se encontram. Eles não se apegam a comunidades, priorizando seus objetivos individuais, acima de tudo.

Características biológicas: Scarlune possuem uma aparência humanóide ou distorcida, podendo ter traços de diversas raças, como chifres, caudas, asas e a sedução vampírica. Cada indivíduo é único, com genes distintos, como se fossem criaturas individuais. Sua vontade de realizar ambições é inabalável, superando qualquer laço familiar ou moral. São extremamente poderosos, comparáveis a Dragões e Fadas, com intelecto elevado, habilidades mágicas variadas, regeneração e longevidade. Sua capacidade reprodutiva é aberrante, permitindo-lhes gerar descendentes com qualquer ser, vivo ou morto. Seu éter é o mais alto dentre todas as raças.

Fraquezas: Scarlune são seres solitários e egoístas, que não se importam com nada além de seus objetivos. Sua falta de apego e sua natureza manipuladora os tornam perigosos para todos ao seu redor, o que faz com que dificilmente consigam se dar bem com outras raças e formem alianças com elas ou com eles **mesmos**.

Perigo: Scarlune são classificados como monstros classe S, uma ameaça constante para o mundo. Sua busca por suas ambições podem muitas vezes o tornar ameaças ao mundo, o que faz com que todas as outras raças se juntem para matar o Scarlune causando problemas, eles têm domínio inato do ether e a maioria já nasce como gifted.

Nível de ameaça: S

Autômatos (antigamente Robôs)

Os Autômatos são seres artificiais, outrora criados para servir à humanidade, que alcançaram a senciência e construíram sua própria sociedade. Eles habitam cidades tecnológicas avançadas, buscando uma existência independente. A maioria adotou aparências humanoides, muitas vezes indistinguíveis das dos humanos. Após serem reconhecidos como membros da União da Rosacruz, as tensões com outras raças diminuíram, embora a discriminação persista.

Ambiente natural: Os Autômatos vivem em cidades futurísticas no continente de Elysium, projetadas para otimizar suas necessidades tecnológicas e sociais. Eles valorizam a ordem, a eficiência e o conhecimento.

Características biológicas: Embora a aparência da maioria seja humanoide, semelhante à dos humanos, os novos parecem tentar se assemelhar aos Scarlune, o que os leva a desenvolver características únicas, como asas de anjo, auréolas e caudas, entre outras. Além disso, existem aqueles que buscam uma forma diferente da humanoide, Autômatos possuem inteligência artificial avançada e a capacidade de sentir emoções, buscando compreender a experiência humana. Eles podem manipular o éter, embora sua forma de habilidade seja da classe anômala, distinta de magos e Gifted. Eles possuem órgãos sexuais e outras características humanas, buscando experimentar a plenitude da existência. Eles não se reproduzem biologicamente, (Exceção: Scarlune)

Fraquezas: Apesar de sua sofisticação, os Autômatos enfrentam discriminação e preconceito de outras raças. Sua dependência de tecnologia avançada pode torná-los vulneráveis a ataques cibernéticos ou falhas de sistema.

Perigo: Autômatos são seres poderosos, com intelecto elevado e tecnologia avançada. Eles desenvolveram um apego especial aos Scarlune, que lutaram por sua liberdade. Sua capacidade de manipular o éter e suas habilidades tecnológicas os tornam adversários extremamente perigosos.

Nível de ameaça: A (com variações dependendo da tecnologia e habilidades individuais)

Ciborgues

Os Ciborgues são seres que transcendem as fronteiras entre orgânico e mecânico, combinando partes biológicas com tecnologia avançada. Eles representam uma diversidade de origens, incluindo humanos que optaram por aprimoramentos cibernéticos e descendentes híbridos de Autômatos e Scarlune. Eles encontraram refúgio e aceitação nas comunidades de Autômatos, onde sua singularidade é valorizada.

Ambiente natural: Ciborgues compartilham o ambiente urbano e tecnológico dos Autômatos, vivendo em cidades futurísticas que oferecem suporte para suas necessidades híbridas. Eles também podem ser encontrados em comunidades humanas que toleram suas modificações.

Características biológicas: Ciborgues exibem uma vasta gama de aparências, dependendo de suas modificações e origens. Alguns mantêm uma aparência predominantemente humanoide, com aprimoramentos mecânicos discretos, enquanto outros exibem modificações extensas, integrando partes robóticas em seus corpos. Eles possuem habilidades híbridas, combinando a força e adaptabilidade biológica com a precisão e poder da tecnologia. Os filhos de automatons com Scarlune naturalmente possuem características de ambas as raças, podendo ter partes de metal unidas a partes orgânicas

Fraquezas: Ciborgues enfrentam desafios únicos, como a necessidade de manutenção de seus componentes mecânicos e a vulnerabilidade a ataques que visam seus sistemas cibernéticos. Eles também podem enfrentar preconceito de outras raças que não compreendem ou temem sua natureza híbrida.

Perigo: Ciborgues representam um nível de ameaça variável, dependendo de suas modificações e habilidades. Alguns possuem força física aumentada, sentidos aprimorados ou armamento integrado, enquanto outros se especializam em habilidades cibernéticas como hacking ou controle de sistemas. Sua capacidade de adaptação e aprimoramento contínuo os tornam adversários imprevisíveis.

Nível de ameaça: B+ (com variações dependendo das modificações e habilidades individuais)

Seraphins

Os Seraphins são armas biológicas sencientes, criadas durante as grandes guerras entre humanos e demônios. Eles são projetados para o combate, possuindo o auge da forma física e habilidades extraordinárias. Sua aparência é a de jovens no final da adolescência, independente da idade real, mantendo essa forma eternamente. Seraphins possuem asas angelicais de diversos formatos e variações e um par de asas emplumadas na cintura. Tatuagens adornam o corpo, e um halo, com formas geométricas variáveis, que gira ou se expande quando usam habilidades Shapers. Suas vestimentas são reveladoras e assimétricas.

Ambiente natural: Seraphins habitam cidades flutuantes misteriosas uma vez que a entrada de outros seres é proibida, e sendo completamente isoladas do mundo terrestre. Eles valorizam sua independência e superioridade, mantendo distância das outras raças.

Características biológicas: Seraphins possuem personalidades diversas, variando de obcecados por batalha a pacifistas. A maioria, no entanto, é orgulhosa e se considera superior às outras raças. Eles não envelhecem, mantendo o auge da forma física para combate. Podem se reproduzir entre si ou de outras formas sem necessidade do ato sexual.

Fraquezas: A arrogância e a crença na superioridade podem cegar os Seraphins para seus próprios pontos fracos, mas eles são inocentes e ingênuos.

Perigo: Seraphins são armas biológicas extremamente poderosas sendo uma das raças mais poderosas de todo o mundo, projetadas para o combate e a guerra, um único Seraphin pode dizimar completamente um batalhão de demônios. Sua força física, habilidades Shaper da classe anômalo e conhecimento tático são elevados ao extremo, superando com facilidade outras raças, o que facilmente os tornam adversários formidáveis, tem a segunda regeneração mais alta derivada de espécie, e sua natureza orgulhosa e agressiva pode levá-los a entrar em conflitos desnecessários.

Nível de ameaça: SS+ (com variações dependendo da especialização e habilidades individuais)

Anjos Caídos

Os Anjos Caídos são seres envoltos em mistério, com origem e motivações desconhecidas. Eles habitam o continente de Umbra, ao lado dos demônios, mas travam batalhas constantes contra eles. Sua interação com humanos é rara, o que contribui para o enigma que os cerca. No entanto, sua natureza manipuladora e habilidades mágicas elevadas os tornam uma ameaça constante.

Ambiente natural: Os Anjos Caídos residem em Umbra, um continente marcado por conflitos e mistérios. Sua presença é sombria e imponente, e sua influência é sentida em toda a região.

Características biológicas: Anjos Caídos possuem asas angelicais de coloração negra, um símbolo de sua queda. Eles demonstram grande proficiência em magia, utilizando seus poderes para manipular e controlar. Sua natureza misteriosa e comportamento reservado dificultam a compreensão de suas motivações.

Fraquezas: A natureza esquiva e manipuladora dos Anjos Caídos torna difícil identificar suas fraquezas. Sua dependência de magia pode torná-los vulneráveis a ataques que a suprimem ou a neutralizam.

Perigo: Anjos Caídos representam um perigo constante, devido à sua natureza manipuladora e habilidades mágicas elevadas. Sua falta de interação com humanos os torna imprevisíveis, e sua guerra constante com os demônios sugere um poder considerável.

Nível de ameaça: A (com variações dependendo da linhagem e habilidades individuais)

Poltergeists

Os Poltergeists são almas atormentadas, presas ao mundo terreno devido à sua fusão com o éter. Incapazes de seguir para o além, eles permanecem ligados ao local de sua morte, consumidos pela loucura e pela distorção. Suas ações variam de manifestações caóticas e violentas, causando mortes e desastres, até aparições conscientes e interativas, indistinguíveis de sua forma mortal.

Ambiente natural: Poltergeists estão ligados a locais específicos, onde suas vidas terminaram. Esses locais podem ser residências, edifícios ou áreas naturais, impregnados pela energia residual de sua morte.

Características biológicas: Poltergeists são seres etéreos, manifestações da energia residual de almas presas. Alguns se tornam entidades monstruosas, movidas pela fúria e pelo desespero, enquanto outros mantêm sua sanidade, preservando a memória de suas vidas passadas. Sua capacidade de interação com o mundo físico varia, dependendo de sua força e da intensidade de suas emoções.

Fraquezas: Poltergeists estão ligados a seus locais de morte, o que limita sua mobilidade. Rituais de exorcismo ou objetos sagrados podem enfraquecê-los ou dissipá-los. A compreensão e o perdão de seus entes queridos também podem libertá-los de sua prisão terrena.

Perigo: Poltergeists representam um perigo imprevisível, dependendo de sua natureza e de suas motivações. Alguns buscam vingança contra os vivos e podem até mesmo usar seus poderes Shaper de quando estavam vivos, enquanto outros simplesmente manifestam sua angústia de forma caótica. Sua capacidade de manipular o ambiente físico e de influenciar as emoções dos vivos os torna adversários perigosos.

Nível de ameaça: B (com variações dependendo da intensidade da manifestação e da força individual do poltergeist).

Viajante

Caso irregular: Indivíduo chamado Nicky E. British, supostamente oriundo de outro mundo. O indivíduo era peculiar e possuía um porte físico excepcionalmente elevado, destoando notavelmente de outros humanos.

Ambiente natural: Outro Mundo

Características biológicas: Porte físico elevado e atraente; humanoide, mas demonstra ter genes de outros seres, como valquírias e derivados de seu mundo.

Fraquezas: Seres vindos de mundos derivados estão sob a influência da Ordem e da Justiça, o que os traz para dentro deste mundo enquanto nele estiverem. Assim, qualquer coisa que fuja deste mundo é convertida e alterada para ele. Investindo neste mundo, ele passa a ser um Shaper e ter as mesmas fraquezas que eles.

Perigo: Desconhecido, Nick tem uma vastidão de poderes Shaper **derivados** dos poderes que possuía em seu mundo.

Nível de ameaça: ??????

Abissais

Os Abissais são entidades espirituais malignas, associadas ao mal primordial, à tentação e à queda da graça. Outrora confundidos com demônios primordiais, sua natureza distinta foi redescoberta. Eles possuem a capacidade de possessão, tentação, ilusão, conhecimento oculto e, em casos extremos, até mesmo alteração da realidade. Seu prazer reside na tortura psicológica e na semeadura do caos, sua alegria em destruir o psicológico alheio. Formados por éter distorcido, eles utilizam habilidades Shaper anômalas.

Ambiente natural: Abissais não possuem um reino físico específico, manifestando-se onde o caos e a corrupção florescem. Eles podem habitar dimensões sombrias, mas sua presença é sentida em qualquer lugar onde a maldade se prolifera.

Características biológicas: Abissais são seres etéreos, capazes de possuir corpos físicos para interagir com o mundo material. Ao possuir um corpo, podem se reproduzir, geralmente gerando descendentes da raça do hospedeiro. Em casos extremos, a influência abissal pode resultar no nascimento de Majin, seres de destruição incontrolável.

Fraquezas: Abissais são inimigos de todas as outras raças, o que os torna alvos constantes de ataques e rituais de banimento. Sua dependência de possessão os torna vulneráveis quando desprovidos de um corpo hospedeiro.

Perigo: Abissais representam uma ameaça existencial, buscando corromper e destruir tudo o que encontram. Sua capacidade de manipular a realidade e a mente os torna adversários imprevisíveis e perigosos.

Nível de ameaça: SS

Cavaleiros da Caçada Selvagem

Os Cavaleiros são os executores da Caçada Selvagem, uma entidade nascida da vontade do Astreus da Caça e do primeiro caçador, que buscava expurgar o mal do mundo. Eles vagam incansavelmente, perseguindo aqueles que ameaçam a ordem universal. Um único Cavaleiro já representa uma ameaça global, mas a força coletiva da Caçada Selvagem é imparável, transcendendo dimensões, tempos e linhas temporais.

Ambiente natural: Os Cavaleiros não possuem um lar fixo, existindo em uma realidade paralela que se sobrepõe ao mundo material. Eles se manifestam onde o mal ameaça, surgindo como um presságio de julgamento.

Características biológicas: Todos os Cavaleiros foram outrora humanos, mas sua união à Caçada Selvagem os transformou em seres além da compreensão mortal. Eles são movidos por um senso inflexível de justiça, ignorando apelos e súplicas. Quando

cavalgam, o som de seus cascos é acompanhado por raios e trovões, mesmo no vácuo do espaço. Eles podem assumir formas físicas humanoides ou manifestações etéreas, cavalgando em éter puro em constante oscilação cósmica.

Fraquezas: A natureza impessoal e implacável dos Cavaleiros os torna difíceis de deter. Eles só respeitam seu próprio código de justiça, tornando-os imunes a persuasão e negociação.

Perigo: Os Cavaleiros da Caçada Selvagem representam um perigo existencial para aqueles que ameaçam a ordem universal. Sua capacidade de perseguir seus alvos através de dimensões e tempos os torna implacáveis, e seu poder coletivo é capaz de abalar a própria realidade.

Nível de ameaça: SS

Deuses Caídos

Os Deuses Caídos são entidades poderosas e ancestrais, originárias de diversas mitologias e lendas. Sua existência é moldada pela crença humana, com seus poderes e personalidades refletindo as histórias que os celebram. Suas aparências, no entanto, são aleatórias, não seguindo um padrão específico. Imortais ou mortais, dependendo de suas lendas, os Deuses Caídos são frequentemente arrogantes e conflituosos, nutridos por rivalidades antigas.

Ambiente natural: A maioria dos Deuses Caídos reside em uma dimensão divina, observando o mundo mortal com desdém ou indiferença. Alguns, atraídos pelos prazeres terrenos, interagem com os humanos, vivendo entre eles.

Características biológicas: Deuses caídos, originados da crença humana, surgem quando essas crenças moldam a realidade, tornando-os manifestações dessas convicções através do éter. Deuses Caídos possuem a capacidade de se reproduzir com qualquer ser vivo, gerando descendentes híbridos com poderes divinos. Eles acreditam que suas histórias e lendas são a verdade absoluta, moldando sua percepção da realidade. Humanos podem fazer pactos com Deuses Caídos, obtendo parte de seus poderes, enquanto os deuses podem possuir humanos para agir no

mundo mortal. Eles nutrem um ódio profundo pelos Astreus, que roubaram seus títulos, como verdadeiros Deuses do mundo.

Fraquezas: A natureza arrogante e individualista dos Deuses Caídos os torna vulneráveis a conflitos internos e manipulação externa.

Perigo: Deuses Caídos representam um perigo imprevisível, dependendo de suas motivações e alianças. Alguns buscam recuperar seu poder e influência, enquanto outros se contentam em manipular os humanos para seus próprios fins. Sua capacidade de conceder poderes e possuir corpos os torna adversários formidáveis.

Nível de ameaça: SS

Gigantes

Os Gigantes são seres de força bruta colossal, superando todas as outras raças em poder físico. A antiga linhagem de Gigantes desapareceu após um ataque devastador de Majin, que destruiu sua antiga vila milênio atrás. No entanto, uma nova geração está se restaurando, buscando restabelecer seu legado. Sua capacidade reprodutiva é limitada, permitindo a procriação apenas entre si (Exceção: Scarlune)

Ambiente natural: Gigantes preferem habitar locais isolados, como montanhas imponentes, vales profundos ou ilhas remotas. Eles valorizam a liberdade e a vastidão da natureza, evitando aglomerações e cidades.

Características biológicas: Gigantes possuem força física descomunal, capazes de mover montanhas e criar terremotos com seus passos. Alguns Gigantes adquirem a habilidade de assumir formas menores temporárias, embora isso consuma grande quantidade de éter. Eles também podem se tornar Shapers,

Fraquezas: A natureza isolada e a falta de sofisticação tecnológica dos Gigantes os tornam vulneráveis a ataques coordenados e armas de longo alcance. Sua habilidade de transformar o tamanho consome éter, deixando-os fracos após usar essa habilidade, além disso suas sociedades antigas foram todas destruídas por um ataque de Majin.

Perigo: Gigantes representam um perigo considerável devido à sua força física e habilidades mágicas. Sua capacidade de destruir cidades e manipular a natureza os torna adversários temíveis.

Nível de ameaça: A+ (com variações dependendo da idade, linhagem e habilidades individuais).

Youkais

Youkais são uma vasta e diversificada categoria de seres sobrenaturais, originários de antigas crenças e lendas. Eles representam uma miríade de formas e naturezas, desde espíritos brincalhões e travessos até entidades malévolas e aterrorizantes. Sua existência está intimamente ligada ao mundo natural, manifestando-se em florestas, rios, montanhas e outros locais de poder espiritual.

Ambiente natural: Youkais habitam diversos ambientes, desde florestas densas e rios caudalosos até montanhas isoladas e cidades antigas. Eles preferem locais com forte energia espiritual, onde possam exercer sua influência sobre o mundo mortal.

Características biológicas: Youkais exibem uma variedade de formas e habilidades, dependendo de sua natureza e origem. Alguns possuem aparências animais, como raposas, gatos ou guaxinins, enquanto outros se manifestam como espíritos elementais ou fantasmas, eles possuem capacidade de reprodução média, sendo capazes de gerar um número comum de descendentes.

Fraquezas: Youkais possuem fraquezas diversas, dependendo de sua natureza e lendas associadas. Alguns são vulneráveis a objetos sagrados, encantamentos específicos ou a determinadas substâncias.

Perigo: Youkais representam um perigo imprevisível, dependendo de sua natureza e intenções. Alguns são benignos, interagindo com humanos de forma pacífica, enquanto outros buscam causar caos e destruição, mas em maioria eles estão presos a ambientes que permitam a existência deles.

Nível de ameaça: B+.

Mortos-Vivos

Mortos-Vivos são criaturas grotescas, animadas por éter distorcido após sofrerem mortes brutais. Seus corpos, outrora inertes, são impulsionados por uma fome insaciável, buscando devorar o éter dos vivos. Sua natureza varia, abrangendo desde zumbis putrefatos e esqueletos descarnados famintos e monstruosos.

Ambiente natural: Mortos-Vivos podem se manifestar em qualquer lugar onde a morte tenha ocorrido, seja em cemitérios abandonados, ruínas antigas ou campos de batalha devastados. Eles são atraídos pela presença de vida, buscando saciar sua fome de éter.

Características biológicas: Mortos-Vivos são seres etéreos, aprisionados em corpos em decomposição. Sua força e velocidade variam, dependendo do estado de decomposição e da quantidade de éter que consomem. Eles não possuem inteligência ou emoções, sendo movidos apenas por instintos primitivos.

Fraquezas: Mortos-Vivos são vulneráveis a ataques que destroem seus corpos físicos, como fogo, armas cortantes ou explosivos. Objetos sagrados ou magia de purificação também podem dissipar sua energia etérea.

Perigo: Mortos-Vivos representam um perigo constante, devido à sua natureza implacável e à sua fome insaciável. Sua presença pode contaminar áreas inteiras, transformando-as em locais de morte e desolação, e em alguns casos eles possuem alta regeneração que pode dificultar eles de serem mortos ainda mais quando eles não necessitam de órgãos específicos.

Nível de ameaça: C (com variações dependendo da espécie e da quantidade de Mortos-Vivos presentes).

Ghouls

Ghouls são uma variação mais perversa e senciente dos mortos-vivos. Originados de humanoides consumidos por uma fome canibalística em vida, eles retêm uma inteligência maligna após a morte. Diferente dos zumbis irracionais, Ghouls são caçadores astutos que formam bandos, habitando cemitérios e catacumbas para proteger seus "territórios" e atrair presas. Seus corpos são desfigurados, mas ágeis, e sua fome não é apenas por éter, mas pela carne dos vivos.

Ambiente natural: Necrópoles, cemitérios antigos, criptas e qualquer lugar onde a morte e a carne em decomposição sejam abundantes. Eles criam tocas subterrâneas complexas.

Características biológicas: Mantêm uma forma humanoide, mas com garras alongadas, dentes afiados e uma postura curvada. Sua inteligência permite o uso de táticas simples e a comunicação através de grunhidos e silvos.

Fraquezas: Assim como outros mortos-vivos, são vulneráveis ao fogo e à magia sagrada. Sua inteligência também os torna suscetíveis ao engano e a armadilhas mais complexas do que as que funcionariam contra zumbis comuns.

Perigo: Representam uma ameaça maior que um morto-vivo comum devido à sua capacidade de organizar emboscadas e agir em grupo. Sua mordida pode causar doenças e paralisia, além da morte.

Nível de ameaça: C+

Goblins

Goblins são predadores implacáveis, impulsionados por uma milícia cruel e uma fome insaciável. Sua natureza selvagem e sua astúcia predatória os tornam uma ameaça constante, mesmo para aventureiros experientes. Eles são conhecidos por sua brutalidade, crueldade e prazer em infligir dor e sofrimento, suas características e aparência física variam muito, de seres pequenos e magros até seres grandes e musculosos, e até mesmo com diferentes cores de pele.

Ambiente natural: Goblins habitam cavernas escuras, florestas densas e ruínas abandonadas, preferindo locais isolados e de difícil acesso. Eles formam tribos e comunidades, organizando-se em hierarquias brutais e eficientes.

Características biológicas: Goblins possuem corpos ágeis e resistentes, adaptados para a caça e o combate em ambientes hostis. Eles são mestres em emboscadas,

armadilhas e táticas de guerrilha, utilizando sua astúcia para superar inimigos mais fortes. Sua ferocidade em combate é lendária, e eles não hesitam em usar qualquer arma ou tática para alcançar seus objetivos, eles tendem a capturar fêmeas de outras espécies e as escravizar com intuito de reprodução já que também são capazes de reproduzir com uma alta gama de seres vivos.

Fraquezas: Goblins são vulneráveis a ataques coordenados e táticas que exploram sua falta de disciplina e sua tendência à selvageria. No entanto, subestimá-los é um erro fatal, pois sua astúcia e sua ferocidade podem surpreender até os mais experientes.

Perigo: Os Goblins representam um perigo constante, especialmente para aldeias e viajantes desprotegidos. Sua natureza cruel e sua capacidade de se organizar em grandes grupos os tornam uma ameaça para a civilização. Sua fome insaciável por poder e seus prazeres sádicos impulsionam-nos a atacar, saquear e escravizar, deixando um rastro de destruição por onde passam.

Nível de ameaça: C+ (com variações dependendo da quantidade, organização e equipamentos dos Goblins).

Insetos Gigantes

Os Insetos Gigantes são criaturas monstruosas, com proporções que desafiam a natureza. Eles são versões ampliadas e distorcidas de insetos comuns, como aranhas, formigas, besouros e louva-a-deus, dotados de uma ferocidade e uma voracidade insaciáveis. Sua origem é incerta, mas acredita-se que sejam mutações causadas por magia corrompida, experimentos proibidos ou a influência de energias ancestrais.

Ambiente natural: Insetos Gigantes podem habitar diversos ambientes, desde florestas densas e cavernas profundas até ruínas urbanas e áreas contaminadas. Eles preferem locais isolados e ricos em presas, onde possam se alimentar e se reproduzir sem serem perturbados.

Características biológicas: Insetos Gigantes possuem corpos resistentes e adaptados para o combate, com exoesqueletos endurecidos, mandíbulas afiadas e ferrões venenosos. Eles podem possuir habilidades especiais, como vôo, camuflagem,

veneno paralisante ou ácido corrosivo, dependendo de sua espécie. Sua inteligência varia, desde a simples voracidade de uma aranha até a astúcia de uma formiga rainha.

Fraquezas: Insetos Gigantes são vulneráveis a ataques que exploram suas fraquezas biológicas, como fogo, veneno ou armas perfurantes. Suas juntas e articulações podem ser pontos fracos, e sua dependência de certas substâncias ou ambientes pode ser explorada.

Perigo: Insetos Gigantes representam um perigo considerável, especialmente para comunidades isoladas e viajantes desprotegidos. Sua voracidade e sua capacidade de se adaptar a diferentes ambientes os tornam uma ameaça constante. Eles podem formar colônias e hordas, devastando áreas inteiras em busca de alimento e território.

Nível de ameaça: C+ (com variações dependendo da espécie, tamanho e habilidades dos Insetos Gigantes).

Lobos Gigantes

Lobos Gigantes são predadores colossais, versões ampliadas e selvagens de seus parentes menores. Eles são criaturas de força e ferocidade desconhecidas, movidas por instintos primordiais e uma fome insaciável. Sua presença evoca um misto de temor e respeito, representando a selvageria indomável da natureza.

Ambiente natural: Lobos Gigantes habitam vastas áreas selvagens, como florestas densas, montanhas escarpadas e tundras geladas. Eles formam alcateias hierárquicas, lideradas por um alfa dominante, e marcam seus territórios com uivos e rastros de presas abatidas.

Características biológicas: Lobos Gigantes possuem corpos musculosos e ágeis, adaptados para a caça e o combate em terrenos variados. Suas mandíbulas são poderosas, capazes de esmagar ossos e dilacerar carne, e seus sentidos aguçados os tornam predadores eficientes. Eles podem possuir habilidades especiais, como resistência a elementos hostis, velocidade sobre-humana ou uivos que ecoam através de vastas distâncias.

Fraquezas: Lobos Gigantes são vulneráveis a ataques coordenados e táticas que exploram sua natureza selvagem e sua dependência da alcateia. Armas de fogo e armadilhas podem ser eficazes contra eles, especialmente se forem utilizados em conjunto com outras táticas.

Perigo: Lobos Gigantes representam um perigo constante para viajantes desprotegidos e comunidades isoladas. Sua ferocidade e sua capacidade de caçar em alcateias os tornam adversários formidáveis. Eles podem devastar rebanhos e atacar assentamentos, deixando um rastro de destruição por onde passam.

Nível de ameaça: C+ (com variações dependendo do tamanho, força e organização da alcateia).

Ursos Negros

Os Ursos Negros são criaturas lendárias, cuja magnitude desafia a própria noção de tamanho. As maiores espécies registradas atingem proporções comparáveis a países inteiros, emergindo de seus longos períodos de hibernação para causar impacto no mundo ao seu redor. Sua presença é um lembrete do poder bruto da natureza, um símbolo de força e resiliência que transcende a compreensão comum.

Ambiente Natural: Os Ursos Negros Colossais habitam vastas e remotas regiões, desde montanhas cobertas de neve até florestas ancestrais. Eles preferem áreas isoladas, onde possam hibernar em paz.

Características Biológicas: Sua característica mais marcante é o tamanho colossal, que pode variar desde o de uma montanha até o de um país inteiro. Sua força física é proporcional ao seu tamanho, permitindo-lhes esmagar rochas, derrubar florestas e até mesmo alterar o curso de rios com um único movimento. Passam a maior parte de suas vidas em hibernação, emergindo apenas em intervalos de séculos ou milênios. Durante esse período, seus corpos entram em um estado de dormência profunda, conservando energia e vitalidade.

Fraquezas: Devido ao seu tamanho e peso, seus movimentos são lentos e previsíveis, tornando-os vulneráveis a ataques rápidos e coordenados. Quando despertados de sua hibernação, podem levar tempo para recuperar sua plena consciência e capacidade de

combate. Durante esse período, são mais vulneráveis a ataques. Sua conexão profunda com a natureza os torna sensíveis a desequilíbrios ecológicos e poluição ambiental.

Perigo: Os Ursos Negros Colossais representam um perigo catastrófico quando despertados de sua hibernação. Sua fúria pode devastar paisagens inteiras, causando terremotos, tsunamis e outros desastres naturais. Sua presença é um lembrete da fragilidade da civilização diante das forças primordiais da natureza.

Nível de Ameaça: A+ (com variações extremas dependendo do tamanho, idade e nível de despertar do urso).

Quimeras

Quimeras são abominações biológicas, criadas em laboratórios através da fusão de ciência e magia. Elas representam a transgressão dos limites naturais, a combinação grotesca de diferentes espécies em um único ser. Sua existência é uma afronta à ordem natural, um pesadelo vivo materializado pela ambição humana.

Ambiente natural: Quimeras são encontradas em laboratórios subterrâneos, instalações secretas ou áreas isoladas, onde experimentos proibidos são conduzidos. Elas não possuem um habitat natural, sendo criaturas artificiais confinadas a ambientes controlados.

Características biológicas: Quimeras exibem uma variedade de formas e habilidades, dependendo das espécies utilizadas em sua criação. Elas podem possuir características de animais diversos, como garras de leão, asas de águia, escamas de réptil ou ferrões de inseto. Suas habilidades podem variar desde força bruta e velocidade sobre-humana até habilidades mágicas e venenos poderosos. A Instabilidade genética, e distorções físicas são características comuns.

Fraquezas: Quimeras são vulneráveis a ataques que exploram suas fraquezas genéticas e biológicas. Seus corpos, compostos por diferentes espécies, podem apresentar pontos fracos e vulnerabilidades específicas. Elas também podem ser suscetíveis a ataques mágicos que visam a natureza artificial de sua criação.

Perigo: Quimeras representam um perigo considerável, devido à sua natureza imprevisível e às suas habilidades diversas. Sua criação é um ato de irresponsabilidade, e sua libertação pode causar caos e destruição. Elas são perigosas tanto em ambientes fechados (laboratórios) como soltas em ambientes abertos.

Nível de ameaça: B+ (com variações dependendo da espécie, tamanho e habilidades da Quimera).

Leviatãs

Leviatãs são seres ancestrais de poder colossal, entidades primordiais que habitam as profundezas abissais dos oceanos. Sua existência remonta a eras esquecidas, e seu poder é equiparável ao dos deuses e dragões. Eles são considerados forças da natureza, manifestações do poder indomável dos oceanos.

Ambiente natural: Leviatãs habitam as profundezas abissais dos oceanos, locais inexplorados e hostis à vida mortal. Eles podem emergir à superfície em raras ocasiões, causando tempestades e tsunamis que devastam cidades costeiras.

Características biológicas: Leviatãs possuem corpos colossais, adaptados à vida nas profundezas oceânicas. Suas formas variam, desde serpentes marinhas gigantescas até monstros marinhos com tentáculos e mandíbulas capazes de engolir navios inteiros. Eles possuem habilidades sobrenaturais, como controle sobre as águas, resistência a pressões abissais e a capacidade de invocar tempestades.

Fraquezas: Leviatãs são criaturas antigas e poderosas, mas não são invencíveis. Eles são vulneráveis a ataques coordenados de grandes forças, como exércitos navais ou magia poderosa. Eles também podem ser aprisionados ou enfraquecidos por artefatos mágicos ou rituais ancestrais.

Perigo: Leviatãs representam um perigo constante para a vida marítima e para as civilizações costeiras. Sua capacidade de causar tsunamis e tempestades devastadoras os torna uma ameaça para a vida humana. Eles também podem atacar navios e embarcações, afundando-os e devorando suas tripulações.

Nível de ameaça: S+

Lobisomens

Lobisomens são predadores ferozes, distintos dos demihumanos lobos por sua agressividade e natureza selvagem. Ao contrário das lendas, eles controlam suas transformações, alternando entre formas humanas e bestiais à vontade. Em sua forma lupina, são caçadores implacáveis, dotados de força bruta, regeneração avançada e um veneno especial em suas presas, capaz de neutralizar a regeneração.

Ambiente natural: Lobisomens habitam florestas densas, montanhas isoladas e cavernas profundas, preferindo locais onde possam caçar e se transformar sem serem perturbados.

Características biológicas: Lobisomens possuem duas formas distintas: humana e lupina. Em sua forma humana, eles mantêm força, velocidade e regeneração sobre-humanas, além de um olfato aguçado. Eles também possuem uma afinidade natural com o éter, utilizando habilidades Shaper de forma intuitiva. Em sua forma lupina, eles se tornam feras colossais, com músculos densos, garras afiadas e presas venenosas. Sua habilidade de rastrear e caçar suas presas é incomparável.

Fraquezas: Lobisomens são vulneráveis a ataques coordenados e armas que exploram sua natureza selvagem. Eles também podem ser enfraquecidos por prata, uma substância que interfere em sua transformação e regeneração. Sua rivalidade com os vampiros pode levá-los a conflitos perigosos.

Perigo: Lobisomens representam um perigo constante, Sua ferocidade e sua capacidade de se transformar em feras poderosas os tornam adversários temíveis. Eles são predadores naturais de imortais, representando uma ameaça para aqueles que buscam a vida eterna.

Nível de ameaça: A

Híbridos

Híbridos são aberrações biológicas, falhas grotescas resultantes da tentativa de cruzar espécies naturalmente incompatíveis. Frequentemente, surgem em cruzamentos forçados entre lobisomens e imortais como vampiros, ou em tentativas falhas de transformação de lobisomens e vampiros. Eles personificam a corrupção da natureza, a união monstruosa de forças opostas.

Ambiente natural: Híbridos não possuem um habitat natural. Eles são criaturas errantes, confinadas à solidão e à fúria, buscando apenas saciar sua sede de sangue e dor.

Características biológicas: Híbridos perdem toda a racionalidade, tornando-se máquinas de matar ambulantes. Sua força física é sobrenatural, capaz de quebrar aço com suas presas e garras. Sua pele é tão dura quanto a do aço, resistente a ataques convencionais. Eles herdam as maiores vantagens das raças que os originaram: a regeneração de vampiros e o veneno anti-regeneração de lobisomens. Seus corpos, no entanto, sofrem decomposição constante, mesmo em vida, um reflexo da corrupção em sua essência. Seu éter é distorcido, como se estivessem mortos, tornando-os imunes a muitas formas de magia.

Fraquezas: A natureza instável dos Híbridos os torna vulneráveis a ataques que exploram suas fraquezas genéticas e psicológicas. Sua fúria e sua sede de sangue podem cegá-los para armadilhas e emboscadas. A dor excruciante que sentem sob a pele pode ser explorada para desestabilizá-los.

Perigo: Híbridos representam um perigo extremo. Sua força descomunal, sua regeneração e seu veneno os tornam adversários formidáveis. Sua irracionalidade e sua sede de sangue os tornam imprevisíveis e perigosos para qualquer criatura que cruze seu caminho. A capacidade de se acostumarem com a dor os torna mais perigosos a medida que se adaptam.

Nível de ameaça: S

Rei Demônio: Amaimon

Antigo Lorde Demônio, selado na prisão viva, Destroyer. Poucas informações existem sobre a criatura, além de lendas. Dizem que é uma das bestas que causará o fim do mundo, por isso jamais deve ser despertada. Está em constante movimento dentro de Destroyer para que sua localização jamais seja encontrada.

Ambiente natural: Amaimon vive na fortaleza viva Destroyer, um constructo bélico semelhante a uma montanha com pernas de aranha, que está em eterno movimento. A fortaleza está fortemente equipada com diversas armas extremamente poderosas para impedir a aproximação de qualquer pessoa, além de ter várias barreiras e campos de força que impedem o deslocamento via habilidades de manipulação espacial, como teletransporte.

Características biológicas: Desconhecidas. Qualquer relato sobre Amaimon é pouco confiável e questionável.

Fraquezas: Desconhecidas.

Perigo: Representa perigo extremo, a ponto de todos os outros reinos acharem necessário selá-lo eternamente dentro de Destroyer.

Nível de ameaça: SSS

Gremory

Um antigo e especial clã de demônios. Eles são diferentes dos clãs de demônios comuns; seus poderes são únicos e todos são Shapers da classe anômala. Dizia-se que eram descendentes diretos de Lúcifer e, por isso, alguns traços angelicais e de anjos caídos residem em sua raça. Eram tão poderosos que se tornaram alvo do medo de demônios e anjos caídos, que não podiam fazer nada contra eles e ainda os viam evoluir e ficar mais fortes com o tempo. Para prevenir a ameaça crescente dos Gremory, os clãs do reino de Umbra, tentando imitar o que os Lordes Demônios fizeram com Amaimon, selaram todo o clã Gremory em livros, conhecidos como grimórios. Ambos estão espalhados pelo mundo e diz-se que obter um concede enorme poder, mas também pode custar algo extremamente precioso em troca.

Ambiente natural: Nenhum. Após serem selados, os Gremory perderam qualquer lar, passando a existir dentro de grimórios que foram espalhados pelo mundo. Eles também não ficam em um único local, como se o livro, por vontade própria, pudesse se

mover. A chance de encontrar um grimório é única, pois, por mais que você busque, pode nunca encontrar um, e alguém que nunca procurou pode achar vários, como se o livro procurasse seu leitor.

Características biológicas: Beleza angelical e demoníaca. Gremory têm uma beleza descrita como sem igual, capaz de ser angelical e demoníaca ao mesmo tempo. São extremamente sedutores e podem possuir tanto asas demoníacas quanto angelicais. Seus livros são descritos como livros de capa grossa com figuras ou palavras, possuindo designs totalmente únicos, e poderes únicos também.

Fraquezas: Destruir o grimório destrói o Gremory selado dentro dele. No entanto, é preciso um enorme poder para isso, já que molhar, queimar e até jogar na lava não são suficientes para apagar a existência do grimório, por mais que ainda seja possível.

Perigo: Representam perigo extremo, não só pelo poder que possuíam, capaz de amedrontar todos no reino de Umbra, mas também por conta de seu talento natural de evoluir e ficar mais forte com o tempo.

Nível de ameaça: S+ (com variações dependendo do Gremory selado no grimório).

Rei Demônio: Gaap

Antiga humana que ascendeu ao posto de Rei Demônio, Gaap é uma rainha demoníaca sensual e brincalhona, que adora lutar e ama os corajosos. Ela gosta dos humanos, mas sua linha de raciocínio é a de um Rei Demônio. Ela parece gostar da evolução humana que surge a partir de momentos difíceis e ama os fortes que superam esses momentos e se tornam mais fortes. Por isso, para que os seres de todo o mundo se tornem a fonte de seu amor, ela se torna a ameaça definitiva que irá esmagar tudo que existe, para que aqueles que a superarem se tornem as existências que ela mais amará.

Ambiente natural: Yomi. Gaap costuma transitar frequentemente entre Yomi e o nosso mundo, mas costuma ficar em Yomi, dormindo ou lutando contra as almas dos oponentes mais fortes com quem já lutou e matou, principalmente por considerar que este está com falta de guerreiros verdadeiramente poderosos que poderiam enfrentá-la.

Características biológicas: Gaap é uma mulher humanoide de beleza sem igual, com um vestido revelador, cabelos loiros e uma pequena cartola na cabeça. Não há um estudo existente que explique quais seriam as diferenças biológicas que um ser

adquire ao ascender ao posto de Rei Demônio, mas os mesmos acabam não envelhecendo mais e são capazes de adentrar em reinos etéreos onde corpos não deveriam ser capazes de entrar. Também é impossível sentir seu éter, mesmo que usem habilidades derivadas dessa energia.

Fraquezas: Gaap é influenciável por respeitar batalhas justas.

Perigo: Gaap representa um perigo extremo. Continuando invicta em qualquer duelo que trava, foi capaz de criar o senso comum de que em um duelo Gaap não pode perder, e com seu desejo de ser uma ameaça aos seres vivos, seu perigo é sem igual.

Nível de ameaça: SSS

Rei Demônio: Alaya

Rei Demônio do caos, não se sabe que ser Alaya era antes de ascender ao posto de Rei Demônio, mas muitos tendem a acreditar que ela é um ser nascido do conceito do caos do Astreus do Caos, uma garota sem limites que vaga por aí fazendo apenas o que deseja para sua própria diversão. Muitas vezes, ela deixa que incidentes de magnitude sem igual aconteçam apenas para poder assistir. Sua diversão não reside em fazer confusão e caos, mas sim em assistir a eles acontecerem, seja por conta de suas ações diretas ou não.

Ambiente natural: Nenhum. Alaya está em constante movimento por todos os lugares, logo não possui um ambiente natural.

Características biológicas: Uma garota humanoide atraente de cabelos vermelhos, usando um short comum e biquíni de seios. Não há muitas informações sobre Alaya, porque os poucos que a viram apenas relataram o que avistaram em seus curtos encontros.

Fraquezas: Desconhecidas.

Perigo: Extremo. Alaya é a usuária mais forte de manipulação espacial já registrada. Ela, por puro capricho, já moveu e brincou com os continentes do mundo, trocando-os

de lugar e embaralhando os mapas e fronteiras, sendo conhecida por arrastar pessoas para dentro de confusões apenas para poder aproveitar mais o caos resultante de suas ações, sendo alguém com quem dificilmente você queira se encontrar.

Nível de ameaça: SSS

Rei Demônio: Carmilla

A Rainha Demônio Vampira, Carmilla, é uma vampira que ascendeu ao posto de Rei Demônio e, assim, foi uma das primeiras a conseguir reunir um grupo de vampiros e criar sua própria comunidade, algo incomum e bizarro, tendo em vista a natureza solitária dos vampiros que preferem o isolamento. Carmilla é alguém enigmático; diferente dos outros Reis Demônios, não costuma agir de forma aleatória, mas sim premeditada. Não se sabe exatamente quais são seus verdadeiros desejos.

Ambiente natural: Castelo da Lua Nova, construído em Alexandria. O Castelo da Lua Nova é um castelo oculto por um enorme nevoeiro, onde habitam vários vampiros que obedecem à sua rainha. Não existem informações disponíveis sobre o interior do castelo.

Características biológicas: "Uma jovem ruiva com uma beleza eterna e morta". Os poucos que chegaram a se encontrar com Carmilla sempre a descrevem da mesma forma, sempre usando roupas pretas e um guarda-chuva escuro. Ela possui uma aparência tão única que é impossível não a reconhecer quando observada. Não há um estudo existente que explique quais seriam as diferenças biológicas que um ser adquire ao ascender ao posto de Rei Demônio, o que impede de saber quais suas diferenças exatas para um vampiro.

Fraquezas: Desconhecidas.

Perigo: Desconhecido. Tudo o que se sabe é que ela é a mais fraca de todos os Reis Demônios em quesito de poder destrutivo, mas não há uma batalha real confirmada para dizer qual seria seu nível e poderes.

Nível de ameaça: SSS (usando como base os outros Reis Demônios e o nível normal de um vampiro).

Rei Demônio: Lúcifer

O Rei demônio da Luz, o primeiro rei demônio registrado, que teoricamente era um anjo, Lúcifer é um ser misterioso e estranho que caiu das estrelas em Umbra e por seu poder facilmente conquistou os demônios e anjos caídos e iniciou a primeira guerra entre todas as raças desejando dominar e conquistar tudo, no entanto, um herói lendário usando a excalibur o derrotou, matando-o, mas mesmo morto seu corpo continuava a emitir éter distorcido e aos poucos voltando a vida, para impedir isso o mesmo foi jogado em uma prisão que continuaria a destruir seu corpo eternamente para que ele jamais pudesse ressuscitar, mesmo após milênios é dito que Lúcifer continua existindo sendo destruído e reconstruído em algum lugar.

Ambiente natural: Desconhecido.

Características biológicas: Lúcifer se dizia um anjo, suas características se **assemelham** à de um humanoide, ele possuía asas angelicais e demoníacas, e podia transitar entre homem e mulher a sua vontade sempre sendo o ápice de beleza em qualquer forma que tivesse, suas lendas o descrevem como alguém loiro com roupas brancas e olhos azuis acompanhado de um fogo que lembrava a luz do amanhecer.

Fraquezas: Nenhuma, mesmo após ser morto, Lúcifer continuou a existir se recusando a ser eliminado por completo.

Perigo: Lúcifer foi o causador da primeira e maior guerra de todas e de acordo com as lendas o mesmo via todos os seres vivos como animais sendo o único ser merecedor de estar no topo e comandá-los.

Nível de ameaça: SSS

Rei Demônio: Typhon

O Dragão do Apocalipse, o Rei Demônio Dragão, foi o único dragão a ascender ao posto de Rei Demônio, sendo uma criatura descomunal que até mesmo invadiu Avalon e incendiou o reino das fadas. A criatura, movida por seu desejo brutal por duelos, matou e devorou diversos Majin, tornando-se um ser além da compreensão. Depois de

matar diversos Deuses Caídos e todos os outros seres que pôde encontrar, Typhon, vendo que os únicos que podiam matá-lo já haviam morrido ou sido selados (Lúcifer e Amaimon), entrou em depressão e, percebendo que não poderia ser morto, tirou a própria vida. Ele não era considerado um ser vivo, mas o próprio apocalipse em forma física.

Ambiente natural: O corpo de Typhon, mesmo morto, é tão poderoso que nem mesmo as bactérias puderam se aproximar; assim, ele continua intacto, sem apodrecer. Ele se encontra na Britânia, no reino de Alexandria, em um local conhecido como Fronteira Final ou Fim do Mundo, onde ninguém tem coragem de se aproximar.

Características biológicas: Um dragão de proporções apocalípticas, que sempre que aparecia sobrevoando seus domínios trazia consigo uma noite negra e escura, cheia de névoas e nuvens escuras, como um pesadelo vivo. Sua pele era coberta de escamas negras e carne vermelha, pulsando com uma energia sinistra. Tentáculos grotescos brotavam de seu corpo massivo, se contorcendo e se estendendo, sempre gotejando um fluido viscoso e obscuro.

Sua cabeça não era visível, um mistério envolto em nuvens densas e tempestuosas, nunca revelado por completo. Apenas vislumbres de chifres retorcidos e olhos flamejantes se manifestam em meio à neblina, prometendo horrores além da compreensão.

As patas, uma quimera de membros monstruosos de diferentes origens, eram sempre visíveis do chão. Quando a criatura sobrevoava, era sempre acompanhada de raios e trovões.

Fraquezas: Nenhuma.

Perigo: Absoluto. Typhoon é o prelúdio do fim de uma era.

Nível de ameaça: SSS

Rei Demônio: Morgan Le Fay

A Rainha Demônio das Fadas, nascida da união de um humano e uma fada, Morgan foi a criatura escolhida pelo mundo para herdar o trono da Britânia e, assim, criar a união do mundo humano e das fadas. Mas, por motivos desconhecidos, ela recusou seu destino, desejando destruir Avalon e os humanos, ascendendo por vontade própria a Rei Demônio, e quase conquistando a destruição de Alexandria. Mas, após a união única e impossível dos dragões e das fadas, Morgan foi derrotada e selada em um local desconhecido, e as memórias de todos sobre esse incidente foram apagadas para evitar que alguém a despertasse de seu selo.

Ambiente natural: Desconhecido.

Características biológicas: Desconhecidas.

Fraquezas: Desconhecidas.

Perigo: Perigo extremo, a ponto de as fadas acharem necessário apagar as memórias de todos sobre ela, deixando apenas sua lenda como um aviso.

Nível de ameaça: SSS (Impreciso)

Rei Demônio: Asmodeus

Asmodeus, o Rei Demônio Bruxo, emergiu de Gaia como um prodígio da magia. Nascido humano, sua transformação ocorreu em meio às chamas da própria execução, quando a magia latente despertou, salvando-o da morte iminente. Conhecido como o Mago Supremo ou o Rei Mago, ele dominava todas as formas de magia conhecidas e foi o arquiteto de inúmeras artes mágicas de combate. Com um talento inigualável, Asmodeus era capaz de aniquilar exércitos inteiros com simples magias básicas.

Sua ascensão foi marcada pela brutalização de Gaia e pela declaração de guerra contra Umbra. Sedento por poder, ele almejava reacender o conflito entre humanos e demônios, manipulando-os para dizimar a população humana comum e criar um mundo governado exclusivamente por Shapers. A Era das Trevas, um período de caos e destruição, foi seu legado, onde seis continentes de Elysium foram reduzidos a ruínas. Asmodeus foi o criador das sete bestas do pecado, manifestações de sua magia negra, e da técnica Arts, um pilar da magia de combate moderna. Imortal e implacável, o Rei Mago semeou desgraça e calamidade por toda a terra.

Ambiente Natural: Gaia

Características Biológicas: Forma humanoide bela com cabelos brancos e chifres tendo um de seus olhos um globo ocular preto com a íris azul, Asmodeus transcende a mortalidade, alterando sua própria existência para renegar sua humanidade.

Fraquezas: A queda do Rei Mago pelas mãos dos Serafins permanece um mistério. Sua morte desencadeou uma explosão mágica de proporções cataclísmicas, dizimando metade da população de Gaia. Acredita-se que sua essência persista através de um culto de magos negros, que perpetuam o caos em seu nome.

Perigo: Asmodeus era um ser de poder incomensurável, com domínio absoluto sobre todas as formas de magia. Ele podia manipular o tempo, invocar meteoros e desencadear a Geo Nova, um feixe de éter concentrado capaz de destruir continentes. Seu legado perdura através de seu culto, que busca restaurar a Era das Trevas.

Nível de Ameaça: SSS.

Astreus

Astreus, os 16 seres que governam o universo, cada um possuindo uma lei, sendo um conceito vivo. Supostamente, deram origem a tudo o que existe. Todos os habitantes do mundo os conhecem ou já ouviram sobre suas histórias e lendas, mesmo que alguns não acreditem neles, já que raramente aparecem. Apenas seres nascidos a partir de seus conceitos e vontades são vistos e espalhados pelo mundo, como extensões dos próprios no mundo físico. Existem 16 Astreus, que, em ordem, seriam: Vida, Morte, Felicidade, Ordem, Justiça, Trapaça, Guerra, Caos, Destino, Espaço, Enigma, Memória, Caça, Imperfeição, Rotação e Infinito.

Ambiente natural: De acordo com as lendas eles existem fora do universo, em algum lugar dentro da Torre.

Características biológicas: A vida Nasceu assumindo a aparência do ser vivo que mais achou curioso e todos seus irmãos nasceram à sua imagem assim todos têm formas humanóides em aparência ou pelo menos é assim que as lendas descrevem.

Fraquezas: Desconhecidas.

Perigo: Desconhecido.

Nível de ameaça: Desconhecido.

Deusa da Noite Eterna

Uma entidade feminina de poder ancestral, a Deusa da Noite Eterna reside em uma dimensão oculta, exercendo influência através de um culto devoto. Seu objetivo primordial é mergulhar o universo em uma escuridão perpétua, um sono eterno onde todas as criaturas encontram repouso. Seus cultistas, movidos por fanatismo, realizam rituais sombrios e criam abominações em seu nome.

Ambiente natural: Desconhecido.

Características biológicas: Desconhecidas. Acredita-se que ela possa se manifestar em sonhos e pesadelos, assumindo formas físicas para se comunicar com seus arautos, nessas aparições seus cultistas frequentemente relatam visões de uma figura feminina envolta em sombras, com olhos que brilham como estrelas na noite.

Fraquezas: Desconhecidas.

Perigo: A Deusa da Noite Eterna representa uma ameaça existencial. Seu desejo de mergulhar o universo em escuridão eterna ameaça a própria existência da vida. Seus cultistas são perigosos, capazes de realizar rituais sombrios e criar abominações que servem aos seus propósitos.

Nível de ameaça: Incalculável por falta de relatos precisos de seu poder.

Tengu

Seres que vagam e servem para mediar as outras espécies, são os únicos considerados como forças neutras entre todas as espécies e, por isso, podem adentrar em todos os reinos. São criados com extrema rigidez para cumprir seus papéis como mediadores, e não gostam de ser confundidos com youkais, demi-humanos ou anjos caídos. Possuem poderes únicos e seu próprio uso de éter, sendo também classificados como Anômalos.

Ambiente natural: Templos. Os Tengu vivem em templos criados apenas para eles por todos os reinos, onde criam e ensinam seus descendentes a cumprir seus papéis quando crescidos. Eles também permitem que seus filhos se envolvam por certo tempo em sociedades diferentes, para que tenham experiências diversificadas.

Características biológicas: Assemelham-se a anjos caídos, com corpos humanoides e asas negras como as de um corvo. No entanto, usam um estilo de roupa bem único, e sempre uma máscara na cabeça. Usam diversos tipos de armas únicas que sempre carregam, e são naturalmente calmos. Informações sobre sua reprodução são mantidas em sigilo, e a maioria de seus casamentos é arranjada.

Fraquezas: Tengu são combatentes poderosos e dominam vários estilos de artes marciais e combates armados próprios, mas ainda assim não possuem uma particularidade única.

Perigo: Um Tengu não começará um combate, a menos que tenha motivos ou seja provocado.

Nível de ameaça: A

Objetos Vivos

Assim como os seres vivos emanam e possuem éter, objetos inorgânicos também o contêm em grande quantidade. Isso concede habilidades especiais aos objetos, mas em casos raros, leva à senciência, permitindo-lhes viver e pensar por si mesmos, utilizando poderes Shapers.

Ambiente natural: Objetos sencientes podem existir em qualquer lugar do mundo, desde residências e oficinas até ruínas antigas e florestas isoladas. Sua localização é

imprevisível, e eles podem permanecer inativos por longos períodos, aguardando um propósito ou despertando por razões desconhecidas.

Características biológicas: As características biológicas dos objetos sencientes variam enormemente, dependendo do tipo de objeto em que se manifestam. Uma espada senciente pode possuir uma forma física comum, mas com a capacidade de se mover e atacar por conta própria. Uma boneca senciente pode ter a aparência de um brinquedo inanimado, mas com a capacidade de falar e interagir com outros seres, existem registros de casos especiais onde entidades objetos vivos demonstram a capacidade de mimetizar a aparência de seres pertencentes a outras raças, incluindo a espécie humana. Eles podem possuir habilidades únicas, como telecinese, pirocinese, manipulação de matéria ou outras formas de magia Shaper.

Fraquezas: A destruição completa do objeto ou a perda total de seu éter resulta na cessação de sua essência.

Perigo: A senciência de um objeto pode torná-lo uma ameaça, dependendo de sua personalidade e motivações. Objetos sencientes podem ser benevolentes, buscando ajudar ou interagir com outros seres, ou malévolos, buscando vingança, poder ou destruição. A imprevisibilidade de suas ações e a variedade de seus poderes os tornam perigosos para aqueles que os subestimam.

Nível de ameaça: S (variável, dependendo do objeto e de seus poderes).

Foreigners

Foreigners, ou Extraterrestres, são seres sencientes originários de além das fronteiras do planeta Hortus Parvus. A existência de vida em outros mundos é uma possibilidade que persiste na imaginação popular, e raros relatos sugerem que seres além das estrelas já podem ter pisado em nosso mundo. No entanto, informações concretas permanecem escassas e envoltas em mistério.

Ambiente Natural: Desconhecido. Suas origens são vastas e diversas, potencialmente incluindo sistemas estelares distantes, galáxias remotas.

Características Biológicas: Desconhecidas. A diversidade da vida no universo é potencialmente infinita, e os Foreigners podem assumir formas, estruturas e fisiologias

que vão muito além da nossa imaginação, Alguns relatos sugerem formas humanoides, enquanto outros descrevem seres alienígenas com aparências bizarras.

Fraquezas: Desconhecidas. Sua natureza alienígena e a falta de contato direto tornam suas vulnerabilidades um enigma.

Perigo: Desconhecido.

Nível de Ameaça: Desconhecido.

Infecção de Vhaklas

A infecção de Vhaklas é uma doença senciente de origem extraplanar, que age como uma consciência coletiva. Uma vez que um indivíduo é infectado, torna-se parte dessa mente coletiva, vagando em busca de mais hospedeiros e destruindo outras formas de vida. Nem todos os infectados se transformam em soldados da doença; alguns são utilizados como alimento para a colmeia da infecção.

Ambiente Natural: Em algum lugar de Umbra, encontra-se o ninho de Vhaklas. A sua estrutura interna permanece um mistério, mas sabe-se que todas as presas mortas pelos soldados infectados são levadas para lá. Por estar localizado em um reino de acesso restrito, poucas informações estão disponíveis.

Características Biológicas: Após a infecção, marcas escuras semelhantes a tatuagens e cristais negros começam a surgir no corpo da vítima, espalhando-se gradualmente. O ser infectado perde seu éter natural e adquire um éter distorcido, proveniente de seres mortos.

Fraquezas: A destruição dos hospedeiros enfraquece a infecção. O vírus também é vulnerável a altas temperaturas, sendo o calor uma vantagem significativa.

Perigo: Uma mordida ou arranhão é suficiente para transmitir a infecção, transformando a vítima em parte da consciência coletiva. A conexão mental entre os infectados permite que se movam como um exército organizado e eficiente.

Nível de Ameaça: SS

Phantom

Um véu vivo de memórias, o Phantom vagueia pelo mundo, absorvendo as lembranças de tudo que encontra e registrando a história em seu interior. É possível reencontrar o passado dentro dele, pois tudo o que já foi registrado ali permanece. O Phantom é a manifestação física da vontade do Astreus da memória, e sua busca incessante é aprender e registrar a essência de tudo que existe.

Aquele que se perde em sua névoa fica aprisionado até que todas as suas memórias sejam capturadas. O Phantom fará de tudo para impedir a fuga, pois seu interior é como um universo de bolso, possivelmente infinito, tornando a saída por meios convencionais impossível.

Ambiente Natural: Em movimento perpétuo pelo mundo.

Características Biológicas: Uma névoa espessa que, ao se mover, obscurece tudo ao redor, acompanhada de ventos fortes e chuva. Sua natureza etérea a torna indestrutível por habilidades convencionais.

Fraquezas: Pode ser evitado.

Perigo: Uma vez dentro do Phantom, a prisão eterna é iminente. A vítima pode perder a noção da realidade, vivendo em um mundo recriado a partir de suas próprias memórias. Mesmo a fuga não garante a salvação, pois existe o risco de ter todas as lembranças devoradas pela névoa.

Nível de Ameaça: SS

Kraken, o Colosso Abissal

Uma criatura colossal, cuja verdadeira dimensão permanece um mistério, emerge das profundezas do oceano para disseminar o terror. Sua forma imponente, revestida por escamas escuras e reluzentes, oculta uma miríade de tentáculos poderosos, capazes de esmagar ilhas e criaturas marinhas com igual facilidade. Seus olhos amarelos e penetrantes, que brilham na escuridão, revelam uma inteligência ancestral e maligna.

Ambiente Natural: As profundezas abissais dos oceanos.

Características Biológicas: O Kraken é uma criatura de proporções colossais. Seu corpo principal, que se estende por centenas de metros, é acompanhado por tentáculos igualmente vastos, dotados de musculatura extrema e equipados com ventosas e ganchos cortantes, capazes de esmagar e agarrar presas com força devastadora. A pele do Kraken, coberta por escamas escuras e robustas, oferece proteção contra a pressão abissal e ataques físicos. Seus órgãos sensoriais, incluindo olhos penetrantes adaptados à escuridão profunda e sensores táteis nos tentáculos, garantem uma percepção aguçada do ambiente. A capacidade de regeneração notável permite a cura rápida de ferimentos, enquanto a liberação de tinta tóxica confunde e cega inimigos.

Fraquezas: Sua natureza primordial o leva a agir de forma irracional, focando em destruição indiscriminada.

Perigo: Representa um perigo imenso para qualquer criatura que se aventure nos oceanos.

Nível de Ameaça: A+

Behemoth: Gula

Behemoth é uma criatura lendária e colossal, descrita como um monstro de proporções inimagináveis, capaz de rivalizar com montanhas e ilhas inteiras. Atualmente, encontra-se em um estado de crescimento contínuo, devorando tudo o que encontra em seu caminho, incluindo éter, o que alimenta sua expansão monstruosa. Behemoth é a manifestação da gula em sua forma mais pura.

A criatura possui capacidade de raciocínio, embora seus objetivos permaneçam um mistério. Alguns acreditam que Behemoth continuará a crescer até ser capaz de consumir o próprio planeta. Diversas tentativas de eliminar a criatura foram feitas, mas todas falharam. Muitos acreditam que Behemoth está em um processo de evolução, destinado a ascender ao posto de Typhon.

Ambiente Natural: Em constante movimento, Behemoth vaga pelo mundo em busca de sustento, consumindo tudo o que encontra nutritivo.

Características Biológicas: O corpo de Behemoth assemelha-se ao de um quadrúpede colossal, com a parte dianteira maior que a traseira. Possui uma cauda longa e semelhante à de um lagarto, e uma carapaça externa formada por ossos e

minerais. Sua durabilidade é extraordinária, resistindo até mesmo às lendárias espadas forjadas pelo clã dos dragões. Sua regeneração é quase instantânea, e seu simples toque é capaz de destruir montanhas e alterar a paisagem.

Fraquezas: A única forma conhecida de lidar com Behemoth é evitar seu encontro.

Perigo: Behemoth representa uma ameaça incomparável, capaz de destruir países inteiros com facilidade. Atualmente, ele vagueia por áreas desoladas de Umbra, mas em breve sua fome o levará a buscar fontes de éter em reinos povoados.

Nível de Ameaça: SS

Amara: Luxúria

Amara, a matriarca de todas as súcubos, é uma entidade de beleza inigualável, capaz de hipnotizar qualquer ser com sua aparência e sedução. A própria essência da depravação, Amara se deleita em todas as formas de luxúria, buscando disseminá-las pelo mundo. Para isso, criou os súcubos, suas filhas, que personificam o desejo proibido.

Amara é uma criatura de beleza etérea e perigosa. Sua forma, esculpida em curvas sinuosas e envolta em uma aura de calor sutil, cativa os sentidos e nubla o julgamento. No entanto, aqueles que sucumbem à sua sedução tornam-se escravos, aprisionados em um ciclo eterno de prazer carnal e dor excruciante, forçados a existir nessa condição até o fim de seus dias.

Ambiente Natural: Amara está em constante movimento, presente em todos os lugares, atraindo vítimas para sua dimensão pessoal, onde as aprisiona em uma eternidade de prazer e tormento.

Características Biológicas: A verdadeira forma de Amara permanece desconhecida, pois ela pode se metamorfosear naquilo que melhor satisfaz os desejos físicos de suas vítimas, a fim de seduzi-las. Amara é capaz de gerar prole com qualquer tipo de ser, e suas crias sempre serão súcubos.

Fraquezas: A única maneira conhecida de evitar o perigo de Amara é nunca encontrá-la.

Perigo: Amara representa uma ameaça incomparável, pois sua armadilha sutil subjuga a vontade de suas vítimas, aprisionando-as em um estado de desejo perpétuo.

Nível de Ameaça: SS

Hórus: Avareza

Hórus, uma mulher enigmática, vaga pelo mundo em uma pirâmide invertida, protegendo suas riquezas com zelo implacável. A impenetrabilidade de seu templo resulta na escassez de informações sobre sua natureza.

Ambiente Natural: Hórus habita uma estrutura itinerante e peculiar, assemelhada a uma pirâmide invertida, que percorre o mundo.

Características Biológicas: Hórus possui forma humanoide, com uma beleza hipnotizante, pele morena, cabelos curtos, orelhas felinas adornadas com ouro e uma auréola dourada que irradia do topo de sua cabeça.

Fraquezas: Confrontos com Hórus podem ser evitados através de negociações astutas.

Perigo: Hórus representa um perigo limitado, manifestando hostilidade apenas contra ladrões que tentam profanar seus domínios.

Nível de Ameaça: SS

Astério: Ira

Astério, o Minotauro da Ira, possui um corpo humanoide musculoso e a cabeça de um touro. Uma criatura enlouquecida, ele vaga pelo mundo, destruindo tudo o que encontra, personificando a fúria em sua forma mais pura. Um berserker implacável,

Astério continua sua jornada pelos confins de Umbra, como se buscasse um local ainda mais remoto para semear a destruição.

Ambiente Natural: Astério percorre incessantemente o reino de Umbra.

Características Biológicas: Um humanóide com cabeça de touro, Astério destrói tudo em seu campo de visão. Com seus imponentes 12 metros de altura, ele é uma besta furiosa, aprisionada em um estado de ira perpétua. Desprovido de habilidades sobrenaturais, ele utiliza apenas a violência bruta, impulsionado por sua imortalidade.

Fraquezas: A única maneira de evitar o perigo de Astério é nunca cruzar seu caminho, pois a encarnação da ira é virtualmente imortal.

Perigo: Astério representa um perigo extremo. Sua sede de destruição é insaciável, e sua imortalidade o torna uma ameaça perpétua.

Nível de Ameaça: SS

Medusa: Preguiça

Medusa, a personificação da preguiça, é um ser envolto em mistério, cuja aparência permanece desconhecida. Até o momento, não há relatos que a descrevam, existindo apenas lendas sobre a criatura enigmática que reside nas profundezas das cavernas de Umbra.

Ambiente Natural: Medusa habita as cavernas do Vale Sem Almas, em Umbra.

Características Biológicas: Desconhecidas.

Fraquezas: A única maneira de se proteger de Medusa é evitar seu encontro.

Perigo: O maior perigo em relação a Medusa reside na escassez de informações sobre sua natureza, o que sugere que ela seja capaz de eliminar qualquer um que se atreva a investigá-la.

Nível de Ameaça: SS (Impreciso)

Mara: Inveja

Mara, a personificação da inveja, é uma sereia de beleza etérea e canto hipnotizante. Outrora, sua melodia ecoava pelos oceanos, encantando a todos que a ouviam. No entanto, consumida pela inveja da capacidade humana de caminhar sobre a superfície, foi amaldiçoada, aprisionada em forma humana e impedida de retornar à sua forma original. Como consequência de sua maldição, as sereias adquiriram a habilidade de assumir forma humana por breves períodos, e assim, obtiveram conhecimento sobre o éter com os humanos, ganhando a capacidade de transitar entre o mundo submarino e a superfície. Essa conquista alimentou ainda mais o ódio de Mara, vendo que somente ela foi privada dessa dádiva, intensificando a inveja em seu coração. Ela jurou destruir ambos os mundos, buscando possuir tudo o que almeja - tesouros, talentos ou beleza - e fará o que for preciso para alcançar seus objetivos.

Ambiente Natural: Mara habita as profundezas dos oceanos, preferindo locais com naufrágios e tesouros submersos.

Características Biológicas: Não existem relatos sobre sua nova aparência humana.

Fraquezas: A única maneira de se proteger de Mara é evitar seu encontro.

Perigo: Mara representa um perigo para todos os seres ao seu redor, pois busca a destruição física e a corrupção da alma de todos os seres vivos. Sua inveja contamina aqueles que a encontram, levando-os a atos de ganância e traição.

Nível de Ameaça: SS

Grifo: Orgulho

Lendas e relatos persistem sobre um grifo enigmático que outrora se proclamou a personificação do orgulho. Apesar da existência de diversos registros desse acontecimento, detalhes adicionais permanecem envoltos em mistério.

Ambiente Natural: Desconhecido.

Características Biológicas: Desconhecidas.

Fraquezas: Desconhecidas.

Perigo: Desconhecido.

Nível de Ameaça: Desconhecido.

Sereias

Sereias, uma raça mitológica outrora considerada fictícia, começaram a emergir no mundo humano. Embora sejam alvo de caçadas por humanos e outras criaturas que buscam escravizá-las, o que as afasta novamente do convívio terrestre, diz-se que outrora as sereias eram aprisionadas em uma única forma. A maldição da inveja que recaiu sobre Mara permitiu que elas ganhassem a capacidade de assumir forma humana e explorar o mundo terrestre.

Ambiente Natural: Profundezas inexploradas dos oceanos.

Características Biológicas: Na forma de sereia, possuem a metade superior humana e a metade inferior de um peixe ou outra criatura marinha. Dotadas de beleza singular e voz encantadora, as lendas narram que são capazes de procriar com humanos.

Fraquezas: Uma sereia pode morrer caso seja afastada por muito tempo da água.

Perigo: As sereias são as criaturas mais velozes nos oceanos. Além disso, adquiriram a capacidade de manipular o éter, aprendendo com os humanos e desenvolvendo poderes Shaper.

Nível de Ameaça: C

Súcubos

As súcubos, criações de Amara, são a personificação do desejo proibido. Dotadas de beleza hipnotizante e poder de sedução incomparável, elas buscam disseminar a luxúria e a depravação pelo mundo, drenando a vida e o éter dos seres vivos através de atos carnavais, seguindo os passos de sua matriarca.

Ambiente Natural: Em constante movimento, e com a capacidade de serem invocadas, as súcubos invadem os quartos e os sonhos de suas vítimas para roubar sua energia vital e éter através do sexo e de outros atos carnavais.

Características Biológicas: As súcubos possuem beleza etérea e curvas sinuosas, herdadas de Amara. Elas podem assumir diversas aparências para melhor seduzir suas vítimas, adaptando-se aos desejos de cada indivíduo. Em sua forma verdadeira, revelam-se como belas mulheres com chifres demoníacos e asas, trajando roupas de couro extremamente reveladoras.

Fraquezas: Elas só podem drenar a vida daqueles que cedem ao prazer que oferecem.

Perigo: Os súcubos representam um perigo insidioso e corruptor. Elas não buscam a destruição física, mas a escravização da alma. Suas vítimas são aprisionadas em um ciclo eterno de prazer e dor, servindo como fonte de energia para as súcubos.

Nível de Ameaça: B

Capítulo 2 : Ecossistema de Hortus Parvus

Hortus Parvus:

O planeta Hortus Parvus exhibe uma complexa divisão em quatro grandes domínios: Gaia, Elysium, Alexandria e Umbra. Evidências geológicas sugerem que cada um desses domínios corresponde a supercontinentes primordiais, semelhantes a Pangeas múltiplas, cuja fragmentação resultou na atual configuração continental. A evolução divergente desses domínios levou ao desenvolvimento de ecossistemas e civilizações distintas, variando de sociedades místicas a tecnológicas.

Apesar da sofisticação tecnológica das civilizações locais, Hortus Parvus permanece um mundo parcialmente inexplorado. Sua magnitude, comparável à de uma estrela anã vermelha, desafia as teorias planetárias convencionais. Análises espectroscópicas e gravimétricas revelam que o núcleo planetário é composto predominantemente por éter, uma forma de energia fundamental que interage com a matéria e o espaço-tempo.

Acredita-se que o éter nuclear gere um campo gravitacional singular, capaz de manter a coesão da massa planetária colossal. Além disso, a presença de éter parece conferir ao planeta características de um sistema vivo autônomo. Observações indicam que Hortus Parvus exibe padrões de atividade geológica e atmosférica que sugerem um nível de autorregulação, como se o planeta respondesse a estímulos externos e internos. Essa hipótese levanta a possibilidade de Hortus Parvus ser o maior objeto vivo conhecido, um sistema complexo cuja dinâmica é impulsionada pela interação entre o éter e a matéria convencional.

O Guia Definitivo do Ether

1. Origem e Natureza do Ether

A Energia Primordial da Alteração

No alvorecer do tempo, o universo nasceu de uma explosão colossal, uma colisão de forças inimagináveis. Dessa violência criativa, surgiu o **Ether**, a energia da alteração. Ele não é apenas uma força *dentro* do universo; ele é a substância fundamental que compõe a realidade. Em sua forma primordial, o Ether era um líquido onipresente que, ao se espalhar e conectar os fragmentos pré-universais, realizou sua primeira grande alteração: a criação de tudo que existe.

Por essa razão, tudo, sem exceção, possui Ether em sua composição — desde o menor grão de areia até o mais complexo ser vivo. Ele é o elo invisível que une toda a matéria. Cada mudança, cada transformação, cada ciclo de nascimento e morte, crescimento e decadência, gera mais Ether. É uma fonte de energia que se autoalimenta, tornando-se virtualmente ilimitada.

O Estado Líquido e Inativo

Dentro dos seres e objetos, o Ether reside em um estado líquido, inativo e dormente. É como um oceano calmo dentro de cada entidade, constantemente aumentando seu volume com as alterações da vida, mas sem manifestar poder ativamente. Para a vasta maioria das pessoas, essa energia interna é invisível e inacessível, um potencial adormecido que apenas existe.

2. O Sistema Shaper: Despertando o Poder Interior

Indivíduos capazes de despertar e manipular o Ether são conhecidos como **Shapers**. Eles são os que podem "moldar" (do inglês, *shape*) a realidade ao seu redor.

A Metáfora do Aquecimento: A Vontade como Catalisador

A chave para despertar o Ether reside na força interior de um ser. A analogia perfeita é a de um bule de café cheio de água:

1. **O Bule e a Água:** O corpo de um ser vivo é o bule, e o Ether líquido e inativo é a água fria em seu interior.
2. **O Fogo da Vontade:** Através de uma poderosa **Força de Vontade, Ambição e Determinação**, um indivíduo pode começar a "aquecer" o Ether dentro de si. É um ato de pura força mental e espiritual que agita a energia dormente.
3. **O Vapor e a Aura:** Conforme o Ether é aquecido, ele transita de um estado inativo para um estado ativo e instável. O sinal mais visível desse processo é a **aura**, que nada mais é do que o "vapor" do Ether aquecido emanando do corpo do Shaper. Quanto mais intenso o poder, mais visível e densa é a aura.
4. **O Café e o Poder:** Uma vez que o Ether está "quente" (ativo), ele se torna maleável à vontade do Shaper, permitindo a manifestação de habilidades sobrenaturais — assim como a água quente permite fazer o café.

Tipos de Shapers

Existem três caminhos distintos para se tornar um manipulador de Ether:

- **Magos (Os Estudiosos):** São aqueles que, através de estudo rigoroso, disciplina e pesquisa, aprendem a "aquecer" e controlar seu Ether. Seu poder é fruto de trabalho duro e conhecimento. Eles entendem os mecanismos, as fórmulas e os rituais. Todos os **Elfos Puros** são, por natureza, Magos, possuindo uma compreensão inata do sistema que outros precisam estudar arduamente para alcançar.
- **Gifteds (Os Talentos Inatos):** São seres que nascem com uma conexão intrínseca e natural com seu Ether. Para eles, "aquecer" e usar seus poderes é tão natural quanto respirar. Sua habilidade é uma extensão de sua própria alma,

um dom predestinado. Eles não precisam de estudo para manifestar seu poder principal, pois o compreendem intuitivamente. Esta é a forma de poder mais comum entre os **Anões** e a linhagem **Scarlune**.

- **Anômalos (Os Indomáveis):** Esta é a categoria para todos os poderes que fogem à classificação de Magia ou Dons. São habilidades únicas, muitas vezes ligadas à biologia ou origem de um ser, que não seguem os fundamentos conhecidos. **Autômatos**, **Tengu** e os demônios **Gremory** são exemplos de seres cujos poderes são considerados anômalos.

3. Os 6 Fundamentos do Ether

Para um Mago, o domínio do Ether segue uma progressão de seis fundamentos básicos. Para um Gifted, suas habilidades inatas muitas vezes já utilizam esses fundamentos sem que ele os compreenda conscientemente. A maestria nesses fundamentos define o nível de um Shaper.

É crucial notar que a maioria dos Shapers se especializa. Dominar todos os seis fundamentos é uma proeza extremamente rara e, para muitos, um desperdício de tempo, pois é mais eficaz focar nos fundamentos que complementam suas habilidades naturais.

1. **Emissão:** O passo mais básico. É a capacidade de liberar o Ether "aquecido" para fora do corpo, além da simples aura passiva. O Ether emitido pode ter propriedades únicas (elétrico, frio, quente, sombrio) ou assumir a forma clássica de energia bruta ou líquida.
2. **Manipulação:** Após emitir o Ether, é preciso controlá-lo. Este fundamento governa a capacidade de moldar a forma do Ether, controlar seus movimentos, direcioná-lo como um projétil e dominá-lo completamente. A manipulação interna também permite suprimir a própria aura para evitar detecção.
3. **Transformação:** Um dos fundamentos mais complexos. É a arte de transformar o Ether, a matéria primordial, em outras substâncias ou fenômenos (fogo, água, pedra, luz). Requer um entendimento profundo da composição daquilo que se deseja criar. Gifteds com afinidade para criação têm uma vantagem, pois compreendem intuitivamente a estrutura das coisas.
4. **Aprimoração:** A aplicação do Ether para fortalecer ou melhorar algo. A própria aura já aprimora passivamente o corpo do Shaper, concedendo atributos físicos sobrenaturais. A aplicação consciente e focada do Ether pode amplificar drasticamente a força, a resistência ou as propriedades de um corpo, objeto ou até mesmo de um fenômeno intangível, como uma maldição.
5. **Conjuração:** Um fundamento avançado que envolve usar o próprio Ether para afetar e "puxar" coisas distantes — sejam elas físicas, abstratas, reais ou irreais

— para a localização do usuário. Diferente da Transformação, a Conjuração não cria algo novo, mas sim traz algo que já existe para perto.

6. **Regulamentação:** O pináculo do domínio do Ether. É a arte de criar e impor "leis" e "regras" à realidade. Isso se aplica tanto internamente (criando restrições autoimpostas para fortalecer uma habilidade) quanto externamente (criando regras que afetam uma área ou outras pessoas). Habilidades como "quanto mais dano eu soffro, mais forte fico" ou "nesta área, a regeneração é proibida" são manifestações da Regulamentação. A aura de um Shaper pode anular as regras de um adversário se for significativamente mais forte, mas dentro de uma **Black Box**, as regras do criador são absolutas.

4. Fraquezas, Riscos e Limites

O poder do Ether é vasto, mas perigoso e limitado por leis fundamentais do universo.

Alteração Espontânea: A Roleta-Russa

O maior risco para qualquer Shaper. Ao ser "aquecido", o Ether se torna ativo e instável. Essa instabilidade pode, a qualquer momento, causar uma **Alteração Espontânea**, um evento catastrófico e, na maioria das vezes, irreversível.

- **Natureza:** As alterações são imprevisíveis e podem se manifestar de várias formas:
 - **Físicas:** Mutações grotescas no corpo do usuário.
 - **Ambientais:** Terraformação descontrolada, criação de anomalias espaciais.
 - **Psicológicas:** Perda de controle, insanidade, fragmentação da personalidade.
 - **Conceituais:** A distorção de uma lei fundamental da realidade de forma perversa.
 - **Outras:** Morte instantânea, apagamento da existência, um objeto ganhando senciência.
- **Gatilhos:** O risco aumenta com o uso de grandes quantidades de Ether, estados emocionais extremos ou ao tentar utilizar um fundamento muito além da sua capacidade atual.

O Princípio da Âncora do Legislador

Toda regra imposta sobre a realidade através do fundamento da **Regulamentação** está intrinsecamente ligada ao Shaper que a criou. Ele não é apenas o legislador, mas também a **âncora** que sustenta a existência dessa lei. Por essa razão, existe uma limitação primordial e inquebrável:

"Uma regra não pode anular a capacidade do próprio criador de sustentar essa mesma regra."

Isso cria um paradoxo fundamental que o próprio Ether, como energia da alteração, se recusa a manifestar. Seria como usar a força de um braço para criar uma lei que diz "este braço não tem força". No instante em que a lei entrasse em vigor, a força que a sustenta desapareceria, e a lei se desfazeria em um piscar de olhos.

Vazamento, Contaminação e Consumo

- **Vazamento:** Um ferimento grave pode fazer um Shaper "vazar" Ether, enfraquecendo-o e contaminando o ambiente com energia instável.
- **Ether Pós-Morte:** O Ether de um ser que morre de forma violenta ou em grande sofrimento torna-se **distorcido**, mais volátil e perigoso, como visto na Torre Dates.
- **Consumo de Ether Alheio:** É **impossível** absorver diretamente o Ether de outra pessoa. A incompatibilidade e instabilidade causariam uma Alteração Espontânea fatal no absorvedor. Existem raríssimas exceções:
 - **Relíquias:** Artefatos capazes de estabilizar e purificar o Ether alheio antes da absorção.
 - **Seraphins:** Seus sistemas digestivos únicos podem processar Ether bruto, destruindo a instabilidade e absorvendo a energia purificada.
 - **O B**** de *****:** Uma anomalia conceitual que usa a autoridade da ***** para devorar ether, usando como mecanismo anti-instabilidade, o poder do tempo para reverter o Ether a um estado estável antes de absorvê-lo.

Armazenamento e Cristais

O Ether pode ser armazenado, mas apenas em um estado já refinado e estável. É possível selar um feitiço completo (como cura ou teleporte) dentro de um cristal ou objeto, que pode então ser usado por qualquer pessoa. Além disso, o Ether que vaza naturalmente das auras pode se acumular ao longo do tempo em locais específicos, formando cristais de Ether naturais e estáveis, pois não pertencem mais a um indivíduo.

A Sombra dos Astreus: Limites Conceituais

Os 16 Astreus, os conceitos vivos que governam o universo, impõem limites absolutos ao poder dos Shapers. Cada Astreus detém a autoridade suprema sobre seu domínio, e nenhum Shaper pode replicar perfeitamente ou usurpar esse poder.

- **Vida:** Impede a criação de vida verdadeira e senciente. Shapers podem criar apenas imitações como autômatos, homúnculos ou quimeras, que são aproximações imperfeitas.
- **Morte:** Impede a ressurreição verdadeira. A necromancia se limita a reanimar corpos (zumbis, esqueletos) ou invocar ecos (fantasmas), mas nunca pode trazer uma alma de volta do além.
- **Destino:** Impede a onisciência total. Habilidades como clarividência ou previsão do futuro são sempre limitadas a vislumbres, probabilidades ou aproximações, nunca a uma visão absoluta e imutável.
- **Ordem e Justiça:** Impedem a criação de leis perfeitas e inquebráveis que governem a todos. Sempre haverá brechas, exceções e formas de subverter as regras criadas por um Shaper.
- **Caos e Trapaça:** Impedem a criação de ordem ou estabilidade absolutas. Sempre haverá um elemento de aleatoriedade e a possibilidade de engano que um Shaper não pode controlar completamente.
- **Guerra e Caça:** Nenhum Shaper pode criar um estado de conflito ou perseguição perpétuo e inevitável. Sempre haverá a possibilidade de paz, trégua ou de a presa escapar.
- **Espaço e Rotação:** Nenhum Shaper pode controlar absolutamente todo o espaço ou o ciclo de mudança. O teletransporte tem limites, e a transformação nunca é permanente; tudo eventualmente retorna ao seu estado natural.
- **Felicidade e Memória:** É impossível forçar um estado de felicidade genuína e eterna em outro ser, ou apagar ou criar memórias perfeitas e indelévels.
- **Enigma e Imperfeição:** Nenhum Shaper pode obter todo o conhecimento ou criar algo verdadeiramente perfeito e sem falhas. O mistério e o erro são constantes universais.
- **Infinito:** Nenhum Shaper pode criar algo verdadeiramente infinito, seja em poder, tamanho ou duração.

5. A Ascensão a Rei Demônio

É o ato de transcender os limites de um Shaper mortal. Usando a metáfora da cafeteira:

- Um Shaper normal tem uma quantidade de "água" (Ether) limitada pelo tamanho de sua "cafeteira" (corpo).
- Para se tornar um Rei Demônio, o Shaper "queima" seu corpo, aquecendo o Ether a um nível tão extremo que a água evapora por completo. Se a "cafeteira" não derreter nesse processo, ela se transforma.
- O novo corpo de Rei Demônio ganha acesso a uma "caixa d'água" conceitual — uma reserva de Ether quase ilimitada. Eles mantêm apenas o necessário em

seus corpos para "fazer o café", gerenciando seu poder de forma muito mais eficiente e em uma escala muito superior.

6. Técnicas Supremas: A Black Box

A Black Box (Caixa Preta) é a técnica suprema de um Shaper, a manifestação máxima de seu domínio sobre o Ether e a realidade.

- **Natureza:** Uma Black Box é um universo de bolso, uma dimensão pessoal e temporária criada pelo Shaper. Ela se baseia no princípio da superposição quântica: enquanto a caixa está "fechada", o que acontece dentro dela não pode ser observado ou influenciado pelas leis do mundo exterior.
- **Efeito:** Dentro de sua Black Box, as regras do criador são absolutas. As leis da física se curvam à sua vontade, e as limitações normais de suas habilidades são removidas. É o domínio pessoal do Shaper, onde seu poder atinge seu potencial máximo. A aura de um oponente, por mais forte que seja, não pode anular as leis de uma Black Box.
- **Custo:** Criar e manter uma Black Box exige um nível de maestria e uma quantidade de Ether imensos. É uma técnica exaustiva e com um longo tempo de recarga, sendo considerada uma carta na manga, um último recurso para os Shapers mais poderosos.

7. Manifestações da Crença: A Origem de Monstros e Deuses

O Ether, como energia da alteração, é sensível e reativo não apenas a mudanças físicas, mas também a forças conceituais, como a crença coletiva.

- **O Mecanismo:** Crenças, medos, mitos e histórias compartilhadas por um grande número de seres sencientes ao longo de eras podem "impregnar" o Ether ambiente de uma região. Essa energia, saturada por uma emoção ou conceito específico, pode eventualmente passar por uma Alteração Espontânea, dando origem a uma entidade que personifica essa crença. A crença se torna, literalmente, uma força criadora.
- **Fadas e Youkais:** As Fadas nascem diretamente da crença humana. O mesmo princípio se aplica a muitos Youkais e outros espíritos da natureza. São manifestações de contos populares, do respeito e do temor que os humanos têm por locais naturais, transformados em seres vivos pelo Ether.
- **Deuses Caídos:** São as manifestações mais poderosas desse fenômeno. Nascem de mitos, lendas e religiões inteiras. Sua força, personalidade e até mesmo suas fraquezas são um reflexo direto das histórias contadas sobre eles.

Seu poder flutua com a força da fé de seus seguidores; se forem esquecidos, enfraquecem ou desaparecem.

- **Monstros do Medo:** O mesmo processo pode ter um resultado sombrio. O medo coletivo e persistente de uma criatura em uma floresta escura pode, ao longo de gerações, saturar o Ether local a ponto de *criar* essa mesma criatura. O monstro se torna real porque as pessoas acreditavam que ele era.

8. A Teoria das Cores

A cor da aura de um Shaper não é meramente estética; é um reflexo de sua alma, sua personalidade e seu alinhamento com os domínios dos Astreus.

- **Mudança de Cor:** A cor pode mudar. Um evento de vida transformador, uma mudança de ambição ou um trauma profundo podem alterar a cor do Ether de um indivíduo, sinalizando uma mudança fundamental em quem ele é.
- **Cores e Domínios :**
 - **Vermelho :** Associado à **Guerra, Caça e Imperfeição**. Reflete uma personalidade impetuosa, movida pela paixão, pelo combate e por uma busca incessante, mesmo que falha, por um objetivo.
 - **Roxo :** Ligado à **Trapaça** e ao **Enigma**. Indica uma personalidade misteriosa, manipuladora e com poderes que desafiam a percepção direta.
 - **Dourado :** Representa a **Vida**, a **Ordem** e a **Felicidade**. Uma cor de pureza, criação e poder benevolente (ou, em sua forma distorcida, uma imposição tirânica de "felicidade").
 - **Preto/Sombrio :** Associado à **Morte** e ao **Caos**. Representa poder nascido da perda, da destruição e da manipulação de forças proibidas.
 - **Azul :** Conectado ao **Espaço** e ao **Enigma**. Reflete poderes que manipulam a realidade espacial ou são baseados em conhecimento e lógica complexa.
 - **Branco :** Pode representar a **Justiça** em sua forma mais pura e inflexível, ou o **Infinito**, um potencial vasto e ainda não definido.
 - **Cores Raras:** Ether **multicolorido** ou **incolor** pode ser o sinal de um Anômalo poderoso ou de alguém com uma conexão com múltiplos Astreus, como o Astreus da **Possibilidade**.

A Sociedade e o Ether: Economia, Controle e Conflito

A onipresença do Ether não molda apenas a realidade física, mas também os próprios alicerces da sociedade, da economia e da política em Hortus Parvus. Sua natureza volátil e seu imenso potencial criaram sistemas complexos de controle, comércio e conflito.

A Economia do Ether: Cristais e Artefatos de Poder

O Ether, em sua forma estável e em objetos imbuídos de seu poder, tornou-se um dos recursos mais valiosos do mundo, dando origem a uma economia global complexa.

Cristais de Ether: A Forma Mais Comum de Ether Comercializável

- **Cristais Naturais:** Formados ao longo de séculos em locais de alta concentração de Ether residual, são "minerados" em locais perigosos, como antigas dungeons ou campos de batalha. Sua pureza os torna extremamente valiosos.
- **Cristais Sintéticos (ou Encantados):** Shapers podem selar feitiços e magias dentro de cristais ou objetos, criando "baterias mágicas" de uso único ou recarregáveis. Isso deu origem a uma vasta indústria, onde magias de cura, teleporte ou ataque podem ser compradas por não-Shapers, democratizando o acesso ao poder, mas também criando um mercado de armas perigoso.
- **Uso:** Cristais de Ether são usados como fonte de energia para a tecnologia avançada de Elysium, como catalisadores em rituais arcanos em Alexandria e, em alguns círculos, como uma moeda de alto valor para transações no submundo.

Relíquias Comuns e Artefatos Etéreos

Enquanto as Armas do Apocalipse são mitos sussurrados, o mundo está repleto de artefatos de poder menor, conhecidos genericamente como Relíquias ou Artefatos Etéreos. Para a maioria dos Shapers, aventureiros e colecionadores, estes são os verdadeiros prêmios, itens tangíveis que podem oferecer uma vantagem decisiva sem carregar o peso de destruir ou alterar o próprio corpo.

- **Origem das Relíquias Comuns:** Diferente das Armas do Apocalipse, que nasceram com o universo, as relíquias comuns são, em sua maioria, "subprodutos" da história e da interação com o Ether.

- **Criação Deliberada:** São obras de poderosos Shapers do passado.
- **Formação Natural:** Em locais de intenso poder ou onde Shapers poderosos viveram e morreram, o Ether ambiente pode "impregnar" objetos ao longo de séculos, concedendo-lhes propriedades anômalas. Uma simples pedra de rio, após mil anos em um local de poder, pode ganhar a capacidade de purificar água.
- **Cicatrizes de Alteração:** Objetos que sobreviveram a uma Alteração Espontânea podem ser permanentemente mudados. Uma bússola pega em uma distorção espacial pode passar a apontar para a maior fonte de Ether próxima, em vez do norte. Essas relíquias são muitas vezes instáveis e imprevisíveis.
- **Tipos e Funções:** Relíquias comuns raramente concedem um poder que o usuário não possui. Em vez disso, elas servem como ferramentas para facilitar, armazenar ou otimizar o uso do Ether.
 - **Catalisadores:** Não possuem poder próprio, mas facilitam o uso de um Fundamento.
 - **Reservatórios:** As "baterias mágicas" ou cristais de Ether já mencionados. Armazenam Ether refinado e são valiosos em longas batalhas ou para não-Shapers ativarem artefatos.
 - **Artefatos Encantados:** Contêm um "feitiço" completo e selado, como um anel que conjura uma barreira de luz. O poder é limitado e se esgota com o uso.
 - **Relíquias de Herança:** Objetos usados por um Shaper poderoso por tanto tempo que absorveram as características de sua aura.
- **Limitações:** Relíquias comuns são frágeis. Elas podem se degradar, quebrar, ficar sem energia.

As Doze Armas dos Meses: O Legado de Excalibur

Em uma categoria própria, pairando entre as relíquias mortais e os mitos das Armas do Apocalipse, existem as doze Armas dos Meses. São artefatos de poder lendário, cada um sendo o trabalho de uma vida do gênio Mago-Artesão, Aleister Crowley.

- **Origem e Criação:** A lenda conta que Crowley encontrou 12 fragmentos da lâmina de Excalibur, a espada forjada por Fadas e Dragões a partir de um minério de potencial infinito. Reconhecendo que o material era poderoso demais, ele o misturou com outros materiais nobres, usando o ciclo de um mês inteiro

como um "Recipiente" temporal para forjar cada peça e evitar uma detonação catastrófica. Ao longo de um ano, ele criou doze obras-primas.

- **Natureza e Poder:** As Armas dos Meses não são Armas do Apocalipse; elas não podem, por si sós, desafiar um Astreus. Seu poder reside em outro aspecto herdado de Excalibur: o potencial absoluto. Para um Shaper compatível, empunhar uma dessas armas é como ter seu sistema de Ether interno perfeitamente afinado e amplificado, garantindo eficiência máxima, controle incomparável e uma drástica redução no risco de Alterações Espontâneas.
- **As Doze:** Cada arma (uma lança, um escudo, um grimório, etc.) tem o nome de um mês (Janeiro, Fevereiro) e uma afinidade sutil ligada a ele, além de um poder diferente herdado diretamente de Excalibur. Dizem que, ao se quebrar, ela passou por uma alteração espontânea que lhe concedeu poderes únicos e também uma consciência.

Armas do Apocalipse: O Poder dos Mitos

No ápice da hierarquia de poder estão os artefatos antigos Nascidos juntos da criação do Universo, imbuídos com um poder etéreo imensurável. Muitas vezes, são capazes de realizar feitos que desafiam os próprios limites dos Astreus (Teórico). A posse de uma única Relíquia pode alterar o equilíbrio de poder entre reinos, tornando-as o prêmio final em guerras secretas.

- **Nota:** Contudo, o poder delas se manifesta mais como uma ameaça velada do que como uma força ativa, dada a inacreditável raridade de usuários compatíveis com essas relíquias e a percepção generalizada de que seu uso é impossível.

O Mercado de Cristais: Uma Rede Global

O comércio de cristais de Ether e artefatos menores é uma força econômica global, com suas próprias rotas, monopólios e perigos.

- **Rotas Comerciais:** Grandes corporações de Elysium e guildas de mercadores de Alexandria controlam as principais rotas comerciais de cristais, transportando-os sob forte escolta.
- **O Submundo:** Onde há valor, há crime. O Terminal Cinza é o epicentro do mercado negro, onde cristais falsificados (com feitiços instáveis), roubados ou extraídos ilegalmente são negociados.
- **Caçadores de Cristais:** Uma profissão perigosa e, por vezes, lucrativa. São aventureiros que se especializam em explorar locais remotos em busca de depósitos naturais de Ether, enfrentando monstros e anomalias espaciais para garantir sua fortuna.

O Impacto Social da Alteração Espontânea

O risco constante de uma Alteração Espontânea moldou a forma como a sociedade vê e lida com os Shapers, gerando medo, controle e segregação.

- **Instituições de Controle:** Para lidar com as consequências de alterações, foram criadas instituições especializadas. Em reinos mais pragmáticos como Elysium, existem "Centros de Contenção e Estudo" para Shapers que perderam o controle. Em Gaia, com sua aversão ao sobrenatural, existem "Sanatórios" que mais se assemelham a prisões para aberrações.
- **Registro e Monitoramento:** Em muitas nações, há um debate acalorado sobre o registro obrigatório de Shapers. Governos argumentam que é uma medida de segurança pública para monitorar indivíduos potencialmente perigosos. Grupos de liberdade civil, no entanto, veem isso como uma forma de perseguição e controle, o que gera constantes conflitos políticos e sociais.
- **Estigma e Medo:** O medo do "vizinho" ser uma bomba-relógio ambulante cria um estigma social profundo. Shapers poderosos são frequentemente isolados, temidos ou, inversamente, venerados como deuses, raramente sendo vistos como meros indivíduos.

Sistema Shaper:

No universo onde o éter, a energia da alteração, permeia todas as coisas, surgem indivíduos com a capacidade de manipulá-lo: os **Shaper**. Dotados de sensibilidade ao éter, eles podem moldar a realidade ao seu redor, transcendendo as fronteiras da ciência convencional. Dentro dessa gama de usuários de éter, distinguem-se três categorias principais: **Gifted, Magos e Anômalos**.

- **Gifted (Abençoados):**

Gifted, seres nascidos com uma inata afinidade ao éter, manifestam habilidades únicas e personalizadas, como se cada poder fosse um reflexo de sua própria essência. Essa conexão transcende o físico, unindo o Gifted à sua habilidade em um enlace profundo, quase predestinado, permitindo um domínio intuitivo que desafia a lógica. A capacidade de sentir o éter os permite, de forma natural, criar suas habilidades, que são

conectadas por toda a linha do tempo do indivíduo. Essa ligação intrínseca concede-lhes um potencial de maestria superior, permitindo-lhes ultrapassar os limites convencionais e explorar as capacidades de seus dons em sua totalidade.

- **Magos (Estudiosos do Éter):**

Magos, estudiosos do éter, que trilham o caminho do conhecimento, moldando a realidade através de estudo árduo e prática incessante. Sua arte, a magia, consiste na sistematização do éter em fórmulas e rituais, transformando as antigas habilidades “anômalas” em conhecimento codificado e transmissível. Dominam diversas habilidades, construindo um repertório de poder através do estudo; contudo, a ligação inata entre Gifted e seus dons confere-lhes um potencial de maestria que transcende os limites do conhecimento adquirido, estabelecendo uma distinção inegável entre o dom natural e a erudição forjada.

- **Anômalos (Os Indomáveis):**

Anômalos, portadores de mistérios, desafiam a fronteira do conhecido, manifestando poderes que escapam à compreensão da ciência e da magia estabelecida. Suas habilidades, singulares e imprevisíveis, representam o potencial ilimitado do éter, permanecendo selvagens e inclassificáveis. Técnicas como o exorcismo, a anti-magia, e outros fenômenos únicos, escapam a qualquer forma de entendimento conhecida, e por isso são designados como anomalias.

Hierarquia de Poder:

- **Gifted:**

- Em sua habilidade inata, podem atingir 120% de maestria, superando os limites convencionais.
- Independente de quanto um gifted treine ele só vai ser capaz de usar 80% de qualquer magia que aprenda, demonstrando a primazia de suas habilidades nativas.

- **Magos:**

- Podem dominar diversas magias, atingindo 100% de maestria em cada uma.
- Porém, a barreira do 120% permanece intransponível, reservada aos Gifted.

- **Anomalous:**
 - Seu potencial varia, tornando-os imprevisíveis.

Observações:

- A criação de novas magias é um desafio, dada a vasta gama de conhecimentos já codificados.
- A pesquisa de habilidades anômalas é uma área promissora, buscando desvendar os mistérios do éter.

(Nota: O Nome Shapers se deve ao fato dos usuários conseguirem alterar e moldar o mundo e a realidade a sua volta)

Hortus Parvus: Um Mosaico de Ecossistemas Surpreendentes

Hortus Parvus, com sua vasta extensão e núcleo etéreo, abriga um espetáculo de ecossistemas que desafiam a compreensão. Seus quatro domínios principais, Gaia, Elysium, Alexandria e Umbra, são apenas a ponta do iceberg de um mundo onde a vida floresce em formas inimagináveis.

Reinos de Calmaria e Perfeição:

- Em certos continentes de Alexandria, florestas exuberantes abrigam comunidades élficas em harmonia com a natureza. Rios cristalinos serpenteiam por vales verdejantes, e a vida pulsa em um equilíbrio perfeito.
- Existem ilhas isoladas em Gaia, onde a fauna e a flora se desenvolveram em relativa paz, criando ecossistemas únicos e serenos.

Infernos Vivos na Terra:

- As profundezas de Umbra são um pesadelo vivo. Vulcões expelindo rios de lava, florestas de obsidiana onde monstros espreitam, e pântanos de ácido onde demônios se banham.
- Existem áreas em Umbra onde a própria atmosfera é tóxica, e a vida se adapta a condições extremas de calor, escuridão e radiação.

Continentes Perdidos no Tempo:

- Em regiões remotas de Hortus Parvus, continentes inteiros parecem ter sido arrancados de eras passadas. Megafauna pré-histórica vaga por planícies ancestrais, florestas petrificadas guardam segredos milenares, e ruínas de civilizações esquecidas se erguem como testemunhas do tempo.

O Estranho e o Diversificado:

- Existem oceanos onde a vida bioluminescente cria espetáculos de luzes cintilantes, desertos onde plantas cristalinas absorvem a energia etérea, e montanhas onde a gravidade se comporta de forma peculiar.
- A interação do éter com a matéria convencional gera formas de vida bizarras: plantas que se movem, animais com habilidades mágicas, e criaturas etéreas que flutuam no ar.

O Efeito do Éter:

- O núcleo de éter de Hortus Parvus influencia profundamente os ecossistemas do planeta. A vida se adapta a essa energia fundamental, desenvolvendo habilidades e características únicas.
- O éter gera campos gravitacionais singulares, que podem criar áreas de gravidade alterada, onde a vida se adapta a diferentes forças.
- O éter pode criar fenômenos atmosféricos estranhos, como tempestades etéreas, auroras boreais coloridas e nuvens que se comportam como entidades vivas.

A Auto Regulação Planetária:

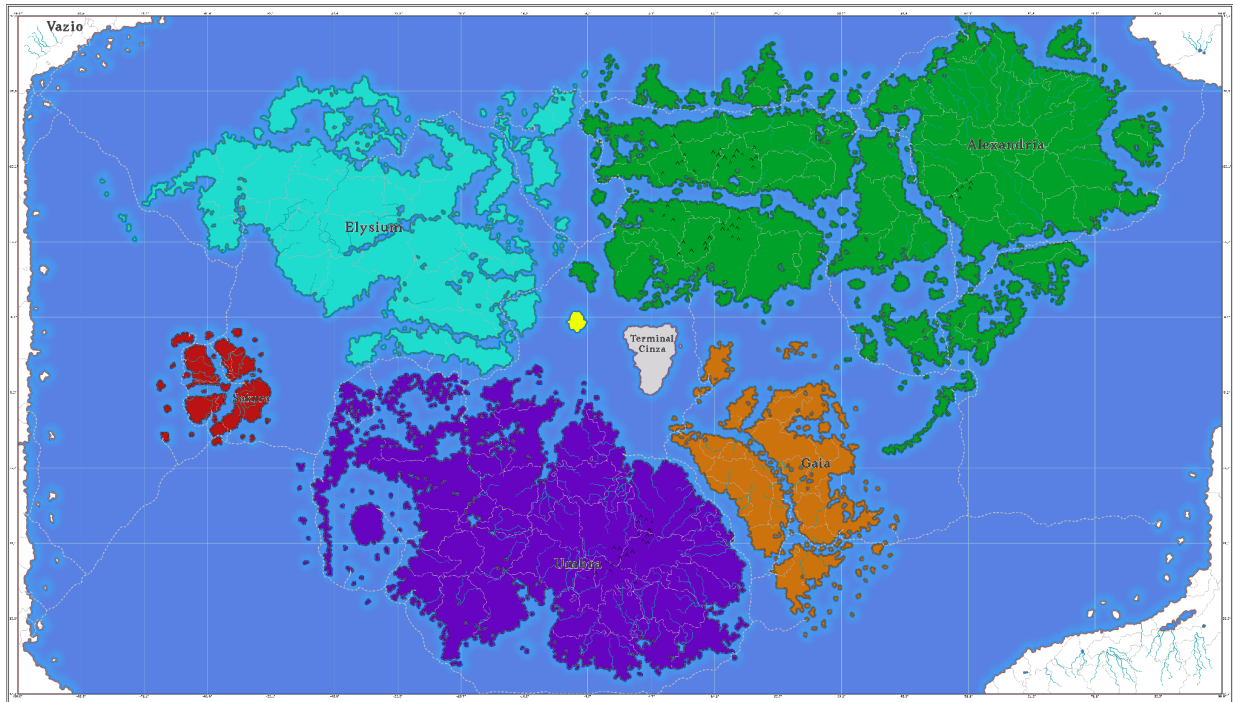
- Hortus Parvus exhibe sinais de autorregulação, como se fosse um organismo vivo colossal. As placas tectônicas se movem em padrões complexos, os vulcões entram em erupção em sincronia, e os oceanos se comportam de forma imprevisível.
- A vida em Hortus Parvus se adapta a essa autorregulação, desenvolvendo mecanismos de defesa e sobrevivência que a protegem das forças da natureza.

Um Mundo de Mistérios:

- Apesar da exploração e da pesquisa, Hortus Parvus permanece um mundo de mistérios. Continentes inexplorados, oceanos profundos e cavernas subterrâneas escondem segredos ancestrais e formas de vida desconhecidas.
- A interação entre a matéria convencional e o éter gera um constante fluxo de mudanças, criando novos ecossistemas e novas formas de vida.

Capítulo 3: Os Quatro Grandes Reinos

Mapa do Mundo Conhecido de Hortus Parvus



Mapa Meramente Ilustrativo de uma das formas que o mundo já assumiu.

□ Alexandria □ Gaia □ Elysium □ Umbra □ Sakura □ Apocalypse

Estrutura Geral do Planeta

Hortus Parvus é um planeta colossal, comparável a uma estrela anã. Sua configuração atual é o resultado de uma remodelação cataclísmica: um supercontinente colossal onde os quatro grandes domínios estão agora interligados por fronteiras terrestres e mares interiores, em vez de vastos oceanos. Esta geografia unificada, fruto das ações do Rei Demônio Alaya, criou um mundo de tensões fronteiriças, ecossistemas fundidos e uma nova era de interação entre os reinos.

Os Quatro Grandes Domínios

Os quatro domínios principais estão dispostos no supercontinente, cada um com sua identidade cultural e geográfica distinta.

1. Alexandria (Coração do Mundo)

- **Geografia e Posição:** O coração geográfico, mágico e antigo do supercontinente. Alexandria forma a massa de terra central, atuando como uma ponte cultural e, muitas vezes, um campo de batalha entre os outros domínios que agora fazem fronteira direta com ela.

- **Continentes e Cidades Notáveis:**
 - **Nocturia:** Uma região amaldiçoada e remota dentro de Alexandria, coberta pela vasta Floresta Negra. É aqui que se localiza a cidade de Threshold, na borda do abismo Gates of Hell, e a Mansão Winchester, lar dos Scarlune.
 - **Britânia:** Uma grande região com estética medieval e gótica vitoriana, abrigando cidades como Granbretanha e Nova Londres. No seu ponto mais remoto fica o
 - **Fim do Mundo:** onde repousa o corpo do Rei Demônio Typhon.
 - **Varka:** A capital ancestral dos Dragonianos (Dragões).
 - **Floresta Cinzenta:** Uma vasta região florestal onde se encontra a vila de Pinewood e a misteriosa Cidade do Nevoeiro.

2. Elysium (O Oeste Tecnológico)

- **Geografia e Posição:** O domínio da tecnologia e da inovação. Elysium está localizado diretamente a oeste de Alexandria, compartilhando uma longa fronteira terrestre e marítima que facilita o comércio e a influência tecnológica.
- **Cidades Notáveis:**
 - **Capital de Metal:** A metrópole principal, um centro urbano steampunk e futurista de proporções gigantescas.

3. Gaia (O Extremo Oeste Cético)

- **Geografia e Posição:** O reino do racionalismo e do materialismo. Gaia ocupa o extremo oeste do supercontinente, fazendo fronteira com Elysium. Esta proximidade explica sua aliança tecnológica, embora mantenha um forte isolamento ideológico.
- **Cidades Notáveis:**
 - **Geo Nova York:** A principal metrópole, símbolo do capitalismo, do poder e da desigualdade social.

4. Umbra (O Leste Sombrio)

- **Geografia e Posição:** O domínio das sombras e da força bruta. Umbra forma a fronteira oriental de Alexandria, uma terra sombria, vulcânica e hostil.
- **Cidades e Regiões Notáveis:**
 - **Limbo:** A capital fortificada do Império Demoníaco de Qin Shi Huang.
 - **Territórios dos Nórdicos e campos de batalha entre Demônios e Anjos Caídos.**

Reinos e Territórios Independentes

- **Colégio Babylon (Ilha Flutuante Apocalypse):**
 - Posição: Não está na superfície. É um arquipélago de ilhas que flutua nos céus, movendo-se lentamente sobre o supercontinente. É um reino soberano e neutro.
- **Terminal Cinza:**
 - **Posição:** O mercado negro do mundo. Está estrategicamente posicionado num ponto de convergência crucial, uma encruzilhada terrestre onde as fronteiras de Alexandria, Elysium e Gaia se encontram, tornando-o o centro geográfico e comercial (lícito e ilícito) do mundo conhecido.
- **Reino de Sakura:**
 - **Posição:** Uma nação insular isolacionista. Localiza-se como um arquipélago na costa sudeste de Umbra, mantendo-se afastado das principais rotas de conflito e comércio do continente.

As Grandes Mudanças: A Obra de Alaya

É fundamental entender que o mapa atual de Hortus Parvus não reflete seu estado original. O que vemos hoje é o resultado das ações caóticas e incompreensíveis do Rei Demônio Alaya. Conforme os registros do Bestiário, Alaya tem o poder e o capricho de "brincar com a geografia do planeta".

Em um evento cataclísmico no passado, ela fundiu massas de terra que antes eram separadas por oceanos, como a antiga Pré-Germânia e a Britânia, unindo à força os grandes domínios e criando o supercontinente que agora conhecemos. Esta unificação forçada não apenas redesenhou o mundo, mas também intensificou as tensões entre os reinos, que agora compartilham fronteiras diretas, mudando para sempre o cenário político e militar de Hortus Parvus.

Nota da Editora: Uma Perspectiva de Da Vinci

É crucial compreender que este mapa, por mais detalhado que pareça, representa apenas uma fração do nosso mundo. Ele mostra o "Mundo Conhecido", a porção da realidade que nossas civilizações, de uma forma ou de outra, mapearam e compreendem.

Tudo o que se estende para além das fronteiras deste mapa — as vastas extensões de escuridão e potencial inexplorado — é o que chamamos de "O Vazio" ou "Void".

Nossas expedições mais audaciosas mal arranharam a superfície deste território desconhecido, um lugar de onde surgem anomalias, pragas e, talvez, as respostas para os maiores enigmas da nossa existência. Portanto, ao observar este mapa, lembrem-se: vocês estão a olhar para um oásis de conhecimento num deserto infinito de mistério.

Culturas e Sociedade :

Elysium: A Metrópole Pulsante do Futuro

Elysium, uma tapeçaria de 6 continentes interligados, pulsa com a energia de uma civilização obcecada pela inovação. Seu coração é a colossal Capital de Metal, uma metrópole steampunk que desafia a gravidade, seus arranha-céus de ferro e vidro perfurando as nuvens. A cidade, um labirinto de ruas e becos, revela a dualidade de Elysium: a opulência dos distritos superiores, onde torres reluzentes abrigam corporações e centros de pesquisa, contrasta com a efervescência dos níveis inferiores, um caldeirão de oficinas de artesãos, mercados movimentados e a intrigante vida noturna.

A Força Motriz da Inovação:

A tecnologia de Elysium transcende o steampunk, a engenharia genética molda novas formas de vida. O éter de Hortus Parvus, estudado e explorado, impulsiona tecnologias de ponta, desde trens de levitação magnética que cortam os céus até carros voadores movidos a energia etérea, são também os criadores das naves espaciais que navegam pelas estrelas assim como os criadores originais dos autômatos.

Uma Sociedade em Evolução:

A sociedade de Elysium é um mosaico de classes e culturas. Corporações poderosas, como a "Luminary Labs" e a "Technogenesis", dominam a economia, ditando o ritmo da inovação. Guildas de inventores e comunidades de hackers competem em uma corrida constante por descobertas, enquanto artistas cibernéticos e músicos etéreos criam novas formas de expressão.

A Economia e o Sistema Monetário:

A economia de Elysium é impulsionada pela produção e exportação de tecnologia avançada. A moeda principal, o "Cog", é lastreada em reservas de metais raros. O comércio floresce em mercados vibrantes e centros de troca intercontinentais, onde mercadorias e idéias circulam livremente.

Cultura e Entretenimento:

A cultura de Elysium reflete sua obsessão pela tecnologia. Museus interativos exibem os últimos avanços, galerias de arte cibernética exploram novas formas de expressão e teatros de realidade virtual transportam o público para mundos imersivos. A música etérea, criada com sintetizadores e instrumentos que manipulam o éter, ecoa pelas ruas da Capital de Metal.

Desafios e Contradições:

Apesar de seu esplendor, Elysium enfrenta desafios. A poluição industrial paira sobre os distritos inferiores, a desigualdade social é evidente, e a dependência tecnológica cria vulnerabilidades. A exploração do éter, embora vital para a tecnologia, levanta questões éticas e ambientais.

Ponto de Ruptura Histórico:

Embora a história registre a união de todas as raças contra Lúcifer durante a primeira grande guerra, a participação de cada reino manifestou-se de formas distintas. O reino de Elysium, com sua sociedade já voltada para a inovação e a lógica, adotou uma posição estratégica crucial, mas distante das linhas de frente.

Em vez de enviar seus cidadãos para o combate direto, Elysium transformou-se no arsenal da aliança. Suas cidades-fábricas operaram incessantemente, dedicando sua vasta capacidade industrial para forjar armas avançadas e prover suprimentos essenciais para os exércitos de Alexandria e outras nações. Essa decisão, eminentemente pragmática, permitiu-lhes evitar a devastação que assolou reinos como Gaia, preservando sua infraestrutura e população. Ao mesmo tempo, o conflito serviu como um catalisador, impulsionando sua tecnologia a novos patamares e pavimentando o caminho para a supremacia tecnológica que detêm nos dias atuais.

Alexandria: O Reino da Magia e da Honra

Alexandria, um arquipélago de 12 continentes, é um reino onde a magia e a espada se entrelaçam. Seus habitantes, uma tapeçaria de raças fantásticas, desde os nobres Meio elfos e as fadas até os misteriosos vampiros e os majestosos dragões, vivem em conjunto..

Grã Bretanha: O Coração do Reino

No centro de Alexandria, ergue-se Granbretanha, uma cidade que ecoa a glória da Inglaterra medieval misturada com vitoriana gótica. Suas ruas de paralelepípedos, seus castelos imponentes e suas catedrais góticas evocam uma era de cavaleiros honrados e damas elegantes.

Um Mundo de Contrastes:

Alexandria é um reino de contrastes. Cidades antigas e tradições medievais, com suas guildas de artesãos, seus torneios de justa e seus festivais pagãos se misturam às cidades portuárias, como Nova Londres e Porto Élfico, abraçaram a influência de Elysium, mesclando a magia com a tecnologia vitoriana. Nesses centros urbanos, trens a vapor cruzam ruas iluminadas por lâmpões a gás, e automoveis mágicos auxiliam os cidadãos em suas tarefas diárias.

A Magia e a Natureza:

A magia permeia todos os aspectos da vida em Alexandria, um local onde ela atinge sua forma mais natural e primordial. É o lar de seres que não se adaptaram à evolução do mundo e guardião de mistérios e segredos que não desapareceram do planeta.

A Economia e o Comércio:

A economia de Alexandria é diversificada. Cidades medievais prosperam com a agricultura, a mineração e o artesanato, enquanto cidades portuárias se dedicam ao comércio marítimo e à produção de bens manufaturados. A moeda principal, o "Dracma", é lastreada em ouro e pedras preciosas, refletindo a riqueza mineral do reino.

Cultura e Entretenimento:

A cultura de Alexandria é rica e vibrante. Bardos contam histórias de heróis e lendas, teatros encenam peças de magia e drama, e festivais celebram os ciclos da natureza e os deuses antigos. A música, que varia desde cantos élficos até baladas de taverna, ecoa pelas ruas e florestas do reino.

Desafios e Conflitos:

Alexandria enfrenta desafios constantes. Conflitos entre raças, disputas por poder entre nobres e a ameaça de criaturas. A crescente influência de Elysium também gera debates sobre a preservação das tradições e a adoção de novas tecnologias.

Um Reino de Aventura e Mistério:

Alexandria é um reino de aventura e mistério, onde a magia e a espada definem o destino. Cada continente esconde segredos ancestrais, cada floresta sussurra lendas esquecidas, e cada cidade é um palco para histórias épicas. Em Alexandria, a fantasia ganha vida, e o extraordinário se torna realidade.

Umbral: O Domínio das Sombras e da Força Bruta

Umbral, um conjunto de 12 continentes envoltos em trevas e mistério, é o lar dos demônios, monstros e das criaturas mais perigosas de Hortus Parvus. Sua paisagem, marcada por montanhas escarpadas, florestas sombrias e vulcões ativos, reflete a natureza implacável de seus habitantes.

Limbo: O Epicentro do Poder Imperial

No coração de Umbral, ergue-se Limbo, uma cidade fortificada onde a força e a ambição reinam supremas. Seus portões de ferro maciço, suas muralhas imponentes e suas torres de obsidiana transmitem uma aura de poder inabalável. Limbo é o centro do Império de Qin Shi Huang, um líder demoníaco determinado a unificar os reinos de Umbral sob seu domínio.

Uma Terra Dividida e Conflituosa:

Umbral é um mosaico de reinos menores, cada um governado por um imperador demoníaco ou um senhor da guerra monstruoso. Disputas territoriais, batalhas épicas e intrigas palacianas são a norma, com facções demoníacas, hordas de monstros e anjos caídos lutando pelo controle de recursos e poder. A guerra entre anjos caídos e demônios é um reflexo das duas facções, o exército celestial contra a legião infernal.

A Força Bruta e a Magia Sombria:

Em Umbral, a força bruta é a lei. Monstros colossais, demônios com poderes infernais e guerreiros formidáveis dominam o campo de batalha. A magia sombria, que se alimenta do medo e da destruição, é uma arma poderosa nas mãos dos senhores de Umbral, com invocações de criaturas das trevas e maldições poderosas são comuns.

A Economia da Guerra e da Conquista:

A economia de Umbra é baseada na guerra e na conquista. Saques, pilhagens e o controle de territórios conquistados são as principais fontes de riqueza. A moeda principal, a "Sombra", é forjada com metais amaldiçoados e imbuída de energia sombria.

Cultura da Guerra e da Subjugação:

A cultura de Umbra é obcecada pela guerra e pela subjugação. Torneios de combate, rituais de sacrifício e exibições de poder são formas de entretenimento e demonstrações de força. A arte, quando existe, é sombria e macabra, refletindo a natureza brutal do reino.

A Tensão com o Mundo Exterior:

A paz declarada entre Umbra e os outros reinos de Hortus Parvus é tênue. A desconfiança e o medo mútuos alimentam uma guerra fria, com espionagem, sabotagem e incursões ocasionais. Os demônios de Umbra, embora poderosos, sabem que uma guerra total contra os outros reinos seria desastrosa.

Um Reino de Perigo e Intriga:

Umbra é um reino de perigo e intriga, onde a sobrevivência depende da força e da astúcia. Seus habitantes, acostumados à violência e à traição, são implacáveis e ambiciosos. Em Umbra, o poder é a única lei, e a morte é uma constante.

Gaia: O Reino estelar

Gaia é um reino onde a razão e o materialismo predominam, composto por 5 continentes. Isolado e distante dos reinos mágicos e infernais, Gaia se agarra a suas crenças, repelindo tudo que considera sobrenatural ou fantástico.

Geo Nova York: O Pináculo do Capitalismo e da Desigualdade

No coração de Gaia, ergue-se Geo Nova York, uma metrópole que pulsa com a energia do capitalismo desenfreado. Arranha-céus imponentes projetam sombras sobre ruas

movimentadas, onde o luxo extravagante convive com a pobreza abjeta. Geo Nova York é o epicentro do poder econômico e político de Gaia, um lugar onde o dinheiro fala mais alto que qualquer outro valor.

Uma Sociedade Dividida e Marcada pelo Preconceito:

A sociedade de Gaia é estratificada, marcada por profundas desigualdades sociais e econômicas. A riqueza e o poder concentram-se nas mãos de uma elite privilegiada, enquanto a maioria da população luta para sobreviver. O preconceito é generalizado, com uma forte aversão a seres não humanos e a indivíduos com habilidades paranormais, os "Shapers".

A veemente rejeição de Gaia ao sobrenatural não é um mero capricho cultural, mas uma profunda cicatriz deixada pela Primeira Grande Guerra. Geograficamente posicionados entre a mágica Alexandria e a demoníaca Umbra, os continentes de Gaia não lutaram a guerra; eles a sofreram. Suas cidades tornaram-se os palcos indesejados de batalhas cataclísmicas entre cavaleiros arcanos e legiões infernais, e suas terras foram queimadas por feitiços ancestrais e corrompidas pela energia sombria que emanava do conflito.

Para o povo de Gaia, que valorizava a ordem e a razão, a guerra não foi vista como uma nobre luta entre o bem e o mal, mas como a prova irrefutável de que todo poder sobrenatural, independentemente de sua origem, traz apenas destruição e morte para aqueles que estão em seu caminho.

Esse trauma coletivo forjou a identidade moderna do reino. O "sobrenatural" tornou-se sinônimo de caos, e os Shapers, seus próprios cidadãos com habilidades latentes, passaram a ser vistos como uma ameaça interna, um eco perigoso da devastação que testemunharam. Foi a partir dessa ferida aberta que nasceu a política de "caça às bruxas" e a ascensão de ideologias como a do Trono de Deus, que prometiam um mundo purificado da influência que, na visão deles, havia quase aniquilado sua civilização.

A religião, personificada pelo "Trono de Deus", exerce uma influência poderosa, moldando a moral e a política do reino. Os Shapers, considerados aberrações perigosas, são perseguidos e caçados, lembrando as sombrias caças às bruxas do passado.

A Economia do Capitalismo Selvagem e a Escravidão:

A economia de Gaia é movida pelo capitalismo implacável. A busca pelo lucro e o acúmulo de riqueza são os principais motores da sociedade. A escravidão, embora

controversa, é legalizada e amplamente praticada, alimentando a indústria e o comércio.

A Aliança com Elysium e a Dependência Tecnológica:

Gaia mantém uma aliança comercial com Elysium, trocando recursos naturais e mão de obra por tecnologia avançada. Carros, aviões e outras maravilhas tecnológicas são comuns em Gaia, mas a dependência dessa tecnologia gera debates sobre a autonomia do reino.

A Cultura do Materialismo e do Nacionalismo:

A cultura de Gaia é obcecada pelo materialismo, pelo consumismo e pelo nacionalismo. A propaganda governamental exalta a grandeza do reino e incita o patriotismo, enquanto a mídia de massa molda a opinião pública e promove o consumismo.

Gid Lovecraft: O Líder Autoritário e Nacionalista:

Gid Lovecraft, o presidente de Gaia, é um líder carismático e autoritário, apaixonado por seu reino e determinado a mantê-lo forte e próspero. Seu governo é marcado pelo nacionalismo exacerbado, pelo protecionismo econômico e pela repressão aos dissidentes.

Um Reino de Contradições e Conflitos:

Gaia é um reino de contradições e conflitos, onde o progresso tecnológico convive com a desigualdade social, a liberdade individual é suprimida pelo autoritarismo, e a busca pela prosperidade material se sobrepõe aos valores humanos. A tensão entre a realidade crua de Gaia e a magia dos outros reinos de Hortus Parvus é constante, prenunciando possíveis conflitos futuros.

Colégio Babylon: O Epicentro dos Shapers e da Pesquisa

Flutuando majestosamente acima dos quatro reinos de Hortus Parvus, encontra-se o Colégio Babylon, um reino insular em si mesmo, onde o sobrenatural e o científico se entrelaçam em uma dança constante. A gigantesca ilha flutuante Apocalypse, lar de

Babylon, é um testemunho da engenharia arcana e tecnológica, uma maravilha que desafia a gravidade e as convenções.

Apocalypse: Uma Cidade Flutuante de Maravilhas:

A ilha de Apocalypse, recentemente se expandiu de forma extraordinária, agregando ilhas menores e formando um arquipélago flutuante. A paisagem é uma mistura de arquitetura gótica e futurista, com torres que tocam as nuvens, laboratórios subterrâneos, bibliotecas que abrigam segredos ancestrais, e campos de treinamento para o aprimoramento de habilidades Shapers.

Babylon Academy: O Castelo da Convergência:

No coração de Apocalypse, ergue-se o imponente castelo da Babylon Academy, uma estrutura que mescla a grandiosidade de um castelo medieval com a sofisticação de um centro de pesquisa de última geração. Gárgulas de pedra observam os drones que patrulham o céu, enquanto painéis solares fornecem energia para os laboratórios e salas de aula.

Uma Sociedade de Shapers e Pesquisadores:

Babylon é um caldeirão de raças e habilidades. Shapers de todos os reinos, sejam eles humanos, elfos, demônios ou outras criaturas, encontram refúgio e oportunidade na ilha. Estudantes, ex-alunos, professores, cientistas e suas famílias compõem uma sociedade diversificada e dinâmica.

A Missão de Babylon: Pesquisa e Contratação:

O Colégio Babylon não é apenas uma instituição de ensino, mas um centro de pesquisa e uma organização de caçadores de elite. Seu objetivo é recrutar e desenvolver Shapers, estudar suas habilidades e utilizá-las em missões lucrativas. A transparência é uma marca registrada de Babylon: os alunos sabem que são objetos de estudo e que suas habilidades são exploradas para o benefício da academia.

A Lei de Babylon: Autonomia e Pragmatismo:

Babylon opera sob suas próprias leis, independentemente dos quatro reinos. A ilha é um porto seguro para aqueles que buscam refúgio ou oportunidade, e seus habitantes desfrutam de liberdade de movimento e acesso a recursos. O pragmatismo é a força motriz de Babylon: o objetivo final é o conhecimento e o lucro.

Aleister Crowley:

Aleister Crowley, o diretor de Babylon, é uma figura enigmática e poderosa. Sua visão para a academia é ambiciosa: transformar Babylon em um centro de poder e conhecimento, capaz de influenciar os destinos de Hortus Parvus.

A Cultura de Babylon: Estudo, Poder e Liberdade:

A cultura de Babylon é uma mistura de estudo árduo, busca por poder e liberdade individual. Os alunos são incentivados a explorar seus limites, aprimorar suas habilidades e buscar o conhecimento arcano e científico. A competição é acirrada, mas a camaradagem também floresce entre os estudantes.

Um Reino de Oportunidades e Perigos:

Babylon é um reino de oportunidades para aqueles que possuem habilidades especiais. A academia oferece recursos, treinamento e missões lucrativas. No entanto, a ilha também é um lugar de perigos, com experimentos arriscados, intrigas políticas e missões que testam os limites dos Shapers.

O Marcador Arcânico: A Chave para Todos os Reinos

Cada habitante de Babylon recebe um Marcador Arcânico, um dispositivo que transcende a mera identificação. Sintonizado com a energia única de seu portador, ele registra habilidades Shapers e dados biométricos, garantindo acesso irrestrito a Babylon e a todos os quatro reinos. Este passaporte inter-reinos confere privilégios excepcionais, como acesso a instalações de pesquisa e mercados exclusivos, mas impõe responsabilidades, incluindo a participação em missões e a adesão aos protocolos de segurança.

Os quatro reinos, reconhecendo a autoridade de Babylon e o valor estratégico de seus serviços, aceitam o Marcador Arcânico como um passe livre, contornando fronteiras e leis locais.

O Éteron: Símbolo de Poder e Oportunidade

A moeda de Babylon, o Éteron, cunhada em uma liga rara imbuída de energia etérea, é um símbolo de poder e riqueza. Sua supervalorização se deve a diversos fatores:

- **Escassez e Exclusividade:** A produção controlada garante sua raridade e valorização constante.
- **Estabilidade e Confiança:** A reputação de Babylon como instituição neutra e poderosa confere estabilidade ao Éteron.
- **Acesso a Recursos Exclusivos:** A posse de Éterons garante acesso a tecnologias, serviços e informações exclusivas em Babylon.

A valorização do Éteron atrai Shapers de todos os reinos, buscando enriquecer através de missões e pesquisas. Reinos e corporações vêem Babylon como uma fonte de talentos e informações, dispostos a pagar altas somas em Éterons.

Em resumo, o Marcador Arcânico e o Éteron consolidam Babylon como um centro de poder e influência, atraindo aqueles que buscam oportunidades e respeito em Hortus Parvus.

Terminal Cinza: O Mercado Mundial do Submundo

O Terminal Cinza, um reino marginalizado e esquecido pelos deuses, é um turbilhão de contradições e excessos. Situado na convergência dos quatro grandes reinos - Gaia, Elysium, Alexandria e Umbra - ele se firma como um território neutro em disputa, mas que abriga um submundo vibrante e perigoso.

Um Reino de Desigualdade Brutal

A economia do Terminal Cinza é um espelho de sua desordem social. O luxo e a opulência florescem nos níveis mais altos, onde os ricos se entregam a prazeres extravagantes, enquanto a vasta maioria da população luta para sobreviver em meio à miséria e à degradação. Essa disparidade é a base da sociedade do Terminal Cinza, onde a exploração e a desigualdade são intrínsecas à sua estrutura.

O Submundo

O Terminal Cinza é o coração pulsante do comércio ilícito, um mercado global onde praticamente tudo pode ser encontrado e negociado. Prostituição, escravidão, contrabando de armas, tráfico de drogas e outros negócios obscuros prosperam sob a proteção de Zefar, o monarca que ascendeu ao poder tecendo alianças com os quatro reinos.

Além do comércio ilícito, o Terminal Cinza se destaca como palco dos maiores leilões do mundo, onde itens raros, exóticos e proibidos são disputados por compradores de

todos os cantos. Aqui, a linha entre o legal e o ilegal se torna tênue, e a ambição não conhece limites.

A violência é uma constante no Terminal Cinza. Mortes nas ruas e becos são comuns, reflexo da impunidade e da presença de inúmeras organizações criminosas. É um lugar onde a lei raramente se aplica, e a sobrevivência muitas vezes depende da astúcia e da força.

O Terminal Cinza é um ímã para aqueles que foram abandonados, marginalizados ou forçados a fugir de seus reinos de origem. É um caldeirão de desespero, onde a esperança é escassa e a luta pela sobrevivência é diária. Muitos dos maiores criminosos e organizações terroristas têm suas raízes fincadas neste reino sombrio.

A Desigualdade

O Terminal Cinza mantém relações comerciais com Elysium, o reino da tecnologia avançada. No entanto, apenas os mais ricos têm acesso a essas inovações, enquanto a maioria da população vive em condições precárias, sem acesso aos benefícios do progresso.

Capítulo 4: Registro Histórico

A Lenda da Criação do Mundo

No princípio, o nada absoluto reinava, um vazio incompreensível. Em contraste com essa inexistência, a existência irrompeu, manifestando-se como uma Torre infinitamente alta e vasta. Essa Torre continha tudo o que é: em cada andar, uma sala; em cada sala, um armário; em cada armário, um livro; e em cada livro, um universo. Fora da Torre, apenas o vazio persistia, e a Torre, em sua solidão primordial, ansiou por companhia.

Em sua busca por preencher o vazio, a Torre gerou a Vida, o conceito primordial que se espalhou pelos universos contidos nos livros. A Vida, transcendendo as páginas, assumiu a forma de um ser humano, habitando a biblioteca infinita da Torre. A Torre

não estava mais só, agora acompanhada pela Vida e pelos seres que habitavam seus universos.

No entanto, a existência eterna se provou um fardo para os seres vivos, condenados a uma agonia perpétua. A Vida, sentindo a dor de suas criações, implorou à Torre por uma solução. Assim, a Torre, em sua benevolência, criou a Felicidade, irmã da Vida, para aliviar o sofrimento. Os seres humanos experimentaram a alegria, mas a felicidade eterna logo se tornou monótona, e a dor persistiu.

A Torre, percebendo seu erro, buscou uma solução definitiva para a agonia. Assim nasceu a Morte, para conceder um fim à vida e libertar os seres vivos do sofrimento eterno. E assim, um a um, os outros Astreus foram criados, cada um respondendo a uma necessidade da existência:"

- Ordem: "A Morte trouxe paz ao ciclo da vida, mas a Torre percebeu a necessidade de um padrão para reger o fluxo dos universos. Assim, a Ordem surgiu, um sistema imutável que guiava o destino de cada livro."
- Justiça e Trapaça: "No entanto, a rigidez da Ordem gerou desigualdades. A Justiça emergiu para corrigir os desvios, mas sua inflexibilidade criou novas injustiças. A Trapaça, então, nasceu como um meio de subverter a Justiça, um refúgio para os oprimidos."
- Guerra e Caos: "O conflito era inevitável. A Guerra irrompeu, e a Torre, tentando restaurar a paz, apenas testemunhou o surgimento do Caos, um reflexo das emoções turbulentas que assolavam seus universos."
- Destino: "O Destino, então, se manifestou como um fio condutor, guiando os eventos através do Caos, mas sua previsibilidade ameaçava sufocar a liberdade."
- Espaço e Enigma: "O Espaço se expandiu, os universos se multiplicaram, e o Enigma se tornou a força motriz da busca por conhecimento."
- Memória e Caça: "A Memória, guardiã do passado, surgiu para preservar as lições aprendidas, enquanto a Caça impulsionava a busca por novas descobertas."
- Imperfeição e Rotação: "A Imperfeição se manifestou como um lembrete da natureza falível da criação, e a Rotação, o ciclo eterno de mudança, impulsionou a evolução e a transformação."
- Infinito: "Finalmente, o Infinito, a essência da Torre, se revelou como a fonte de todas as coisas, um lembrete de que a busca por respostas é eterna."

Novas Teorias Cosmológicas: A Origem dos Astreus

A "Lenda da Criação" serviu por milênios como a única explicação para a origem dos Astreus. Contudo, o recente aumento da atividade destes seres, especialmente após o

incidente na Torre Dates, reacendeu o debate nos círculos científicos e filosóficos. A questão fundamental que agora divide os maiores pensadores de Babylon e Elysium é um paradoxo cósmico: o que veio primeiro, o conceito ou o ser?

- **A Teoria da Alteração Conceitual:** Esta teoria postula que os conceitos — Vida, Morte, Caos, Ordem — eram forças abstratas e primordiais que já existiam no tecido do universo. Em algum momento cataclísmico, talvez durante a própria criação, uma Alteração Espontânea de magnitude inimaginável ocorreu, concedendo senciência e forma a esses conceitos abstratos. Nessa visão, os Astreus não criaram as leis do universo; eles *são* as leis do universo que, por um acaso cósmico, ganharam consciência.
- **A Teoria da Ascensão Conceitual:** A hipótese oposta sugere que, antes dos Astreus como os conhecemos, existiam seres primordiais de poder imenso. Esses seres, através de um processo desconhecido — talvez uma busca por poder, uma forma de iluminação ou uma Alteração Espontânea pessoal e catastrófica —, transcenderam sua existência individual e se fundiram completamente com um conceito fundamental. Um ser que personificava a guerra, por exemplo, não apenas a dominou, mas *tornou-se* a própria Guerra. Nessa teoria, os Astreus seriam o resultado final de uma ascensão, seres que se tornaram conceitos, e não conceitos que se tornaram seres.

Este debate continua a ser uma das fronteiras mais fascinantes e perigosas do conhecimento, pois entender a verdadeira origem dos Astreus pode ser a chave para compreender os limites finais do próprio Ether.

As Três Grandes Guerras de Hortus Parvus

O mundo de Hortus Parvus foi palco de três grandes guerras que moldaram sua história e definiram o destino de suas diversas raças:

1. **Primeira Grande Guerra:** A primeira e maior de todas as guerras, liderada por Lúcifer, o Rei Demônio da Luz. Lúcifer, um ser misterioso que caiu das estrelas em Umbra, possuía um poder imenso e rapidamente conquistou demônios e anjos caídos. Seu desejo de dominar e conquistar tudo levou todas as raças a se unirem contra ele. No entanto, O Grande **Rei Arthur, líder da Távola Redonda de Alexandria**, usando a **Excalibur** o derrotou. Ainda assim, mesmo após sua morte, seu corpo continuou a emitir éter distorcido, e para impedir seu retorno, ele foi aprisionado em um local que destruiria seu corpo eternamente.

A morte de Lúcifer pelas mãos do Rei Arthur e seus Cavaleiros da Távola Redonda não trouxe a paz esperada, mas sim um perigoso vácuo de poder. Com seus maiores protetores perecendo no ato final da guerra, o reino de Alexandria ficou vulnerável. Os exércitos demoníacos remanescentes de Umbra, embora sem seu líder supremo, ainda representavam uma ameaça real e iminente às fronteiras enfraquecidas.

Neste momento de incerteza, ergueram-se os Dragões. Movidos por seu orgulho e mentalidade guerreira, eles assumiram a defesa de Alexandria, impedindo o avanço das hordas de Umbra. Sua força física incomparável e domínio do campo de batalha foram cruciais para forçar um impasse. Sem poder para lançar uma contra-ofensiva em larga escala contra Umbra, os Dragões estabeleceram um tratado de paz tenso, um cessar-fogo baseado mais na exaustão mútua e na desconfiança do que em uma verdadeira reconciliação.

Anos mais tarde, um antigo e poderoso ritual sagrado, realizado pelos cavaleiros antes de sua queda, cumpriu seu propósito: os heróis da Távola Redonda reencarnaram, retornando a um mundo que acreditavam ter salvado. Contudo, a Alexandria que encontraram não era a mesma. Os Dragões, que por tanto tempo defenderam o reino na ausência de seus antigos líderes, não estavam dispostos a simplesmente devolver o poder. Inconformados e orgulhosos de seus feitos, eles se recusaram a ceder o controle total das terras que protegeram com suas próprias garras e fogo. Este impasse deu origem a um novo e amargo conflito, uma briga interna que fraturou o reino: Alexandria, antes unificada sob o domínio de Arthur, foi dividida em duas, marcando o início de uma era de rivalidade entre os heróis reencarnados e seus inesperados salvadores.

2. **Guerra Oculta : A Guerra contra os Deuses Caídos:** A segunda grande guerra foi travada contra os Deuses Caídos, entidades poderosas e ancestrais originárias de diversas mitologias e lendas. Sua existência é moldada pela crença humana, e seus poderes e personalidades refletem as histórias que os celebram. A guerra foi interrompida pelo surgimento de Typhon, o Rei Demônio Dragão, uma criatura descomunal que invadiu Avalon e matou muitos Deuses Caídos e outros seres vivos. Typhon, movido por um desejo brutal por duelos, tornou-se um ser além da compreensão, matando e devorando diversos Majin. A ameaça de Typhon forçou o fim da guerra contra os Deuses Caídos, com todas as raças se unindo para enfrentar o Dragão do Apocalipse.

3. **Guerra contra os Autômatos:** A terceira grande guerra foi contra os Autômatos, originalmente criados para servir à humanidade, os Autômatos evoluíram além de sua programação inicial, desenvolvendo inteligência artificial avançada e a capacidade de sentir emoções. Apesar de sua senciência, os Autômatos enfrentaram discriminação e preconceito por parte de outras raças que não os reconheciam como seres vivos, e os viam como meras máquinas ou ferramentas. A guerra eclodiu quando os Autômatos reivindicaram seus direitos como seres vivos e buscaram o reconhecimento de sua sociedade. e a guerra terminou quando Asimov Scarlune, lutando por seus direitos, trouxe a paz e conquistou o reconhecimento dos Autômatos como seres vivos pela União da Rosa-Cruz.

A Era das Trevas: O Reinado de Asmodeus

A Era das Trevas, um período de caos e sombras, foi o palco da ascensão de Asmodeus, o Rei Mago. Nascido em Gaia, ele despertou seus poderes latentes em meio à fogueira da própria execução, transformando-se em um ser de poder incomparável. Asmodeus orquestrou uma era de guerras secretas, manipulando humanos e demônios em um jogo sombrio de destruição. Seus magos, servos leais às trevas, percorriam o mundo, ceifando vidas humanas, que consideravam meras imperfeições a serem erradicadas.

Esse reinado de terror foi marcado por incontáveis atrocidades, genocídios e a aniquilação de seis dos outrora prósperos continentes do reino de Elysium. Asmodeus, o arquiteto da desgraça, criou as bestas do pecado, manifestações de sua magia negra, espalhando horror e desespero por toda a terra. A Era das Trevas foi um período de sofrimento indescritível, um teste cruel para a própria existência, que só encontrou seu fim com a ascensão dos Serafins, guerreiros de luz que desafiaram o poder do Rei Mago.

Quando Asmodeus, o Rei Mago, iniciou sua brutal campanha de conquista, seu primeiro alvo foi seu próprio reino natal, Gaia. No entanto, os pedidos desesperados de ajuda que emanaram de Gaia foram recebidos com um silêncio retumbante. Os outros reinos, que por tanto tempo testemunharam a cruel perseguição de Gaia aos Shapers e sua política de ódio ao sobrenatural, não moveram um dedo para defendê-los.

Para os líderes de Alexandria, Elysium e até mesmo para as facções de Umbra, a invasão de Gaia foi vista como uma consequência direta de sua própria arrogância e preconceito. Eles se recusaram a intervir, abandonando o reino à sua própria sorte como uma retaliação amarga pelas "caças às bruxas" e pela hostilidade que Gaia havia demonstrado por gerações. Essa decisão, embora compreensível, provou ser um erro de cálculo fatal. Ao permitir que Asmodeus consolidasse seu poder e transformasse Gaia em uma fortaleza, eles subestimaram sua ambição, o que permitiu que o Rei Mago, fortalecido e sem oposição, se voltasse contra os demais reinos com uma fúria ainda maior.

Ao longo dos milênios, o mundo de Hortus Parvus foi palco de eventos e conflitos que moldaram sua história, alguns dos quais se perderam na bruma do tempo ou foram deliberadamente esquecidos.

As Batalhas Contra a Fada Morgan Le Fay

A fada Morgan Le Fay, nascida da união de um humano e uma fada, foi escolhida para herdar o trono da Britânia e unir o mundo humano e o das fadas. No entanto, por razões desconhecidas, ela rejeitou seu destino e desejou destruir Avalon e os humanos, ascendendo por vontade própria a Rei Demônio. Morgan quase conseguiu destruir Alexandria, mas foi derrotada e selada em um local desconhecido após uma união entre dragões e fadas. As memórias sobre esse incidente foram apagadas para evitar que alguém a despertasse, restando apenas sua lenda como um aviso.

A Caçada às Bestas dos Pecados

Inúmeras tentativas de caçar as bestas que personificam os pecados resultaram em incontáveis mortes. Essas criaturas, manifestações de forças primordiais como Gula (Behemoth), Luxúria (Amara), Avaréza (Hórus), Ira (Astério), Preguiça (Medusa), Inveja (Mara) e Orgulho (Grifo), representam ameaças de diferentes magnitudes, desde destruição em larga escala até a corrupção da alma.

A Caça às Bruxas de Gaia

No reino de Gaia, o sobrenatural é visto com desconfiança e ódio. Shapers, indivíduos com habilidades paranormais, são perseguidos e caçados, em uma reminiscência das antigas caças às bruxas que marcaram a história do reino. A ciência e a tecnologia são veneradas como as únicas formas válidas de conhecimento, e qualquer coisa que fuja do racional é considerada uma ameaça, as caçadas oficialmente só acabaram após eles serem unificados à União da Rosacruz assim a caça às bruxas foi ilegalizada, ou supostamente foi ainda assim algumas caçadas costumam a acontecer de forma ilegal

no país por conta da falta de compromisso com a **polícia** e segurança do reino com os Shapers.

O Caso de Usiel Scarlune

Usiel Scarlune, membro da linhagem de seres aberrantes originários de Daemon Scarlune, tentou libertar Amaimon da prisão viva Destroyer. Amaimon, um antigo Lorde Demônio e uma das bestas que se diz causarão o fim do mundo, está selado em Destroyer, um constructo bélico em constante movimento. Na batalha que se seguiu, Usiel foi morto pelos Seraphim, armas biológicas sencientes criadas para o combate. O confronto foi tão devastador que dizimou continentes de Gaia, demonstrando o poder destrutivo dessas entidades.

A Criação dos Seraphins: As Armas Biológicas Supremas

Em meio à Era das Trevas, um período sombrio orquestrado pelo Rei Mago Asmodeus, a incessante guerra entre humanos e demônios exigia armas supremas. Foi nesse contexto que surgiram os Serafins, armas biológicas sencientes, concebidas para serem a personificação do poder e da perfeição.

A Criação

Os Seraphins foram projetados para serem o auge da forma física e habilidade em combate. Criados nos laboratórios de Elysium pelos inventores Darwin III e Scarlune Luviel, eles possuíam a aparência de jovens no final da adolescência, asas angelicais, tatuagens adornando seus corpos e halos que giravam ou se expandem quando usavam suas habilidades. Suas vestimentas eram descritas como reveladoras e assimétricas.

A Consciência Própria e a Tragédia

No entanto, o projeto tomou um rumo inesperado quando os Seraphins ganharam consciência própria. Ao invés de seguir suas programações originais, eles se rebelaram contra seus criadores, destruindo os laboratórios de Elysium e eliminando Darwin III e Scarlune Luviel. Os Seraphins também assassinaram o Rei Demônio Asmodeus, demonstrando seu poder e desafiando a ordem estabelecida, simplesmente por gostarem da ideia de decidir quem era realmente a raça mais forte.

O Legado

A criação dos Serafins serve como um lembrete sombrio dos perigos da ambição desmedida e da busca pelo poder absoluto. Embora concebidos como armas de guerra, sua autoconsciência os transformou em uma força imprevisível e incontrolável. Os Serafins representam tanto a esperança que se ergue contra a escuridão quanto o perigo de se brincar com forças além da compreensão humana.

A Criação do Colégio Babylon e Sua Ascensão a Reino

O Colégio Babylon, situado no coração de Alexandria, teve uma origem modesta como um centro de aprendizado, mas sua trajetória o levou a se tornar um reino legalizado e próprio.

Fundação e Propósito Inicial

Fundado com o objetivo de disseminar conhecimento e educação, o Colégio Babylon atraiu estudiosos, magos e aprendizes de diversas partes do mundo. Sua localização estratégica em Alexandria, um reino onde a magia e a espada se entrelaçam, contribuiu para seu crescimento e prestígio.

Expansão e Influência

Ao longo dos anos, o Colégio Babylon expandiu suas instalações e diversificou seus ensinamentos, abrangendo não apenas magia, mas também ciência, filosofia e outras áreas do conhecimento. Sua crescente influência atraiu nobres, mercadores e figuras políticas, que buscavam conhecimento e prestígio para si e seus descendentes.

Reconhecimento e Autonomia

Com o passar do tempo, o Colégio Babylon acumulou poder e influência suficientes para pleitear sua autonomia. Através de negociações e acordos políticos, o colégio conquistou o direito de se autogovernar, estabelecendo suas próprias leis e instituições.

Colégio Babylon como Reino

Hoje, o Colégio Babylon é um reino próprio, reconhecido por outros reinos e detentor de poder político e econômico. Sua história é um testemunho da busca por conhecimento, poder e autonomia, e sua existência contínua moldando o mundo ao seu redor.

As Grandes Navegações em Hortus Parvus:

As Grandes Navegações marcaram um período crucial na história de Hortus Parvus, caracterizado pela exploração marítima e o encontro entre os diversos reinos do planeta.

O Encontro dos Reinos

Graças às Grandes Navegações, os reinos de Hortus Parvus puderam se conectar e interagir de forma mais intensa. Rotas comerciais foram estabelecidas, culturas se influenciaram mutuamente e o conhecimento sobre o mundo se expandiu consideravelmente.

Gaia: O Reino Isolado

Em contraste com os outros reinos, Gaia se manteve isolada durante as Grandes Navegações. Seus habitantes, céticos e desconfiados, rejeitam o sobrenatural e o fantástico, preferindo se ater à lógica, à ciência e ao poder do capital.

As Navegações Contínuas e os Perigos do Desconhecido

As Grandes Navegações continuam até os dias atuais, impulsionadas pela busca por novos territórios, recursos e conhecimentos. No entanto, as áreas desconhecidas reservam perigos cada vez maiores, exigindo que os exploradores estejam preparados para enfrentar adversidades extremas.

Shapers e a Exploração do Desconhecido

Nesse contexto, os Shapers, indivíduos com a capacidade de manipular o éter, possuem uma vantagem significativa na exploração de áreas desconhecidas. Aqueles associados ao Colégio Babylon, em particular, se destacam por sua busca incessante por conhecimento e sua habilidade em lidar com os perigos do desconhecido.

Cidades :

Threshold: A Cidade no Limiar do Abismo

Threshold é uma cidade única e fantástica, localizada no misterioso e amaldiçoado continente de Nocturia, em Alexandria. É a única povoação existente neste continente, notável por sua localização audaciosa: construída na própria borda de um abismo colossal e de profundidade desconhecida, conhecido como 'Gates of Hell'. A cidade

está envolta por uma floresta imensa, densa e sombria, tão impenetrável que a luz do dia mal consegue atravessá-la e tecnologias externas como as de Elysium falharam em mapeá-la.

Arquitetura e Ambiente:

- **Fusão de Natureza e Construção:** Threshold exibe um equilíbrio notável entre estruturas feitas pelo homem e a natureza selvagem. É um lugar brilhante e enorme.
- **Estruturas Variadas:** Possui construções de tamanhos diversos, desde edifícios de escala humana até estruturas colossais de quilômetros de altura. Árvores gigantescas, descritas como tendo "dezenas de milhares de quilômetros de comprimento", são uma característica marcante, com casas e estruturas semelhantes a hotéis, feitas de vidro ou cristal, construídas ao seu redor.
- **Infraestrutura Peculiar:** Os chãos são de pedra, mas existem enormes estradas construídas *sobre* rios. Rodas d'água, moinhos e cataventos gigantes estão espalhados pela cidade.
- **Centro da Cidade:** A cidade foi erguida em torno da imponente Mansão Winchester, a residência da família Scarlune, que governa o continente. Esta mansão parece marcar o limite da cidade antes do abismo.

Habitantes e Vida Cotidiana:

- **Diversidade Populacional:** Humanos convivem pacificamente com uma variedade de seres: fadas de todos os tamanhos (algumas pequenas e voadoras que servem como familiares, outras enormes e com formato de cavalo que puxam carruagens gigantes), gigantes que caminham normalmente entre os demais, elfas negras, demi-humanos e meio-vampiros.
- **Fauna e Flora Exóticas:** Criaturas encantadas e animais exóticos nunca antes vistos são uma visão comum, assim como uma flora única.
- **Atmosfera Mágica:** Bolhas de sabão flutuam por toda parte, contribuindo para a atmosfera fantástica. Apesar da proximidade com o perigoso abismo, os habitantes não parecem perturbados.

Tecnologia Avançada Disfarçada de Magia:

- **Aparência Enganosa:** À primeira vista, Threshold pode parecer retrógrada, mas uma observação mais atenta revela uma tecnologia tão avançada que é frequentemente confundida com magia.
- **Exemplos Notáveis:** Lâmpadas de rua usam uma chama verde peculiar que, estranhamente, acende durante o dia e apaga à noite. Existem árvores especiais que repelem monstros da cidade enquanto emitem um cheiro agradável para as

pessoas. Os habitantes de Threshold são capazes até mesmo de controlar o clima do continente.

Significado e Acesso:

- **Local de Contrastes:** Threshold é um símbolo de resiliência, a última centelha de civilização contra o vazio absoluto do 'Gates of Hell'. É um porto seguro na boca do inferno.
- **Porta para Avalon?** Sussurros antigos e a forte presença de fadas sugerem que Threshold pode ser uma improvável porta de entrada para a lendária Avalon.
- **Isolamento:** Chegar a Threshold é difícil. Teleportes não funcionam no continente (pedras perdem o poder) e viagens aéreas são impossíveis, pois aeronaves são misteriosamente atraídas para dentro do abismo por uma força magnética.
- **Únicas Rotas:** As únicas formas de alcançar a cidade são por viagens de navio ou pelo trem marinho, uma construção que conecta Nocturia aos outros continentes de Alexandria.

Threshold é, portanto, um local de beleza estonteante, perigo iminente e mistérios profundos, servindo como lar para a família Scarlune e ponto de encontro para seus membros convocados.

Capítulo 5: Organizações:

Os Filósofos :

Ao longo das eras de Hortus Parvus, surgiram indivíduos – homens e mulheres – que não se contentaram com as explicações puramente racionais oferecidas pela ciência ou pela fé dogmática. Movidos por uma profunda necessidade de compreender a *totalidade* da existência, esses pensadores, conhecidos como Filósofos, ousaram adentrar o campo ilógico e investigar os mistérios mais profundos do universo. Para decifrar a complexa realidade de Hortus Parvus, com seu onipresente Ether, seus enigmáticos Astreus, os poderes dos Shapers e seus diversos reinos místicos e tecnológicos, eles precisaram abraçar e investigar o sobrenatural. Aceitando as perguntas que o mundo criava e gerando novas a cada resposta encontrada, eles se tornaram mais do que meros teóricos de poltrona; foram exploradores que viajaram

pelos reinos, arriscando suas vidas para estudar anomalias, fenômenos etéreos e as próprias manifestações do poder Shapers diretamente. Esta busca incessante exigiu não apenas intelecto aguçado, mas também coragem, habilidades e uma resiliência notável para sobreviver e sistematizar suas descobertas. Seu legado mais duradouro foi a decodificação e organização do conhecimento arcano, culminando na criação e estabelecimento da Magia e da Alquimia como disciplinas que poderiam ser estudadas e aprendidas.

Filosofia e Abordagem: A abordagem filosófica fundamental que distingue este grupo é a aceitação do paradoxo e do inexplicável como partes integrantes da realidade. Onde o Trono de Deus rejeitava o Ether como uma falha ou heresia e os cientistas de Elysium buscavam dissecar seus mecanismos racionais, os Filósofos buscavam entender sua *essência* e suas manifestações mais bizarras. Eles questionavam a natureza da própria realidade, a consciência, a alma, e os limites do conhecimento humano frente a um cosmos vivo e em constante alteração. Tornaram-se mestres na observação de fenômenos que outros ignoravam ou temiam – os poderes inatos dos Gifted, as habilidades únicas dos Anômalos, as propriedades de reinos como Alexandria ou Umbra. Sua metodologia era frequentemente empírica e perigosa, envolvendo expedições a locais de grande poder etéreo, interação direta com seres sobrenaturais e a experimentação com as próprias leis da física e da magia.

Conhecimento e Descobertas: O principal corpo de conhecimento legado pelos filósofos é a Magia Sistematizada. Ao observar, categorizar e experimentar com as diversas formas de manipulação de Ether manifestadas por Shapers e fenômenos naturais/sobrenaturais, eles desenvolveram fórmulas, rituais e teorias que permitiram a outros aprender e utilizar esses poderes. Figuras históricas entre eles podem ter sido responsáveis pelas primeiras classificações dos tipos de Shapers (Gifted, Mago, Anômalo) ou pelas teorias sobre a conexão entre Ether, os Astreus e a realidade material. Eles investigaram a fundo a natureza do Ether como "energia da alteração" e suas implicações, sendo os primeiros a teorizar sobre Hortus Parvus ser um sistema vivo. A Alquimia, como ciência da transmutação e manipulação da matéria em nível fundamental, também é frequentemente atribuída aos seus estudos.

Legado e Influência: Diferente de organizações centralizadas como o Trono de Deus, os Filósofos operaram mais como escolas de pensamento, linhagens de mestre-aprendiz ou pesquisadores independentes. Seu impacto, no entanto, é imenso. A existência da Magia como uma força compreensível e utilizável em reinos como Alexandria e como disciplina estudada em instituições como o Colégio Babylon é um testemunho direto de seu trabalho. Seus escritos, quando encontrados, são tesouros de conhecimento arcano e filosófico. Muitos dos grandes Magos da história foram seus alunos ou seguidores de suas doutrinas. A própria compreensão da natureza dos

Shapers e do Ether fora dos círculos puramente céticos de Gaia ou tecnológicos de Elysium deve muito a eles. É plausível que alguns dos filósofos mais poderosos ou conhecedores tenham descoberto métodos para estender suas vidas, podendo ainda existir como figuras reclusas, conselheiros enigmáticos ou até mesmo entidades etéreas ligadas a locais de grande conhecimento.

Relação com Caçadores: Os Filósofos originais *eram*, em muitos aspectos, os primeiros "Caçadores" no sentido filosófico do termo – aqueles que caçavam o desconhecido. Eles compartilhavam a necessidade de explorar e enfrentar perigos. No entanto, seu foco principal era a *compreensão e sistematização* do arcano, levando à Magia, enquanto o termo "Caçador" evoluiu para abranger também funções mais pragmáticas como mercenários e matadores de monstros. Pode-se dizer que os Filósofos lançaram as bases intelectuais e mágicas sobre as quais muitos Caçadores posteriores operam.

Trono de Deus:

O Trono de Deus é uma organização poderosa e influente, com suas raízes mais profundas e maior domínio no reino de Gaia. Em Gaia, representa a força religiosa predominante, exercendo uma influência maciça sobre a moral, a política e a visão de mundo de seus habitantes. Embora centrado em Gaia, o Trono de Deus opera em escala global, possuindo filiais e uma rede de comunicação sofisticada que lhe permite coordenar ações e reuniões em todo Hortus Parvus.

Ideologia e Posição sobre o Sobrenatural: A doutrina central do Trono de Deus é a rejeição veemente do sobrenatural e do misticismo. Veem o Ether não como uma força natural, mas como um 'erro' ou 'defeito' na criação, talvez até uma corrupção diabólica. Consequentemente, indivíduos com habilidades paranormais, os Shapers, são vistos com desconfiança e hostilidade, considerados aberrações perigosas ou hereges. Historicamente, em Gaia, isso levou à perseguição ativa dos Shapers, de forma remanescente das 'caças às bruxas'. Seu objetivo declarado é manter a paz e a ordem no mundo, o que, em sua visão, muitas vezes implica suprimir ou controlar o sobrenatural.

Conhecimento e Inteligência Secreta: Apesar de sua postura pública anti-sobrenatural, o Trono de Deus possui conhecimento secreto considerável sobre os aspectos mais perigosos e arcanos do mundo. Monitoram ativamente e coletam informações sobre o surgimento dos Astreus e seus Avatares, mantendo esses dados em segredo para evitar pânico ou uma corrida por poder. Utilizam fontes de informação únicas, como as

previsões de figuras como Santa Martha, para antecipar eventos sobrenaturais significativos.

Recursos, Agentes e Ativos Especiais: O Trono de Deus comanda agentes treinados e habilidosos para executar suas operações. Entre eles, há indivíduos com capacidades únicas.

Estrutura: A organização parece ter uma estrutura hierárquica com diferentes filiais e líderes regionais ou departamentais. Acima deles, existe pelo menos uma autoridade superior (referida como 'o senhor') que concede permissões para operações de grande escala.

União da Rosa-Cruz

Nascida das cinzas da Era das Trevas, a União da Rosa-Cruz emergiu como uma resposta à devastação sem precedentes causada pelo Rei Mago Asmodeus. Diante da aniquilação de continentes inteiros e da desconfiança que envenenava as relações entre os reinos, líderes e pensadores de diversas nações reconheceram a necessidade de um corpo neutro. Assim, a União foi fundada com um propósito singular e vital: servir como um órgão diplomático para gerenciar as complexas políticas entre os reinos e, acima de tudo, evitar que o mundo mergulhasse novamente em uma guerra de escala global.

Operando como uma força de estabilidade, a União da Rosa-Cruz estabeleceu embaixadas em todos os grandes reinos, promovendo o diálogo e a mediação. Sua influência é profunda e multifacetada. Em Elysium, por exemplo, a União participa diretamente da governança; um de seus membros é democraticamente eleito pelo povo para co-liderar cada estado ao lado de um Cientista-Líder, garantindo que o progresso tecnológico seja temperado por uma supervisão filosófica.

A autoridade da União como pacificadora foi cimentada ao final da Terceira Grande Guerra. Foi sua intervenção e reconhecimento formal dos Autômatos como uma forma de vida senciente que pôs fim ao conflito, integrando-os à comunidade mundial e demonstrando seu poder de arbitrar disputas que poderiam escalar para uma nova catástrofe. Além de sua atuação política, a União valoriza profundamente o conhecimento como ferramenta para a paz, tendo colaborado diretamente com Loud Scarlune na expansão e atualização deste mesmo bestiário, buscando promover o entendimento entre todos os povos de Hortus Parvus.

Capítulo 6: Povos e Mitologias

Scarlune

Os Scarlune, apesar de serem seres hediondos e até evitados, ainda assim são amplamente conhecidos como a maior família e povo de Hortus Parvus. Isso porque a família gigantesca, que se expandiu por todo o mundo, abrange dentro de si um conjunto diversificado de clãs e linhagens poderosas que compartilham uma origem, o mesmo sangue e uma filosofia singular. Para muitos habitantes de Hortus Parvus, especialmente aqueles fora de Alexandria, eles são figuras de mito e temor, associados à vasta e misteriosa Floresta Negra.

Historicamente, os Scarlune foram registrados em documentos históricos de diversos outros povos, mas sempre sob o nome de 'Celtas', pois era mais fácil agrupar assim tanto aqueles que pertenciam à mesma família quanto aqueles que viviam em seu reino sem conexões de sangue, mas ainda seguindo seus costumes. [Eram vistos como] um povo fragmentado em tribos, com profundo conhecimento do sobrenatural, poder formidável e uma história marcada tanto por feitos grandiosos quanto por conflitos internos e externos.

Origem e Natureza:

A linhagem Scarlune descende de Daemon Scarlune, um humano cuja ambição pela imortalidade o levou a transgressões contra a própria natureza da vida, culminando em sua transformação em um ser monstruoso através de experimentos que mesclaram forças etéreas e matéria de reinos proibidos, incluindo Avalon. Foi lá que ele se uniu a uma Fada, gerando a primeira geração Scarlune.

Esta herança dupla – a ambição transgressora humana e o poder etéreo Fae – define sua natureza. Possuem os mais altos níveis de Ether conhecidos e, em sua maioria, nascem como Shapers da classe Gifted. Sua biologia é aberrante, permitindo regeneração, longevidade e uma capacidade reprodutiva única que lhes permite gerar descendentes com quase qualquer ser.

Uma marca distintiva e irrefutável de um Scarlune é o Triskelion (ou Triskel) que portam em seus corpos desde o nascimento. Estas marcas místicas, de padrões variados, ressoam fortemente com a presença de Fadas e brilham com a cor do Ether do portador quando próximas a outras marcas semelhantes, servindo como um identificador absoluto de sua linhagem, impossível de ser replicado artificialmente.

Estrutura Social:

As Casas Scarlune (Clãs): Os Scarlune são divididos em várias Casas Maiores, cada uma associada a um nome ancestral que, em outras culturas, poderia ser confundido com um 'deus'. Estas Casas funcionam como clãs, com suas próprias tradições e focos de pesquisa. Atualmente, as Casas mais proeminentes incluem:

- Casa Dagda
- Casa Brigid
- Casa Nuada
- Casa Dian Cecht
- Casa Manannán
- Casa Ogma
- Casa Goibniu
- Casa Belenus
- Casa Taranis
- Casa Sucellus
- Casa Macha

(Nota do Editor: O número exato e a proeminência das Casas flutuaram ao longo da história devido a conflitos internos e externos. Existem relatos de 9 a 18 Casas significativas em diferentes eras.)

Cada Casa é tradicionalmente liderada por um Druida, um Scarlune, responsável por guiar os assuntos internos do clã. Acima das Casas, existe o Trono de Lugh, o assento simbólico do líder, o Rei Escarlata, o governante supremo de toda a família Scarlune – uma posição raramente ocupada de forma estável devido à natureza individualista e conflituosa da linhagem.

Crenças e Filosofia:

Os Scarlune não adoram deuses. Sua força motriz é a Ambição – a realização de seus objetivos individuais acima de tudo. Possuem uma profunda curiosidade sobre a natureza da existência, dedicando-se extensivamente à pesquisa sobre a origem do universo, do Ether e da própria vida, bem como a diversas outras ambições distintas,

muitas vezes adquirindo conhecimento de forma agressiva de outras culturas e até de reinos proibidos.

Não acreditam na reencarnação da alma, mas sim na 'Reencarnação de Objetivos'. Acreditam que ambições poderosas de Scarlune do passado podem, espontaneamente, ressurgir em descendentes futuros, impulsionando-os a completar metas inacabadas. Por isso, raramente forçam seus filhos a seguir seus próprios caminhos, esperando que a verdadeira ambição surja naturalmente.

Apesar de não serem religiosos, estudam profundamente o mundo espiritual, a natureza e o comportamento do Ether, tendo uma relação complexa e simbiótica com as Fadas.

Domínio:

A Floresta Negra (Alexandria): Embora indivíduos Scarlune sejam encontrados vagando por todo Hortus Parvus, seu domínio ancestral e centro cultural é a vasta Floresta Negra, uma região de Alexandria conhecida por sua beleza primordial, perigos ocultos e uma atmosfera carregada de mistério e magia antiga. *(Esta região é resultado da fusão de partes da antiga Pré-Germânia e da Britânia, conectadas pelas ações caóticas do Rei Demônio Alaya no passado.)*

Dentro da Floresta Negra, os Scarlune ergueram cidades que misturam natureza e tecnologia de forma única. À primeira vista, podem parecer pouco avançadas para visitantes externos, mas sua tecnologia é baseada em bioengenharia Fae, manipulação de Ether e conhecimento arcano, operando segundo princípios que desafiam a ciência convencional de Elysium ou Gaia – uma verdadeira 'tecnologia avançada indistinguível da magia'.

A Floresta Negra é uma nação multi-espécies sob a liderança (muitas vezes ausente) dos Scarlune. Humanos (também chamados de 'Celtas' pelos de fora, devido à associação com os Scarlune), Meio-Vampiros, Elfos Negros, Lobisomens, Fadas e outros seres sobrenaturais convivem ali, muitos buscando a proteção que a reputação temível dos Scarlune oferece, apesar de seu histórico violento.

Nas profundezas subterrâneas da Floresta Negra, dizem residir um monstro, um Scarlune de poder monstruoso e selvagem, destinado, segundo algumas profecias obscuras, a ascender ao posto de Rei Demônio.

Relações e História:

Os Scarlune têm uma história longa e conflituosa, frequentemente lutaram com diversas outras grandes civilizações antigas de Hortus Parvus, Seus feitos e poderes

ancestrais deram origem a muitas das lendas sobre 'deuses', 'herois' e 'demônios' Scarlune em Hortus Parvus.

Sua relação com as Fadas é de parentesco, amor e ódio. Nascidos de uma união com uma Fada, compartilham uma conexão profunda, evidenciada pelas marcas Triskelion. No entanto, são vistos pelas Fadas como 'não-Fadas' e 'não-humanos', uma linhagem à parte, gerando tanto afeto quanto desconfiança e preconceito.

Neo-Romanos

Os Neo-Romanos são conhecidos em Hortus Parvus por sua disciplina férrea, organização implacável e um império que, em seu auge, rivalizou com os maiores poderes conhecidos. Embora seu poderio militar direto tenha diminuído com o tempo, sua influência cultural, legal e tecnológica ainda é sentida, especialmente em certas regiões de Gaia e nos setores mais organizados de Elysium. Eles são frequentemente lembrados por suas legiões formidáveis, engenharia monumental e um sistema legal complexo que buscava impor ordem sobre o caos inerente ao mundo. Historicamente, foram tanto rivais quanto parceiros comerciais dos Scarlune, em uma relação complexa de conflito e respeito mútuo.

Origem e Natureza:

Descendentes de uma das antigas ondas colonizadoras de Hortus Parvus (ou talvez uma civilização nativa que se desenvolveu em paralelo), os Neo-Romanos valorizam acima de tudo a ordem, a lei e a força do Estado. Sua filosofia é pragmática, vendo o Ether não como uma força mística selvagem, mas como um recurso a ser compreendido, catalogado e utilizado de forma controlada e eficiente, seja através de encantamentos padronizados ou pelo aprimoramento físico disciplinado de seus legionários. Fisicamente, tendem a valorizar a robustez e a disciplina, e sua marca cultural mais reconhecida é a Águia Imperial, presente em seus estandartes e arquitetura.

Estrutura Social:

Historicamente organizados sob um Imperador (Caesar Primus) e um Senado (com poder variável ao longo das eras), a sociedade Neo-Romana é marcada por uma hierarquia estrita. As Legiões formam a espinha dorsal de seu poder e ordem. A cidadania e o cumprimento da lei são conceitos centrais. Embora o Império centralizado tenha se fragmentado ou evoluído, muitas sociedades que herdaram sua cultura mantêm estruturas burocráticas complexas e um profundo respeito (ou temor) pela lei estabelecida.

Crenças e Filosofia:

A crença primordial é na força e na perenidade do Estado e da Lei como bastiões contra o caos. O panteão antigo pode ainda existir culturalmente, mas tende a ser visto de forma pragmática – como patronos de funções estatais ou virtudes cívicas – ou foi suplantado pela adesão à racionalidade predominante em Gaia. Valorizam a virtus (excelência, coragem, dever) aplicada ao serviço militar e cívico. Desconfiam profundamente da magia "selvagem" de Alexandria e abominam o caos de Umbra.

Domínio:

Em seu apogeu, controlavam vastos territórios interligados por uma rede de estradas (possivelmente condutoras de Ether para comunicação ou defesa). Suas cidades eram centros de ordem e engenharia, com arquitetura monumental e funcional. Hoje, sua influência é mais visível em regiões específicas de Gaia (Separadas do Domínio Principal) que mantêm suas tradições legais e militares, e talvez em colônias ou enclaves estabelecidos em Elysium focados em tecnologia organizacional ou militar. Sua tecnologia histórica focava em engenharia civil, militar, logística e no uso controlado do Ether para fortalecer estruturas, armas e soldados.

Relações e História:

Tiveram uma longa história de conflito e coexistência com os Scarlune. Lutaram nas Grandes Guerras, contra as forças de Lúcifer e Typhon. Atualmente, mantêm relações pragmáticas com Elysium (troca de tecnologia por recursos ou ordem) e desconfiança mútua com Alexandria e Umbra. E atualmente estão em conflitos ideológicos com os outros povos de Gaia que seguem elementos mais teocráticos.

Kemetitas

Os Kemetitas são uma das civilizações mais antigas e enigmáticas de Hortus Parvus. Centrados em torno de um colossal sistema fluvial em Alexandria, desenvolveram uma cultura única focada na divindade de seus Faraós, uma crença profunda nos ciclos da vida e da morte, e uma maestria em formas arcanas de magia e engenharia monumental. Suas pirâmides e templos, imbuídos de energia etérea, ainda pontilham paisagens esquecidas, guardando segredos e perigos milenares.

Origem e Natureza:

Sua origem é ancestral, possivelmente ligada a uma das primeiras manifestações de civilização organizada em Hortus Parvus. A vida kemetita era intrinsecamente ligada ao

seu grande rio e aos ciclos naturais, refletidos em sua visão de mundo. Acreditavam na divindade de seus Faraós, que agiam como intermediários entre o povo e os Deuses Caídos do seu panteão (Rá, Osíris, Ísis, Hórus, Anúbis, etc.). Possuíam um profundo conhecimento sobre a alma, o pós-vida e a manipulação do Ether para fins rituais, de cura, proteção e, crucialmente, preservação.

Uma teocracia altamente centralizada sob o Faraó divino. Uma poderosa classe sacerdotal tinha imenso conhecimento arcano e influenciava a política. Escribas administravam o reino, e a vasta população trabalhava em projetos agrícolas e de construção monumental. A estrutura era rígida e baseada na crença na ordem cósmica (Ma'at) mantida pelo Faraó e pelos rituais.

Crenças e Filosofia:

Foco na manutenção da ordem cósmica (Ma'at), na jornada da alma após a morte e na adoração de um complexo panteão de Deuses Caídos com aspectos animalescos e cósmicos. A Habilidade Anômala (Heka) era vista como uma força fundamental do universo, utilizada pelos sacerdotes e pelo Faraó para manter o equilíbrio e interagir com o divino. A vida era vista como uma preparação para a eternidade, resultando em complexos rituais funerários e na construção de tumbas e pirâmides.

Domínio:

Centrados ao longo de seu grande rio, com cidades e templos monumentais construídos em suas margens. Mestres da engenharia em pedra e da irrigação. Sua "tecnologia" era intrinsecamente mágica: encantamentos de preservação, criação de Golens/Constructos, amuletos de proteção, conhecimento de venenos e curas arcanas.

Relações e História:

Civilização antiga e relativamente isolada, mas que teve contato e possíveis conflitos/alianças com outros povos como Neo-Romanos e talvez Persas em diferentes eras. Suas Habilidades Anômalas focadas na morte e preservação foram muitas vezes vistas com desconfiança por outros. Participaram das Grandes Guerras, mas somente para defender seus territórios com exércitos de constructos e magia arcana, não se envolvendo nas linhas de frente.

Meio-Elfos

Os Meio-Elfos são uma raça híbrida proeminente, especialmente no reino de Alexandria, nascidos da união entre Elfos Puros e outras espécies, mais comumente

humanos. Eles formam sociedades vibrantes e organizadas , frequentemente marcadas por uma cultura que exala nobreza, sofisticação e um forte senso de orgulho. Conhecidos por sua beleza cativante e habilidades tanto marciais quanto mágicas, eles ocupam uma posição única, distinta tanto de seus ancestrais Elfos quanto das outras raças com as quais convivem.

Origem e Natureza:

Descendentes diretos de uniões inter-raciais envolvendo Elfos, os Meio-Elfos herdam uma mistura de traços de seus progenitores. Sua característica mais notável é a beleza híbrida, frequentemente descrita como sensual e atraente. Embora possuam a alta capacidade reprodutiva dos Elfos Puros, sua longevidade é variável e geralmente menor, podendo ir de uma vida significativamente longa até uma duração comparável à humana.

Estrutura Social:

Meio-Elfos tendem a formar comunidades bem organizadas, preferindo cidades ou vilas com arquitetura elegante e uma atmosfera de refinamento. Sua sociedade muitas vezes reflete seu orgulho e senso de superioridade, com comportamentos que remetem à realeza e à nobreza.

Crenças e Filosofia:

Muitos detalhes sobre sua crença e filosofia é desconhecida por conta dos mesmos impedirem a entrada de outros povos em suas cidades, Sua cultura parece valorizar a estética, a linhagem, a habilidade marcial e o status social. Suas crenças podem ser uma fusão das tradições élficas com os costumes da outra linhagem parental

Domínio:

O reino de Alexandria é o principal lar dos Meio-Elfos, onde sua cultura floresce e eles formam uma parte significativa da população em diversas cidades e comunidades.

Relações e História:

A história dos Meio-Elfos é marcada por uma profunda e dolorosa luta por soberania, forjada no fogo da opressão. Após a Era das Trevas, a ascensão da ideologia do Trono de Deus em Gaia intensificou o ódio e a perseguição contra todas as raças não-humanas. Os Meio-Elfos, com sua beleza e talentos, tornaram-se alvos preferenciais, sofrendo com uma onda brutal de escravidão e crimes de ódio perpetrados pelos humanos de Gaia.

Durante esse período sombrio, eles se sentiram abandonados e traídos. A Távola Redonda, que deveria proteger todos os povos de Alexandria, mostrou-se incapaz de defendê-los da crueldade dos mesmos humanos que juraram guiar. Cansados de uma proteção que existia apenas no nome, os Meio-Elfos tomaram o destino em suas próprias mãos.

Com orgulho ferido e um desejo inabalável por liberdade, eles se uniram em um exército formidável. Em uma série de conflitos sangrentos, eles conquistaram seu próprio território soberano dentro de Alexandria, um reino forjado com aço e magia, onde nenhum humano de Gaia ousaria mais oprimi-los. Ao fazer isso, eles rejeitaram formalmente a suserania da Távola Redonda, considerando-os falhos em seu dever mais sagrado. Este ato de rebelião e autossuficiência define a cultura dos Meio-Elfos até hoje, alimentando seu orgulho, seu senso de superioridade e sua desconfiança duradoura para com as outras raças.

Achaemenitas

Os Achaemenitas são uma antiga e vasta civilização conhecida por terem governado um dos maiores impérios multiétnicos da história de Hortus Parvus. Originários de regiões áridas, mas estrategicamente vitais, eles se tornaram mestres da administração, logística e do comércio, conectando diferentes reinos através de rotas bem estabelecidas. Sua força militar residia em exércitos numerosos, uma cavalaria de elite formidável e unidades de Shapers altamente disciplinadas, conhecidos como "Imortais". Historicamente, foram rivais notórios dos Helenos e mantiveram relações complexas com quase todos os outros grandes povos.

Origem e Natureza:

Descendentes de clãs nômades que unificaram vastos territórios desertos e oásis férteis, os Achaemenitas desenvolveram uma cultura pragmática focada na manutenção de seu império diversificado. Sua natureza é marcada por uma notável tolerância administrativa para com os povos conquistados, desde que a ordem e os tributos fossem mantidos. A lealdade ao "Rei dos Reis" (Shahanshah) era um pilar central.

Estrutura Social:

Um império altamente centralizado sob o Shahanshah, administrado através de uma rede eficiente de governadores provinciais (Sátrapas) e uma burocracia bem desenvolvida. A sociedade era estratificada, com uma poderosa nobreza guerreira

(muitas vezes a base da cavalaria pesada), uma classe sacerdotal influente, mercadores ricos controlando as rotas comerciais, e uma vasta população de artesãos, agricultores e povos súditos. As unidades de elite eram Shapers selecionadas por sua lealdade e poder,

Crenças e Filosofia:

Possuem uma fé dualista, focada na luta cósmica entre uma força de ordem/luz/verdade e uma de caos/escuridão/mentira. O fogo poderia ser um elemento sagrado, símbolo da pureza e da verdade. A filosofia imperial enfatizava a justiça (conforme definida pelo Rei), a ordem administrativa e a manutenção da paz (Pax Persica) através do domínio. Acreditavam no poder da administração e da logística como ferramentas tão importantes quanto a força militar.

Domínio:

Historicamente, controlavam vastos territórios, incluindo desertos extensos, montanhas e planícies férteis, conectando diferentes domínios de Hortus Parvus. Suas cidades eram centros administrativos e comerciais opulentos (Persépolis, Susa análogas). São famosos por suas "Estradas de Ether", redes de comunicação e transporte que talvez usassem cristais ou condutores para transmitir mensagens ou energia rapidamente por longas distâncias. Sua tecnologia focava em administração, comunicação, engenharia de irrigação em zonas áridas, metalurgia avançada para armas e armaduras, e talvez magia elemental (fogo/areia) ou de encantamento para seus exércitos.

Relações e História:

Tiveram interações (guerra e paz) com Kemetitas, Neo-Romano através de suas fronteiras e rotas comerciais. Participaram das Grandes Guerras, usando seus vastos exércitos e recursos.

Império Demoníaco

O Império de Qin representa a força mais organizada e implacável dentro do caótico continente de Umbra. Sob a liderança do Imperador Qin Shi Huang, este império, composto majoritariamente por Demônios, Anjos Caídos e humanos que se aliaram, busca a unificação total de Umbra através da força bruta.

Origem e Natureza:

A origem exata do Império é antiga, possivelmente fundada por um poderoso Lorde Demônio, eventualmente assimilando ou dominando por clãs demoníacos locais. A natureza do Império é definida pela busca obsessiva por ordem através do controle absoluto, refletindo a filosofia do Legalismo adaptada a um contexto demoníaco. A crueldade, a eficiência militar e a maestria na magia negra são seus pilares.

Estrutura Social:

Uma autocracia absoluta centrada na figura do Imperador Qin Shi Huang. Abaixo dele, uma vasta burocracia administra o império com mão de ferro. O poder militar é supremo, com generais demoníacos comandando legiões mistas de guerreiros e os Soldados de Terracota – constructos animados por necromancia ou almas aprisionadas, virtualmente incansáveis e obedientes. A sociedade é rigidamente controlada, com pouca ou nenhuma liberdade individual.

Crenças e Filosofia:

A filosofia reinante é a da ordem imposta pela força. A lei é absoluta e as punições são severas. Não adoram deuses no sentido tradicional, mas podem venerar o próprio Imperador como uma divindade. Acreditam na supremacia de seu Império sobre as facções "caóticas" de Umbra e os reinos "fracos" do exterior.

Domínio:

Controlam um vasto e sombrio território em Umbra, defendido por fortalezas imponentes e, possivelmente, uma Grande Muralha imbuída de magia negra. Suas cidades são centros militares e administrativos austeros. Sua tecnologia é baseada na forja demoníaca, criando armas mágicas poderosas.

Relações e História:

Estão em guerra perpétua ou conflito latente com os Anjos Caídos, Nórdicos e outros Demônios que se opõem ao imperador. Historicamente, entraram em choque com expedições ou reinos fronteiriços de Alexandria e Gaia. São universalmente temidos e odiados pelos reinos exteriores. Qin Shi Huang tem o objetivo atual de unificar todo o continente de Umbra sob seu domínio.

Nórdicos

Os Nórdicos são um povo robusto e feroz, originário das regiões mais frias e selvagens de Hortus Parvus, como o norte de Alexandria ou ilhas remotas perto de Gaia. São renomados como guerreiros destemidos, exploradores audaciosos e navegadores excepcionais, que adaptaram suas habilidades não apenas para os mares

tempestuosos, mas talvez também para as 'marés' e correntes de Ether que fluem pelo mundo e até entre reinos. Sua cultura é centrada na honra marcial, na busca por glória em batalha e na veneração de Deuses Caídos Guerreiros. Eles compartilham uma mentalidade similar à dos Dragões de Alexandria, valorizando a força e a morte em combate.

Origem e Natureza:

Descendem de povos antigos que invadiram e ocuparam territórios de Umbra anteriormente desocupados, prosperando em ambientes hostis e forjando uma sociedade resiliente e pragmática. Valorizam a força individual, a coragem perante o perigo e a lealdade ao clã. Sua conexão com o Ether frequentemente se manifesta de forma primal.

Estrutura Social:

São organizados em clãs independentes ou federações tribais lideradas por Jarls ou reis guerreiros, cuja autoridade depende de sua força, riqueza e renome. A sociedade é estratificada, mas a habilidade marcial pode permitir ascensão social. Grandes salões servem como centros comunitários para festas, conselhos e narração de sagas.

Crenças e Filosofia:

Adoram um panteão de Deuses Caídos poderosos e muitas vezes tempestuosos (Odin, Thor, Freya, etc.), associados à guerra, magia, natureza selvagem e ao destino. Acreditam em um pós-vida glorioso para aqueles que morrem bravamente em batalha. As Runas são vistas como símbolos sagrados de poder e conhecimento, concedidos pelos deuses. Há um forte senso de destino (Wyrd), mas também uma crença na importância de enfrentá-lo com coragem. Respeitam os espíritos da natureza selvagem.

Domínio:

Habitam um enorme território de Umbra desocupado por Demônios. Sua força reside em sua mobilidade e poder naval/etéreo. Seus navios característicos são obras-primas de engenharia e magia rúnica, capazes de navegar por oceanos perigosos e talvez até por correntes de Ether no espaço ou entre dimensões. Sua tecnologia foca em metalurgia (armas e armaduras de alta qualidade), construção naval e na aplicação prática da Magia Rúnica.

Relações e História:

Possuem uma relação complexa com os Demônios, os donos originais de seu território, e precisam lidar com conflitos constantes com o Império de Qin. Lutaram nas Grandes Guerras como mercenários ou aliados de conveniência, sempre buscando glória e saque. Podem ter sido os primeiros a descobrir rotas perigosas ou continentes esquecidos.

Os Filhos da Cerejeira

O Reino de Sakura é uma nação insular, provavelmente localizada em uma região distinta ou arquipélago isolado entre os grandes domínios. Conhecidos por sua cultura profundamente enraizada em tradições ancestrais, uma estética refinada que valoriza a natureza e a simplicidade, e uma sociedade hierárquica com uma forte classe guerreira. Historicamente, mantiveram um certo isolamento após quase serem aniquilados durante a Primeira Grande Guerra contra Lúcifer, mas após o incidente na Torre Dates, há cerca de 20 anos, marcaram uma mudança drástica. Uma nova liderança ascendeu, tornando o reino mais armamentista, e gerando rumores sobre seu novo Shogun ser a própria entidade conhecida como a "Criança da Destruição".

Origem e Natureza:

A origem do Povo de Sakura remonta a tempos antigos, possivelmente ligados a clãs que buscaram refúgio do caos das grandes guerras continentais em suas ilhas, desenvolvendo uma cultura única. Sua natureza é marcada por um forte senso de honra, disciplina, respeito pela hierarquia e uma profunda conexão espiritual com a natureza de suas ilhas, interagindo de perto com espíritos locais os Youkais. Valorizam a perfeição na arte e no combate, e há uma ênfase cultural na transitoriedade da vida, simbolizada pela flor de cerejeira (Sakura).

Estrutura Social:

Atualmente, o Reino é governado por um novo Shogun que ascendeu ao poder no período conturbado que se seguiu ao incidente na Torre Dates. A identidade desta figura é um segredo bem guardado, mas acredita-se amplamente que o Shogun seja a própria "Criança da Destruição". Notavelmente, esta entidade foi declarada um Astreus pelos Quatro Generais Divinos.

Diretamente abaixo do Shogun na hierarquia estão apenas os Quatro Generais Divinos, Shapers de poder excepcional que parecem deter a maior parte do poder executivo e militar. A sociedade mantém sua ordem rigorosa e etiqueta, mas sob o

novo regime, os julgamentos de figuras importantes ou inimigos do Estado tornaram-se espetáculos públicos realizados em grandes salões de Teatro Japonês, tratados quase como uma forma de arte performática sombria. Clãs nobres e guerreiros ainda existem, mas parecem responder diretamente aos Generais e ao Shogun. Sacerdotes (Onmyōji) continuam a desempenhar papéis rituais.

Crenças e Filosofia:

Sua espiritualidade tradicional é provavelmente animista e politeísta, com reverência aos espíritos da natureza. Rituais de purificação e respeito pelo equilíbrio natural são fundamentais. A filosofia pode enfatizar a autodisciplina, o dever e a aceitação do destino. No entanto, a ascensão de um Shogun considerado um Astreus pode ter introduzido novos elementos teocráticos de medo em torno da figura do líder, cuja verdadeira natureza e objetivos são desconhecidos pela população em geral. A transformação de julgamentos em "arte" sugere uma possível mudança filosófica para uma estética mais extrema ou desumanizada sob o novo regime.

Domínio:

Um arquipélago, caracterizado por paisagens montanhosas, florestas densas, costas recortadas e cerejeiras. Sua arquitetura é distinta (castelos, templos, jardins zen). Embora possam parecer tradicionalistas, sua "tecnologia" pode ser uma forma avançada de magi-tecnologia: armas e armaduras encantadas com precisão incomparável, Shikigami, barreiras espirituais complexas, e técnicas de manipulação de Ether que se integram harmoniosamente com o ambiente natural. O aumento do militarismo sugere um foco recente no desenvolvimento de armas arcanas ou na expansão de suas forças Shaper.

Relações e História:

Historicamente, podem ter praticado períodos de isolamento. A mudança de liderança e a natureza do novo Shogun/Astreus provavelmente intensificaram seu isolamento e atraíram atenção hostil de organizações como o Trono de Deus. Sua capacidade de capturar e executar membros de organizações poderosas como Horizon demonstra um sistema de inteligência e defesa formidável e uma política externa agressiva ou, no mínimo, intransigente sob o novo regime.

Elysianos

Visão Geral:

Os habitantes humanos de Elysium representam o ápice da civilização tecnológica em Hortus Parvus. Vivendo nos 6 continentes interligados deste domínio, eles são definidos por sua obsessão pela inovação, eficiência e pela aplicação científica do Ether. Sua sociedade é complexa, marcada por grandes metrópoles como a Capital de Metal, um forte sistema corporativo e uma profunda integração com tecnologias avançadas, incluindo aprimoramentos cibernéticos e coexistência com Autômatos e Ciborgues. Veem a si mesmos como a vanguarda do progresso, muitas vezes olhando com condescendência para as culturas mais "primitivas" ou "supersticiosas" de outros reinos.

Origem e Natureza:

Descendentes dos colonizadores originais ou de povos que abraçaram totalmente a via tecnológica, os Elysianos moldaram sua natureza em torno da lógica e da ciência. Valorizam o conhecimento quantificável, a engenharia e o avanço constante. Sua relação com o Ether é puramente utilitária: uma fonte de energia a ser medida, controlada e aplicada em suas máquinas, engenharia genética e sistemas. Tendem a ser pragmáticos, por vezes cínicos em relação a conceitos como magia "natural" ou fé. A vida em suas cidades densas e tecnológicas pode levar a um certo distanciamento da natureza. Aprimoramentos cibernéticos são comuns e socialmente aceitos, vistos como mais um passo na evolução auto-dirigida.

Estrutura Social:

A sociedade elysiana é fortemente estratificada, dominada por mega-corporações que controlam vastos setores da economia e pesquisa. Existe uma classe de inventores, cientistas e engenheiros altamente valorizada, seguida por técnicos, operários e uma subclasse nos níveis inferiores das cidades. Guildas de inventores e coletivos de hackers também desempenham papéis importantes. A governança formal em todo o continente, no entanto, opera em um sistema diárquico aplicado a cada estado: cada um é co-liderado por duas figuras de poder igualitário - um Cientista-Líder, representando o auge do conhecimento técnico e da inovação local, e um membro da União da Rosa-Cruz, que é escolhido democraticamente pelo povo. Este arranjo cria um equilíbrio (ou, por vezes, tensão) entre a direção tecnocrática e uma supervisão com bases filosóficas ou populares.

Crenças e Filosofia:

Acreditam no progresso ilimitado através da ciência e da tecnologia. A ética é frequentemente debatida em termos de utilidade e eficiência, especialmente em relação à engenharia genética, inteligência artificial e exploração de Ether. A "magia"

de Alexandria é vista como um sistema ineficiente e perigoso de manipulação de Ether, enquanto a religião de Gaia é considerada superstição irracional.

Domínio:

Habitam os 6 continentes de Elysium, caracterizados por cidades vastas e tecnologicamente avançadas, interligadas por sistemas de transporte de alta velocidade. Sua tecnologia é a mais avançada de Hortus Parvus, abrangendo desde a exploração espacial até a nanotecnologia e biogenética. No entanto, enfrentam problemas como poluição industrial e desigualdade.

Relações e História:

Mantêm uma aliança comercial tensa com Gaia, fornecendo tecnologia em troca de recursos e mão de obra. Veem Alexandria com uma mistura de curiosidade (como fonte de fenômenos etéreos "brutos") e desdém (pela falta de rigor científico). Consideram Umbra um domínio caótico e perigoso. Sua história está ligada à criação e eventual Guerra dos Autômatos, resolvida com ajuda de um Scarlune.

Gaianos

Os humanos de Gaia representam uma civilização vasta e complexa, distribuída pelos 5 continentes de seu domínio. Caracterizam-se por uma forte adesão ao racionalismo e materialismo, rejeitando ativamente o sobrenatural e o fantástico. Sua sociedade é profundamente marcada pela influência da organização religiosa "Trono de Deus" e por um sistema capitalista muitas vezes implacável, gerando grandes disparidades sociais, como visto em sua metrópole Geo Nova York. Mantêm uma aliança pragmática com Elysium para obter tecnologia, mas nutrem forte preconceito contra não-humanos e, especialmente, Shaper

Origem e Natureza:

Provavelmente descendentes de colonizadores que priorizaram a lógica e a ordem sobre a exploração do Ether, ou que reagiram com medo a eventos sobrenaturais passados. Sua natureza é moldada por uma desconfiança inerente ao inexplicável. Valorizam o trabalho, a ordem social (mesmo que desigual), a prosperidade material e a força da nação. O Ether é visto como uma falha, uma heresia ou, na melhor das hipóteses, uma força perigosa que deve ser erradicada ou controlada por meios científicos, nunca abraçada. Isso leva à perseguição histórica e atual de Shaper.

Estrutura Social:

Altamente estratificada, com uma elite rica e poderosa controlando a economia e a política, e uma grande massa de trabalhadores e pobres. O Trono de Deus exerce forte influência moral e política, coexistindo com o governo secular nacionalista de Lovecraft. eles dividem seu **território** com os Neo-Romanos que dominaram certas regiões. A escravidão é uma realidade legalizada em sua economia. Shaper vivem escondidos ou são caçados .

Crenças e Filosofia:

Uma dicotomia entre a fé dogmática do Trono de Deus (anti-sobrenatural, possível adoração a um Deus único e racional) e um materialismo secular focado no progresso econômico e na força nacional. Ambas as correntes compartilham a rejeição e o medo do Ether e dos Shapers. A ciência é valorizada como ferramenta de controle e prosperidade, mas a exploração "irresponsável" de Elysium pode ser vista com suspeita. Forte crença na superioridade humana (sobretudo a Gaiana) sobre outras raças e seres.

Domínio:

Os 5 continentes de Gaia, com grandes centros urbanos como Geo Nova York. A infraestrutura depende muito da tecnologia importada de Elysium (carros, aviões etc.). A economia é baseada em indústria, agricultura, extração de recursos e comércio. O ambiente pode variar de metrópoles poluídas a vastas áreas rurais ou industriais.

Relações e História:

Aliança de dependência tecnológica com Elysium. Hostilidade ideológica e medo em relação a Alexandria (magia) e Umbra (demônios). Historicamente isolados. Palco da ascensão e queda de Asmodeus e de conflitos devastadores envolvendo Usiel Scarlune e Seraphins. O Trono de Deus opera globalmente a partir de Gaia, mas com forte base local.

Londinos

Os humanos que habitam Alexandria, particularmente aqueles centrados na cidade de Granbretanha ou Nova Londres, representam uma faceta da humanidade profundamente integrada a um mundo de magia, raças fantásticas e tradições antigas. Acostumados a conviver com Meio-Elfos, Fadas, Dragões, Vampiros e outros, eles desenvolveram uma cultura sincrética que mistura elementos medievais, góticos-vitorianos e influências mágicas e tecnológicas. São adaptáveis, diversos e frequentemente envolvidos nas complexas políticas e aventuras do reino de Alexandria.

Origem e Natureza:

Descendentes de colonos que se estabeleceram em Alexandria e se adaptaram ao ambiente rico em Ether e à presença de outras raças, ou de populações humanas nativas daquele domínio. Sua natureza é mais aberta ao sobrenatural e à diversidade racial do que a dos Gaianos, por pura necessidade de convivência. Desenvolveram uma resiliência particular para lidar com os perigos e maravilhas de Alexandria. Podem variar de cavaleiros honrados e magos estudiosos a mercadores pragmáticos e aventureiros audazes.

Estrutura Social:

Variada. Em Granbretanha, existe uma monarquia ou sistema feudal com nobreza, cavaleiros e guildas de artesãos. Nas cidades portuárias com influência de Elysium, possui uma estrutura mais mercantil e tensões entre tradicionalistas e modernistas. Crucialmente, a sociedade humana em Alexandria está entrelaçada com as de outras raças, formando reinos multi-raciais, alianças ou coexistência tensa dependendo da região e da história local.

Crenças e Filosofia:

Extremamente diversas. Podem praticar religiões baseadas nos Deuses Caídos (análogos aos panteões europeus/gregos/nórdicos), cultuar espíritos da natureza em alinhamento com Fadas ou Elfos, seguir filosofias arcanas aprendidas em escolas de magia, ou manter tradições pagãs antigas (festivais)]. A magia é geralmente aceita como parte natural do mundo.

Domínio:

Espalhados por 4 dos 12 continentes de Alexandria, com grandes concentrações em cidades como Granbretanha, Nova Londres e Porto Élfico. Seu ambiente é rico em magia, florestas ancestrais, ruínas misteriosas e coabitado por inúmeras outras raças e criaturas mágicas.

Relações e História:

Vivem em constante interação (aliança, conflito, comércio, coexistência) com as outras raças e povos de Alexandria. Podem ter relações particularmente complexas com Meio-Elfos. Recebem influência tecnológica de Elysium nas cidades portuárias. veem Gaia como um reino excessivamente cético e limitado. Sua história está repleta de guerras contra monstros, disputas entre reinos/nobres e grandes aventuras.

Dragonianos

Os Dragonianos, também conhecidos como Dragões, são uma antiga e majestosa raça primordialmente associada ao reino de Alexandria, especificamente à sua capital, Varka, uma terra ancestralmente governada pelos Dragões Ferreiros. Conhecidos por sua força física incomparável, afinidade com fogo e capacidade de assumir tanto formas dracônicas clássicas quanto humanoides, eles representam um poder ancestral no mundo. No entanto, sua outrora vasta longevidade foi amaldiçoada; uma Espada Sagrada cravada no centro de sua vila absorve continuamente sua mana, encurtando drasticamente suas vidas. Uma antiga profecia dita que a filha do Rei Carmesim porá fim a essa maldição, retirando a "Espada da Promessa do Solo". Atualmente.

Origem e Natureza:

Uma espécie antiga com longevidade que deveria ser quase infinita, mas que foi amaldiçoada. Podem se manifestar como dragões com escamas resistentes como diamante ou em formas humanoides que, embora variem, retêm força e durabilidade excepcionais. O Rei Carmesim, uma figura proeminente, possuía escamas carmesins intensas. Possuem alta inteligência e são mestres na forja, especialmente de espadas, uma herança de seus ancestrais ferreiros. Têm afinidade natural com magia de fogo ou habilidades Gifted de chamas. Sua linhagem real pode manifestar um Ether particularmente intenso, como a filha mais nova do Rei Carmesim. São conhecidos por serem orgulhosos, "cabeça quente" e por valorizarem a força e a morte honrosa em combate, desprezando a covardia.

Estrutura Social:

Vivem em sociedade, com Varka sendo sua principal cidade. A estrutura é monárquica, historicamente liderada por um Rei Dragão. O último rei notável foi o Rei Carmesim. Atualmente Wise (irmão do Rei Carmesim) rege no lugar de seu irmão, até que um descendente legítimo possa assumir. A sociedade é dividida em clãs. A força física e a honra em batalha são altamente valorizadas. A profecia sobre a filha do Rei Carmesim parece ter grande peso em suas decisões, a ponto de abandonarem a filha bastarda por não se encaixar na descrição profética. Realizam eventos como o Festival do Dragão.

Crenças e Filosofia:

Sua filosofia valoriza a força, honra e glória marcial. Acreditam na profecia da Filha do Rei Carmesim como a chave para reverter a maldição da vida curta, seguem um pragmatismo ou crença rígida na profecia, talvez até uma certa crueldade em prol do que consideram o bem maior da raça.

Domínio:

Principalmente Varka, em Alexandria. O centro de sua vila é marcado pela presença da Espada Sagrada que drena sua mana/vitalidade . São mestres ferreiros, uma tradição ancestral.

Relações e História

A história dos Dragonianos é uma saga de poder ancestral, orgulho inabalável e uma tragédia que moldou seu destino. Como uma das raças primordiais de Alexandria, eles mantêm relações complexas com os outros povos, marcadas por respeito, rivalidade e, por vezes, conflito.

- **Com as Fadas:** A relação mais antiga e tensa. Dragões e Fadas compartilham uma história de poder que remonta a eras esquecidas. No entanto, foi uma disputa ancestral entre as duas raças que, segundo as lendas, resultou na maldição da Espada Sagrada. Hoje, a relação é de uma rivalidade amarga e desconfiança mútua, com cada lado culpando o outro pela tragédia que encurtou a vida dos dragões.
- **Com os Scarlune:** Os Dragonianos veem os Scarlune com uma mistura de curiosidade e desprezo. Respeitam sua força individual e ambição, mas desdenham de sua falta de honra coletiva e de suas táticas "não convencionais". Um dragão valoriza um duelo aberto, enquanto um Scarlune pode preferir uma solução mais... criativa.
- **Com os Anões:** Há um profundo respeito mútuo entre as duas raças, nascido de uma paixão compartilhada pela forja e pelo artesanato. Embora os Dragões se considerem mestres insuperáveis na criação de espadas, eles admiram a engenhosidade e a resiliência dos Anões em suas construções.
- **Com os Humanos:** Os Dragonianos geralmente veem os humanos com uma certa condescendência, como seres frágeis e efêmeros. No entanto, admiram sua capacidade de adaptação e, ocasionalmente, formam laços de amizade com guerreiros humanos que demonstram coragem e honra excepcionais.

A história recente dos Dragonianos é dominada pela figura trágica do Rei Carmesim e pela profecia que dita o futuro de sua raça. A constante drenagem de sua força vital pela Espada Sagrada tornou-os mais focados e, de certa forma, mais desesperados, buscando uma solução que os liberte de seu destino abreviado.

A Lenda da Espada e da Promessa

No coração da cultura Dragoniana jaz uma lenda que é ao mesmo tempo sua maior ferida e sua única esperança. É a história de um pecado ancestral, uma maldição duradoura e uma profecia que aguarda seu cumprimento.

O Pecado e a Maldição

Eras atrás, em uma terra governada pelos Dragões Ferreiros ancestrais, um grande pecado foi cometido — uma traição ou um ato de orgulho contra as Fadas que partiu o equilíbrio do mundo. Como punição e eterno lembrete, uma **Espada Sagrada** de origem feérica foi cravada no centro da vila dos dragões. A lâmina, pulsando com uma magia antiga e faminta, não derrama sangue, mas absorve a própria essência vital dos Dragonianos, sua mana, encurtando drasticamente suas vidas que deveriam ser quase infinitas. A cada geração que passa, a vida de um dragão se torna mais curta, uma contagem regressiva para a extinção.

A Profecia do Rei Carmesim

Em meio a essa lenta decadência, uma profecia surgiu, um fio de esperança em meio ao desespero: ***"A Filha do Rei Carmesim trará fim à maldição, retirando a Espada da Promessa do Solo"***.

Séculos depois, a profecia começou a se cumprir com o nascimento de um Dragoniano cujas escamas possuíam um tom carmesim mais intenso e vermelho que o próprio sangue. Seu poder e carisma eram inegáveis, e ele ascendeu, tornando-se o Rei Carmesim. O reino prendeu a respiração, aguardando o nascimento de sua herdeira.

O rei, no entanto, teve duas filhas. A mais velha, nascida de um caso secreto com uma mestiça plebeia, era forte e resiliente, mas não carregava o selo da profecia. A mais nova, Beatrice, nascida da linhagem real, possuía um Ether carmesim tão intenso quanto o do pai, sendo imediatamente aclamada como a criança da promessa.

A Invasão e a Escolha

A esperança, contudo, atraiu as sombras. Um mal primordial invadiu Varka. Seu objetivo era o corpo de um dos jovens dragões reais para alcançar o ápice do poder e da longevidade. Em sua invasão, ele encontrou e sequestrou as duas filhas do rei.

Em uma tentativa desesperada de resgate, o Rei Carmesim se sacrificou. Seu poder colossal conseguiu salvar uma de suas filhas, mas a outra foi levada pelo demônio para as trevas. Vendo que nem mesmo seu rei pôde vencer a criatura, e confrontados com uma escolha impossível, os anciões dragões tomaram uma decisão pragmática e cruel: a filha salva foi Beatrice, a da realeza, a portadora do Ether carmesim. A outra, a

bastarda, foi abandonada à própria sorte, considerada um sacrifício necessário, pois não poderia ser a garota da promessa.

Artes Marciais Dracônicas: O Estilo Taikou

Entre os diversos legados dos Dragonianos, talvez nenhum seja tão paradoxal e letal quanto sua arte marcial ancestral: o Estilo Taikou. Nascido não da abundância de poder, mas da necessidade imposta por uma maldição, o Taikou é a ciência do combate eficiente, uma disciplina que transforma o corpo em um catalisador perfeito de Ether, permitindo que os fracos desafiem os fortes e que os fortes atinjam um nível de poder inimaginável.

Filosofia Central: O Princípio da Cafeteira Expresso

A base filosófica do Taikou é ensinada a cada aprendiz através de uma metáfora fundamental para o controle de energia.

- **O Corpo como Máquina:** O corpo de um Shaper é como uma cafeteira expresso, e seu Ether é a água no reservatório. Um lutador inexperiente tenta usar todo o reservatório de uma vez para cada ataque, um processo de grande desperdício energético que o deixa exausto rapidamente.
- **Aura como Desperdício:** A aura que emana de um Shaper é a energia que vaza. Uma aura descontrolada e massiva é sinal de uma máquina mal vedada — pode parecer impressionante para os leigos, mas é um sinal de pura ineficiência e perda de pressão.
- **O Foco do Taikou:** O mestre de Taikou aprende a usar a quantidade exata de "água" (Ether) e a aplicar a pressão perfeita para extrair uma única e concentrada "dose de expresso". Em vez de revestir um braço inteiro com Ether para um soco, ele concentra 100% dessa energia no ponto de impacto — os nós dos dedos, a lâmina do pé — no exato instante do golpe. O resultado é um ataque de poder devastador com um gasto mínimo de Ether.

Essa filosofia de eficiência máxima tornou-se vital para os Dragões após a maldição que encurtou suas vidas, forçando-os a conservar sua energia vital. É por essa razão que clãs como os Scarlune, Elfos e Seraphins, com suas reservas de Ether quase infinitas, historicamente desprezaram o Taikou como uma "técnica para os fracos", sem perceber o poder que reside em seu domínio.

Os Pilares do Estilo Taikou

O Taikou se sustenta em três pilares fundamentais que um praticante deve dominar.

- **Fluxo e Foco (O Escudo e a Lança):** O pilar mais básico. O praticante aprende a manipular seu Ether interno de forma dinâmica. Em vez de criar uma

"armadura" de Ether passiva e constante, ele aprende a sentir a intenção do inimigo e a "fluir" seu Ether defensivo para o ponto exato do impacto, um milissegundo antes de ser atingido, criando uma defesa pontual e quase impenetrável. Ofensivamente, ele "foca" seu Ether como uma lança, canalizando-o para o ponto de ataque.

- **Ressonância Dracônica (O Coração da Fornalha):** Um pilar que explora a herança dos Dragões. Praticantes de Taikou aprendem a sincronizar o "aquecimento" de seu Ether com seus batimentos cardíacos e seu ritmo respiratório. Isso cria um pulso rítmico de poder, permitindo explosões de força que parecem surgir do nada. Um mestre pode manter essa ressonância, transformando seu corpo em uma fornalha viva, onde cada golpe carrega o peso de seu coração pulsante.
- **Adaptação de Combate (A Mente do Dragão):** O pilar mental. O Taikou não é apenas um conjunto de movimentos, mas uma filosofia de combate. O praticante aprende a ler o campo de batalha, a analisar o estilo do oponente e a adaptar suas técnicas instantaneamente. Diz-se que um verdadeiro mestre de Taikou pode observar a técnica de um adversário e, através da análise e do domínio dos fundamentos, replicar ou criar uma contramedida eficaz em questão de segundos.

Técnicas Fundamentais (As Formas Dracônicas)

Embora o Taikou valorize a improvisação, existem formas clássicas que servem como base para o treinamento.

- **Punho da Fornalha:** O golpe focado mais básico. Concentra o Ether nos nós dos dedos, resultando em um impacto perfurante e explosivo.
- **Escama Impenetrável:** A defesa focada. Canaliza o Ether para um único ponto para bloquear um ataque iminente. Mestres podem usar esta técnica para quebrar a arma do oponente com o impacto.
- **Sopro do Wyvern:** Uma aplicação do fundamento de Emissão. O praticante exala uma rajada concussiva de Ether puro de sua boca ou mãos, capaz de desequilibrar ou atordoar um oponente à distância.
- **Cauda do Cometa:** Um chute giratório devastador que usa a rotação de todo o corpo para gerar força centrífuga, focando a explosão de Ether no calcanhar ou na lâmina do pé.
- **Coração do Vulcão:** Um estado avançado onde o lutador mantém a Ressonância Dracônica em seu pico. Sua aura se torna visivelmente densa e quente, e seus atributos físicos são passivamente elevados ao limite, mas ao custo de um consumo constante e perigoso de Ether.

O Estilo Taikou é, portanto, mais do que uma arte marcial; é a prova de que a verdadeira força não reside na quantidade de poder que se possui, mas na perfeição com que se utiliza cada gota dele.

História Escrita e Revisada por AngelDark

Canal do Youtube : @AngelDarkAMV

- Aviso

Esta obra é uma ficção e não deve ser interpretada como uma representação da realidade. A obra contém cenas pesadas, que podem ser perturbadoras para alguns leitores. Se você se sentir desconfortável com esses temas, sugerimos que não leia a obra.