

Advanced
Dungeons & Dragons

BIRTHRIGHT™

CENÁRIO DE CAMPANHA



atlas de cerília

Tradução: Guto Vieira, Fábio Medeiros e Luiz P. F. Júnior e o Górgona

Revisão da Primeira Tradução: Lucas Fortunato

Diagramação: O Górgona

Agradecimentos Especiais:
Paulo César (Obrigado pela mentoria)

Para mais material, visite

<https://masmorrasedragoes.qzz.io/>

Criticas, sugestões, comentários, etc...

contato@masmorrasedragoes.qzz.io

Sintam-se à vontade pra distribuir esse arquivo. Coloque no seu blog, site para

armazenamento, grupo de whatsapp, telegram... **Distribua!**

A única coisa que peço é que não retire a página de dedicatória e que não cobre pelo material.

Obrigado a todos que mantêm o RPG vivo. Trabalho feito de fã para fã, sem fins lucrativos.

NÃO VENDA!

Apoie o RPG nacional. Compre livros, incentive o mercado.

Dedico este trabalho a meu filho,
que me fez voltar a imaginar outros mundos.



livro I atlas de cerília

Prefácio	2	As raças de Cerília	12
Uma Visão Geral de Cerília	3	Humanos	12
As Linhagens	3	Anuireanos	12
Aos Regentes	3	Brechts	12
História de Cerília	4	Khinasi	13
Cerília Antiga	4	Rjurik	13
As Tribos	4	Vos	14
A Fuga da Sombra	5	Elfos	14
O Conflito	5	Anões	15
A Chegada da Sombra	6	Halflings	15
A Guerra da Sombra	7	Monstros	15
O Nascimento dos Novos Deuses e as Abominações	8	Humanoides	15
O Mundo das Sombras	9	Awnsheghlien	16
Formação do Império	10	Atlas de Cerília	17
Ruínas do Império	11	Anuire	17
		Brechtür	22
		Khinasi	25
		Rjurik	29
		Vosgaard	31

Escrito por L. Richard Baker III e Colin McComb
Edição de Anne Brown
Revisão por Carrie Bebris, Roger E. Moore, Sue Weinlein
Direção criativa de Roger E. Moore
Arte da capa e arte conceitual por Tony Szezudlo
Arte de interiores por Walter Velez, Tony Szezudlo, William O'Connor e Eric Hotz
Arte das Cartas de Guerra por Doug Chaffee
Arte do Baú de Guerra por Jeff Easley
Coordenação de arte por Peggy Cooper
Mapas de pôster por Diesel
Arte do Battle Mat por Stephen A. Daniel
Design de página por Dee Barnett
Design gráfico por Dee Barnett e Renee Ciske
Coordenação gráfica por Paul Jaquays
Composição tipográfica de Nancy J. Kerkstra
Coordenação de pré-impressão eletrônica por Tim Coumbe

TSR, Inc.
201 Sheridan Springs Rd.
Lake Geneva
WI 53147
U.S.A.



TSR Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

3100XXX1901

AD&D, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS e DUNGEON MASTER são marcas registradas de propriedade da TSR, Inc.
BIRTHRIGHT, MONSTROUS MANUAL e o logotipo da TSR são marcas registradas de propriedade da TSR, Inc.
Todos os personagens da TSR, nomes de personagens e suas semelhanças distintivas são marcas registradas de propriedade da TSR, Inc.
©1995 TSR, Inc. Todos os direitos reservados. Impresso nos EUA.

A Random House e suas empresas afiliadas têm direitos de distribuição mundial no comércio de livros para produtos em inglês da TSR, Inc.
Distribuído para o comércio de brinquedos e hobbies por distribuidores regionais. Distribuído para o comércio de livros e hobbies no Reino Unido pela TSR Ltd.
Este material é protegido pelas leis de direitos autorais dos Estados Unidos da América. Qualquer reprodução ou uso não autorizado do material
contido aqui é proibido sem o consentimento expresso por escrito da TSR, Inc.



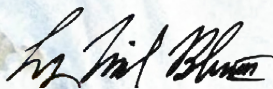
Cerca de sete anos atrás, me formei na faculdade e decidi imediatamente começar O Próximo Grande Épico de Fantasia. Sai da frente, Tolkien - eu tenho um diploma em inglês e não tenho medo de usá-lo. Ao longo do ano e meio seguinte de trabalho intermitente, criei um monstro de 225.000 palavras que chamei de Kingslayer. Claro, eu nunca tinha publicado um artigo de revista, muito menos um romance, e depois de várias rejeições custosas, ele ficou guardado em uma caixa de sapatos embaixo da minha mesa por anos, enquanto eu continuava minha carreira como oficial da Marinha, me casava e me dedicava a outras atividades.

Mas Kingslayer espreitava em um canto oculto do meu cérebro, e quando fiz a entrevista para a TSR, mostrei uma cópia para Jim Ward só para provar que eu conseguia escrever muitas palavras todos os dias para viver. E, tendo cumprido o propósito de me ajudar a ser empregado pela TSR, Kingslayer retornou à sua caixa de sapatos debaixo da minha mesa e juntou mais um pouco de poeira.

Então, cerca de um ano atrás, Colin e eu fomos designados para desenvolver o próximo mundo de jogo para a TSR. Nossos primeiros mapas foram desenhados em um quadro branco, com anotações enigmáticas como "grande floresta", "caras russos" e "comerciantes alemães". E enquanto preenchíamos pedaços de território no mapa, eu disse a Colin: "Sabe, tenho alguns materiais antigos espalhados por aí que podemos usar". Colin não se importou, então o Império Anuireano finalmente chegou às prateleiras depois de viver em uma caixa de sapatos embaixo da minha mesa por sete anos. Acho que a moral dessa história é que a persistência compensa ou nunca jogar nada fora, você pode decidir.

É claro que esse material antigo passou por muitas mudanças ao ser traduzido de uma tentativa ambiciosa de escrever um romance para um mundo de jogo vivo e pulsante. Basta dizer que nunca percebi quanto trabalho dá para criar uma nova linha de produtos! Meus agradecimentos vão para Jeff Grubb, que foi uma fonte maravilhosa de ideias para o cenário; Jon Pickens, que nunca me deixou sozinho, mesmo quando eu queria que ele fosse embora; Roger Moore e Anne Brown por seus esforços incansáveis para deixar tudo perfeito; Tony Szczudlo por seu desejo sincero de transformar nossas palavras em arte; e, principalmente, minha querida esposa Kim, que me aguentou durante muitas e longas horas de escrita nos fins de semana e à noite. Olha, querida, está tudo pronto!

prefácio



Rich Baker
Lago Genebra
Wisconsin
fevereiro
1995

Já faz um ano que Rich e eu começamos a pensar sobre este mundo. Embora tivéssemos outras obrigações, Cerilia ficou na nossa cabeça durante a maior parte do ano. Foi um bom momento e uma jornada difícil, mas vou me lembrar daqueles dias com carinho, especialmente dos dias em que jogamos dardos com Rich e Tony para avaliar ideias (um alvo era uma boa ideia; eu tive algumas boas ideias, mas Rich e Tony tiveram quase todas as boas ideias naquele dia, até mudarmos para outro sistema de classificação de ideias). Os testes de jogo também foram muito divertidos, com as postagens psicóticas de Roger e suas incontáveis legiões de mortos-vivos invadindo Alamie.

Por outro lado, também foi um período de muita dor de cabeça. Rich e eu queríamos que esse mundo fosse diferente o suficiente para que pudéssemos nos distinguir, mas familiar o suficiente para que as pessoas se apaixonem por ele facilmente. Queríamos fantasia épica e interpretação aprofundada. Queríamos tudo, em suma, e acho que o resultado é uma representação bastante justa. Claro, há coisas que não poderíamos colocar aqui; acho que é para isso que serve o resto da linha do jogo. Nós nos esforçamos para tornar

o mundo o mais rico possível nesta caixa, e acredito que você ficará positivamente surpreso.

Agora vou agradecer a uma lista exaustiva de pessoas que me deram conforto, amizade e alguma ideia estranha, e depois esquecerei muitas pessoas que estavam envolvidas e que me odiarão por não incluí-las nesta lista. Bem, difícil.

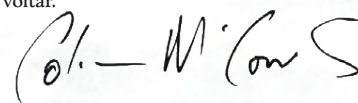
Aqui estão todos que me vieram à mente.

Todos na TSR, mas especialmente aqueles do meu grupo de produtos e aqueles que ajudaram a conduzi-lo (Tony "Logo Boy" Szczudlo, Andria "Quote Zone" Hayday, Roger "Legion of Insane Dead" Moore, Jeff "Abominations and Exploding Gods" Grubb, Anne "Two Mikes" Brown, Sue "Restless Soup" Weinlein, Tim "Duh Boss" Brown e Jim "Duh REALLY BIG Boss" Ward); a multidão de Milwaukee, grande demais para listar todos, exceto você, sabe quem você é (ideias e percepções, especialmente: Paul Buss, Laddie Voslar e Dave Zenz); o público de Evanston/Chicago (Jim Furbee, Brad Matheson, Paul Nelis, Kevin Pohle, Cheryl Silva e Scott Unger); a turma da família (mãe, Mike G., pai, Mike e sua esposa Eva, Scott, Bill e sua esposa Nancy, Babbie, Gavin e o resto da família extensa, numerosos demais para listar); e o pessoal diverso: Tim Beach por sua ajuda não creditada no jogo DRAGON MOUNTAIN* (agora cale a boca e me deixe em paz!), Tony DiTerlizzi por suas sugestões úteis e aquelas que nos fizeram rir, e Mary Guzdziol por, bem, tudo.

Trabalhamos muito nisso. Fique à vontade para nos dizer o que você pensa. Mas depois de todo o trabalho que investimos nisso, o que eu tenho a dizer?

É melhor você amar isso.

Quanto a mim, vou deixar minha mente vagar para outro lugar agora. Mas ela pode até voltar.



Colin McComb
Lago Genebra, Wisconsin
27 de fevereiro de 1995

Mais de seis gerações atrás, um de meus antepassados segurou alto o estandarte de Roele na batalha do Monte Deismaar. Seu nome era Traederic Dosiere, e eu frequentemente me pergunto o que deve ser sido testemunhar a maior batalha já travada, ver os campeões do bem e do mal duelarem uns contra os outros, contemplar a destruição dos velhos deuses e o nascimento de novas divindades. Será que ele estava assustado? Eu acho que ele estava.

Eu sei pelas lendas de minha família que Traederic não foi ferido na batalha. Mas ele deu um golpe ou o porta estandarte se manteve distante do inimigo? Sobre esse ponto, as histórias são incertas. Quando criança, eu costumava imaginar que era Traedric Dosiere e lutava valentemente. De fato, as forças que defendiam Ceria teriam falhado sem mim. Mas aqueles eram os sonhos de gloria de um garoto.

Eu sou Caliedhe Dosiere, o quadragésimo sétimo Camareiro de Anuire, e não mais um garoto em qualquer sentido. Como meus ancestrais, eu cuido de um Trono de Ferro vazio,

esperando pelo dia em que a linhagem do Imperador retornará. Eu continuo pensando na batalha do Monte Deismar, como ela fez nosso mundo como ele é hoje, e mal posso acreditar que homens e mulheres comuns como Traederic Dosiere foram parte de eventos tão lendários.

Eu sempre acreditei que homens não podem dirigir seu futuro sem primeiro entender seu passado. Os Khinasi dizem que aquele que ignora História está fadado a repeti-la. Por essa razão, eu decidi colocar a pena no pergaminho e criar esse atlas. Em minha vida, eu não vi evidências que essa grande escuridão, esse caos e guerra que rodeiam Anuire irão terminar antes que eu morra. Para o Camareiro que irá me suceder, os filhos de meus filhos, deixarei esse registro de meu mundo.

Milhares de tomos de história enchem as prateleiras empoeiradas na Biblioteca Imperial, e quase a mesma quantidade de mapas, geografias e atlas descansam nos registros da Sociedade Cartográfica Imperial. Porém, não acredito que terras e pessoas podem sem discutidas separadamente e ainda capturar a essência de ambas. Os povos de Cerília foram moldados por sua história, assim como eles fizeram e sempre farão essa história. Um povo e seu passado são como um cão perseguindo a cauda.

Nesse esforço, eu espero ligar os povos e as Terras de Cerília em uma discussão, para jogar alguma luz em matérias que podem ter escapado em textos anteriores. Apenas dessa maneira meus descendentes entenderão verdadeiramente o que é viver em meu tempo.

uma visão de cerília

as linhagens

Como vocês sem dúvida sabem, meus filhos, aqueles que lutaram na batalha de Monte Deismaar e sobreviveram à destruição dos deuses foram imbuídos com a essência divina que eles passaram para seus descendentes. Pela minha estimativa, cerca de mil Anuireanos podem afirmar descendência dessas linhagens ancestrais. Presumivelmente, um número similar de Brechtanos, Khinasianos, Rjurukianos e Voseanos são também de Linhagens, apesar de que eu não ficaria surpreso se as pequenas populações de Rjurik e Vos refletissem uma contagem menor de descendentes dessas linhagens. Eu mesmo, seu ancestral, tenho orgulho de ser da Linhagem Dosiere, derivada do próprio Anduiras.

A história das Linhagens é, em grande medida, a história de Cerília desde a Guerra da Sombra. Como o descendente de uma dessas linhas, eu imploro a você que estude a

família de sua família de perto. Você pode achar assim uma ferramenta útil para entender como você se tomou a pessoa que você é.

aos regentes

Devo assumir que alguns leitores não são meus descendentes. Espero que alguns que virem essas páginas sejam regentes, governantes de domínios, e que possam aprender com essas palavras.

Que eu saiba, ninguém explicou como é que a terra responde às linhagens. Tudo que sei é que, por alguma razão, um líder que pertença a uma linhagem é ligado à sua terra, seu povo e suas construções por uma força mística de grande poder. Meu pai me disse que membros da família Roele eram cercados por uma aura brilhante, uma marca visível de seu poder e reinado sobre as terras de Anuire. Outros em Cerília possuem manifestações similares de seu sangue. Eu devo implorar àqueles de vocês que são regentes que governem bem e sabiamente; vocês possuem grande poder e responsabilidade, mas não devem abusar dele.

cerilia antiga

Eu devo primeiro me esforçar para explicar como os eventos de um passado distante continuam a nos afetar ainda hoje. A Cerília moderna é moldada por ações antigas tão certamente como a terra é marcada por vento e água. Quando entender como a história moldou os povos de Cerília, você entenderá como vivemos hoje.

Contrário à crença popular, humanos nem sempre foram a raça dominante de Cerília. Os verdadeiros nativos de Cerília são os elfos e os anões, os protetores das florestas e os guardiões das montanhas. Por séculos eles viveram pacificamente uns com os outros, nenhuma raça se intrometendo no destino da outra. Ambas não dispunham de seu precioso tempo para se preocupar com a outra, pois cada uma tinha seus próprios inimigos dos quais se defenderem. Esses inimigos eram os humanoides, criaturas saídas das profundezas da terra. Gnolls, goblins, orogs e trolls enxameavam por Cerília à vontade. As mesmas raças que continuam a causar problemas mesmo em meu tempo.

Essas criaturas da noite e das trevas escolheram viver em lugares que elfos e anões evitavam. No entanto, eles atacavam continuamente, invadindo as montanhas anãs e as florestas élficas para roubar tesouros e sitiá-las as civilizações semi-humanas. Isso continuou por centenas, ou mesmo milhares de anos; não podemos ter certeza, já que os elfos não contam os anos como nós, e os calendários anões são indecifráveis.

As civilizações estagnaram durante esse tempo. Os elfos construíram torres esguias e os anões construíram suas maravilhas com pedras lavradas, mas todos esses milagres eventualmente se perderam com os ataques recorrentes de tribos saqueadoras. Por outro lado, os elfos massacraram tribos de gnolls e goblins, enquanto anões forçaram os orogs a se refugiarem cada vez mais a fundo nos recessos das montanhas. A situação resultante parecia que duraria para sempre, e todos os lados procuravam por um jeito de quebrar o ciclo. Se eles soubessem o que estava reservado para eles, teriam percebido que seu problema nem era tão grande quanto pensavam.

Logo em seguida os humanos chegaram. Eles nem tanto chegaram quanto invadiram. Cinco tribos separadas, fugindo da dominação de impérios decadentes e da

fúria de um deus maligno, atravessaram para Cerília por uma ponte de terra localizada no sul do continente e começaram a se estabelecer aqui. Uma sexta tribo se juntou a eles vindo das longínquas

terras do leste através do Mar do Dragão. E assim, a imensidão de Cerília fora tocada pela mão do homem, e nunca mais seria a mesma.

as tribos

Nossos ancestrais foram, então, seis tribos. Cinco delas tinham seus lares no grande continente sulista de Adúria. Uma vivia nas terras a leste do continente de Cerília. Os seis povos, apesar de largamente diferentes em cultura, veneravam um panteão em comum. Cada um adorava um deus em particular acima dos outros. Os deuses, por sua vez, favoreciam uma tribo em particular sobre todas as outras, e cediam seu favor e seus atributos àqueles que seguiam seus ensinamentos.

O panteão compreendia o deus da nobreza e guerra, Anduiras (também o líder do panteão); o deus das florestas e rios, Reynir; a deusa do comércio e fortuna, Brenna; o senhor da lua e magia, Vorynn; a senhora dos mares, Masela; a rainha do sol, Basaia; e a face do mal, Azrai a Sombra.

A tribo que seguia Anduiras se chamava Andu; seus membros vieram a ser conhecidos como os Anuireanos. Eles compunham um povo guerreiro e vigoroso que liderou a guerra para clamar Cerília. (Meus ancestrais eram, é claro, Andu, porém temo que não possa traçar minha genealogia mais que três gerações antes de Tra-ederic Dosiere).

A tribo que seguia Reynir era chamada Rjuven; era um povo que reverenciava a natureza. Eles eventualmente chamaram suas terras Rjurk. Os Brechts reverenciavam Brenna, e cultivavam inteligência afiada e dedos ágeis. Acredite ou não, os Vos foram um dia adivinhos e ilusionistas que buscavam a verdade na magia.

A última das cinco tribos Adúrianas, os Masetians, desapareceram de Cerília. Eles eram marinheiros que seguiam a deusa Masela desbravando os mares tempestuosos. Nenhuma tribo se dedicava ao maligno Azrai.

Apesar dessas tribos, que a princípio se agruparam na porção norte de Adúria, terem sua cota de conflitos uma com a outra, seu verdadeiro inimigo eram os decadentes impérios do sul de Adúria. Nossos mais velhos mitos descrevem como a Sombra liderou os imperadores Adúrianos por caminhos de corrupção e destruição. Então, quando esses impérios voltaram suas atenções para as tribos nas terras do norte, os líderes das Cinco Tribos souberam que era hora de fugir para os reinos dominados pelo povo élfico e pelos monstros – para Cerília.

história de cerília



a fuga da sombra

nde as águas do Estreito de Aerele agora correm, uma ponte de terra estéril uma vez ligou Adu-
ria à Cerília. Esse canal marcou o caminho do
êxodo das tribos. A jornada foi árdua - muitas pessoas
caíram por doenças, ataques goblins, perigos naturais
e às vezes estupidez. Apesar dos perigos da jornada, os
peregrinos finalmente alcançaram Cerília e encontraram
uma terra madura para a conquista. E também encon-
traram os Basarji.

Os Basarji eram um povo de pele escura de além
do Mar dos Dragões. Nós agora acreditamos que eles
compartilham da mesma origem das Cinco Tribos, pois
seus deuses eram os mesmos (ou pelo menos assustado-
ramente similares aos) venerados pelos nossos ancestrais;
os Basarji adoravam a deusa Basaia. Independentemente,
as seis tribos de recém chegados começaram a dominar
Cerília com um fervor nunca visto antes no continente.

o conflito

Enquanto isso, os Anões de Cerília estavam ocupados
mantendo as forças Orog nas montanhas, tinham pouco
tempo ou inclinação para investigar ou negociar com os
humanos. Os invasores, igualmente ocupados, tinham
coisas mais importantes para fazer do que desbravar as
passagens montanhosas que os anões chamavam de lar.
As duas raças eventualmente desenvolveram um acordo
não verbalizado em que os humanos eram bem-vindos às
montanhas se não causassem problemas e contribuíssem
de alguma forma com sua sociedade. De outra forma,
eles seriam expulsos pelos anões.

Os elfos, por outro lado, se viram de repente com-
petindo com os humanos pela mais bela terra de Ce-
rília. A princípio, os
elfos pensaram que
todos podiam coe-
xistir aproveitan-
do mutuamente
a floresta, com
os humanos
respeitando
as terras



élficas e os elfos evitando cuidadosamente os humanos. Esse acordo funcionou por um tempo. Não demorou, porém, e os humanos chamaram a atenção dos humanoides que continuamente atacavam as florestas. Apesar da ferocidade dos humanoides, nossos ancestrais se provaram engenhosos para se desenvolverem rápido, e eventualmente os humanoides foram repelidos. Não foi muito depois que os humanos começaram a voltar sua atenção para as terras élficas como lugares propícios à expansão.

Os elfos resistiram bravamente à conquista, pois eles haviam lutado muito contra os humanoides para manterem suas terras. Quando nós começamos a forçar os elfos para fora de seus lares ancestrais, os líderes élficos criaram a gheallie Sidhe, ou Caçada dos Elfos. Cavaleiros élficos eram autorizados a vagar pelas terras de seu povo massacrando quaisquer humanos encontrados invadindo suas fronteiras. Simples camponeses e lenhadores juntando madeira foram mortos tão brutalmente quanto os melhores guerreiros humanos. Uma guerra total explodiu entre as duas raças.

Mesmo assim, os elfos foram repelidos ano após ano por causa de um elemento que eles nunca haviam encontrado - magias divinas. Os elfos podiam facilmente invocar forças inerentes as florestas e águas, aos campos e ao ar, mas nunca haviam adorado deuses - e então, não podiam nem começar a compreender essa nova fonte de poder.

Os sacerdotes humanos foram a força decisiva contra a perícia dos elfos em magia e combate; os antigos deuses favoreceram tanto os humanos que os elfos se encontraram praticamente sem poderes.

Os elfos eventualmente concederam as planícies, as colinas e costas para os humanos arrivistas e se retiraram para o santuário das florestas, concentrando seus esforços em destruir qualquer humano tolo o bastante para se aventurar por lá. Os únicos humanos que ousavam penetrar as florestas eram aqueles desejando conhecimento élfico ou procurando vingança por suas atrocidades. Esses violadores nunca retornavam das florestas.

a chegada da sombra

Por um tempo, nossos ancestrais estavam virtualmente livres para escolher seus destinos nessa nova terra. Apesar da ameaça sempre presente de retaliação élfica, e da permanência das incursões humanoides, os humanos se encontraram sem oponentes para seus esforços. Reinos nasceram e caíram à medida que as tribos se estabeleciam e domavam a terra. Essa época foi vital e perigosa, e Cerília continuava grandemente intocada.

Então a Sombra veio para Cerília. Seguindo o rastro dos humanos em fuga, esse deus maligno conhecido como Azrai chegou à nova terra. Quando ele descobriu que os humanos prosperavam em Cerília, Azrai percebeu que seria necessário mais que uma simples batalha para destruí-los - ele teria que usar de subversão e enganação. E claro, essas coisas vinham naturalmente para a Sombra.

Primeiro Azrai levou seus ensinamentos aos goblins e gnolls na terra chamada Vosgaard (ao norte de Cerília). Pela sua natureza, os humanoides sempre acreditaram em uma criatura com os poderes da Sombra; agora era apenas uma questão de vincular o nome da divindade maligna à crença já existente. Azrai então concedeu poderes divinos aos humanoides para provar seu poder. Naturalmente, aquelas criaturas de maior maldade aceitaram Azrai, e cresceram em poder rapidamente entre as tribos de humanoides.

Depois, o deus do mal visitou os Vos (os humanos da mesma região). Sem perceber que Azrai era a sombra de quem eles haviam fugido centenas de anos atrás, os humanos tomaram as palavras de força e poder malignos e as incorporaram em si mesmos. Na terra de escuridão em que eles viviam, os Vos abandonaram seu apreço pelas sutilezas da adivinhação e ilusão; as criaturas ao redor deles entendiam os caminhos da espada e maça muito melhor que eles. E então sem saber os Vos caíram perante Azrai.

Assim que os Vos foram totalmente corrompidos pelos mesmos ensinamentos de quem eles haviam fugido para Cerília para evitar, Azrai viajou até os elfos e anões, sussurrando para eles vingança contra seus inimigos, destruição de todas as coisas impuras e a restauração de Cerília como ela sempre foi. Ele procurou os semi-humanos em sonhos e presságios, sinais e augúrios, e falou para eles sobre a excelência do passado, quando nenhum humano corrompia a superfície de Cerília.

Os anões não encontraram nada nas palavras de Azrai para provocá-los, então se mantiveram longe de suas tentações. Os elfos, por outro lado, haviam queimado de desejo por vingança desde seu exílio para as profundezas das florestas. Eles beberam dos ensinamentos de Azrai

e concentraram suas energias em preparações de guerra.

Todo esse tempo, os imperadores do continente sulista estiveram ocupados. Seus exércitos, depois de conquistarem facilmente as terras que as cinco tribos deixaram, começaram a árdua marcha para Cerília. Os reis das novas nações de Cerília perceberam o perigo que os cercavam, e começaram a preparar suas forças para combater os males invasores.

a guerra da sombra

As nações Anuirean, Rjuven, Brecht, Basari e Masetian não encontraram outra opção a não ser se unir; reis deixaram de lado suas agora tolas diferenças para enfrentar a ameaça da Sombra. Os sacerdotes dessas terras cessaram seus conflitos e gritaram, não em discussões acaloradas, mas em súplicas aos seus deuses. Trapaceiros e mercadores trouxeram seus recursos para a guerra, deixando de lado rivalidades pessoais com o intuito de combater o mal de Azrai. Mesmo os anões vieram para a guerra, pois apesar de não ligarem para a presença humana no continente, eles certamente se preocupavam com o poder que os humanoides ganharam.

Os exércitos da Sombra, formados pelos Vos, humanoides e elfos, avançaram pelo continente dominando e destruindo tudo que encontravam. Os exércitos humanos de Cerília foram duramente acossados pelas forças que marchavam sob o estandarte da serpente, e parecia certo que os Cerilianos seriam esmagados sobre os calcanhares da Sombra. Traederic Dosiere, meu ancestral, lutou pela guerra ao lado de Haelyn e Roele, os dois irmãos que lideravam os Anuireanos. Apesar de seus esforços heróicos, as forças combinadas de Aduria, Vosgaard e humanoides malignos os sobrepujaram.

Os deuses sabiam que a vitória de Azrai estava próxima. Em uma tentativa desesperada de impedi-lo de aniquilar os Cerilianos e escravizar as divindades para sempre, os deuses reuniram os exércitos de seus povos na ponte de terra, perto dos pés do Monte Deismaar. Cada deus escolheu um campeão ou dois entre suas tribos - um campeão que exemplificava o que o deus mais amava na humanidade. Traederic teve a honra de carregar o estandarte de Roele enquanto Roele e Haelyn se preparavam para a batalha nas encostas do Monte Deismaar. O próprio Azrai liderou seus campeões, incluindo Raesene (meio irmão de Haelyn e Roele), e os exércitos da Sombra ao Monte.

A batalha nas encostas de Deismaar foi um conflito épico - homem e besta lutaram um contra o outro numa vã tentativa de triunfar. Apesar da bravura e perícia dos guerreiros de Cerília, parecia certo que o pôr-do-sol encontraria as forças do bem mortas na encosta de Deismaar.

Então, sem aviso, os elfos desertaram para o lado humano do campo de batalha, massacrando Vos e os guerreiros sulistas enquanto eles varriam a montanha. Os generais elfos descobriram o que Azrai era, e perceberam que eles haviam sido enganados. (Um punhado de elfos não se preocupou com o mal de Azrai - eles procuravam apenas livrar suas terras dos humanos. Esses poucos permaneceram com a Sombra. Deles, Rhuobhe Matador de Homens é o mais famoso, é claro.) Quase todos os elfos deixaram de lado a cegueira do ódio, e ajudaram a equilibrar a balança da guerra consideravelmente.

Foi então que Haelyn, campeão de Anduiras e dos Anuireanos, se destacou para enfrentar o mais poderoso dos campeões de Azrai - Raesene, o Príncipe Negro, que se vendeu ao deus do mal. Cruzando todo o Monte, os campeões dos deuses se opunham aos vasalos de Azrai.

No alto das encostas de Deismaar, os próprios deuses tomaram forma física para tentar derrotar Azrai de uma vez por todas. Eles concentraram toda a energia no esforço de destruir a sombra que havia caído sobre Cerília.

Os céus tremeram; a terra fissurou. Tudo tornou-se caos. Então uma subsequente explosão destruiu a paisagem, nivelando Deismaar e as terras ao redor da poderosa montanha (criando o que nós hoje chamamos de Estreitos de Aerele). Apesar da força da explosão, uns poucos sobreviveram. A maioria espalhada aos quatro ventos, incluindo quase todos os Masetians e os Vos do bem.

Em uma tentativa final de se verem livres de Azrai, os deuses desistiram de suas



próprias existências. Suas essências dissipadas e os restos dos velhos deuses jaziam na cratera fumegante que era a montanha.

o nascimento dos novos deuses e as abominações

Os sobreviventes da batalha no Monte Deismaar foram, com poucas exceções, aqueles homens e mulheres comuns que melhor exemplificavam as qualidades que os deuses se esforçaram para defender. Ainda que estivessem visivelmente ausentes, os campeões mais próximos dos deuses receberam a essência divina que varreu a terra quando foi liberada pela morte dos deuses. Os campeões que também mais perto dos deuses se encontravam em seus ideais foram imbuídos com tal poder que tão logo se elevaram para substituir os deuses desaparecidos.

Os novos deuses surgidos assim foram oito: Haelyn assumiu o reino de Anduiras sobre nobreza e guerra; Erik, o druida, passou a reinar sobre florestas e correntezas no lugar de Reynir, Sera tomou o lugar de Brenna como deusa da fortuna; e Avani herdou o manto de Basaia para se tomar a matriarca dos Basarji. Os guerreiros Kriesha e Belinik absorveram as energias de Azrai para tomarem-se a Senhora de Gelo e o Príncipe do Terror. Por sua vez, Nesirie absorveu o poder de Masela ganhando poder sobre o mar; e Ruornil, por fim, herdou a magia de Vorynn.

Mesmo os sobreviventes que refletiam os velhos deuses menos perfeitamente que seus campeões, assim como alguns elfos e anões, e mesmo humanoides, absorveram a energia divina dos deuses. Desde então, fluíam poderes através deles e por eles, refletindo as naturezas dos deuses que haviam sacrificado essas energias. Roele e Traederic foram dois desses campeões da linhagem de Anduiras imbuídos com maravilhosas habilidades que eles nunca haviam possuído.

É claro que muitos dos que sobreviveram estavam sedentos para experimentar suas novas habilidades, e o fizeram prontamente usando outros sobreviventes atordoados como alvos. Uma breve, mas sangrenta batalha seguiu, quando as crias de Azrai lutaram para se libertar dos filhos dos outros deuses. Fazendo isso, descobriram que podiam roubar o poder divino de suas vítimas mortas, tornando-se



muito mais fortes ao cometerem o ato logo chamado de Usurpação.

Diversos dos lacaios de Azrai lutaram, mas muitos deles fugiram para esconderijos remotos, dos quais saíram ocasionalmente ao longo dos séculos para matar aqueles que carregavam as linhagens divinas e usar os poderes que suas vítimas liberavam para se manterem vivos e distorcerem ainda mais sua antiga humanidade. Entre estas criaturas estavam o Kraken, o Fantasma e o Corvo. Porém não eram os únicos, haviam outros também - muitos outros.

Os elfos foram os primeiros a notar a evolução desses lacaios e perceber a causa das deformações. Eles chamaram essas abominações de awnsheghlien (awn-SHAY-len) ou "sangue das trevas". O nome logo foi imbuído de um significado específico e horrível, e com o tempo apenas os incultos se referiam a essas criaturas como abominações.

O mais poderoso dos awnsheghlien era o Górgona, o que sobrou da humanidade do que foi um dia Raesene, o meio-irmão de Haelyn e Roele. O ódio do Górgona pelos irmãos o levou a atos de destruição maiores do que os realizados pelos seus companheiros, e então seu poder cresceu ainda mais rapidamente do que o dos outros. Mesmo assim, os demais awnsheghlien não deveriam ser menosprezados - seus poderes continuavam sendo derivados do próprio Azrai, e eles estavam ansiosos para usá-los.

Para a sorte dessa terra, os awnsheghlien não foram os únicos que cultivaram a força de seus dons. As crianças daqueles que foram imbuídos com a essência divina cresceram e também ganharam a vitalidade dos inimigos caídos que haviam se fortalecido com o sangue dos deuses.

Os filhos que usaram suas habilidades herdadas perceberam que poderiam se tornar enormemente poderosos, mas à medida que cresciam em poder divino, seus corpos se transformavam. O poder carregava um preço.

Alguns que levavam o sangue divino em suas veias se estabeleceram como senhores de terras e aprenderam que poderiam ganhar mais poder servindo-se de seus domínios e da própria natureza; e do mesmo modo, incrementar o poder de seus reinos investindo de volta o poder de seu sangue. Aqueles que possuíam inteligência, força bruta ou uma combinação das duas, aprenderam como aumentar seu poder com sábio governo e campanhas cuidadosamente planejadas para combater seus vizinhos e subjugar-los.

Então a nova luta por dominação em Cerília começou, poucos anos depois da Guerra da Sombra. Governantes

pretendentes queriam seus próprios reinos, não apenas por meio da conquista de pessoas e territórios, mas também pessoalmente administrando as mortes dos reis atuais. Isso iria não apenas legitimar sua intenção ao trono, mas também consumir suas linhagens. Esses homens e mulheres sequiosos pelo poder do sangue procuravam o definitivo poder - governar Cerília absorvendo o sangue dos deuses.

o mundo das sombras

Coincidentemente (ou talvez não), essa época marcou também a descoberta do Mundo das Sombras. Essa dimensão, região (provavelmente uma outra nós agora supomos), parece coexistir com Cerília e ocasionalmente sobrepõe nossa terra. A paisagem é assustadoramente similar a Cerília e eventos em Cerília são espelhados no Mundo das

Sombras. Este reino, contudo, é povoado por criaturas mortas-vivas: esqueletos e zumbis servem como camponeses trabalhadores, ghouls controlam cidades e fantasmas controlam reinos inteiros.

Como você deve saber, foram descobertos que pontos fracos existem - algo como pergaminhos oleados em janelas que permitem a luz passar, mas deixam de fora materiais sólidos. Esses pontos fracos são quase sempre lugares de morte e destruição, e eles permitem o Mundo das Sombras forçar a entrada em Cerília. Nesses pontos fracos, mortos-vivos podem atravessar para espalhar o terror nos vivos - mas também, os vivos podem tropeçar para dentro dessa terra de terror.

Entretanto, durante a época de conquista que se seguiu à guerra contra Azrai, o Mundo das Sombras não era uma grande ameaça aqueles que conheciam seus perigos, e ninguém sabia uma maneira imediata de destruí-lo, então os governantes continuaram em suas buscas por dominação e ignoraram essa estranha descoberta.

Até hoje, o Mundo das Sombras permanece um lugar de mistério para todos, exceto os halflings que vivem

espalhados por toda Cerília. Poucas almas se puseram a estudar o reino, mas a maioria prefere não falar sobre ele. Em alguns lugares, mencionar o Mundo das Sombras é estritamente proibido.

formação do império

Poucos conquistadores que merecem menção decidiram usar mais a razão do que o fio da espada quando construíram impérios. Eles foram aqueles que tinham um pouco de vantagem em usar seus poderes divinos. Um desses foi Roele, irmão do novo deus Haelyn.

Os novos deuses fizeram um pacto de que eles não iriam se encontrar no mundo em forma física (para evitar outro cataclisma na magnitude de Deismaar). Entretanto, eles tinham total liberdade e todo instinto para dar conselhos a seu povo, pois eles sentiam fortemente sua antiga humanidade e com carinho se lembravam de suas famílias, antigos vizinhos e terras. Haelyn, como resultado, andou com Roele em sonhos e lhe prometeu ajuda na tentativa de trazer paz a Cerília.

Então, diferente de muitos de seus contemporâneos, Roele escolheu usar seus novos poderes não para glorificar seu próprio posto, mas para forjar um império de justiça que se oporia ao tempo. Ele tinha a sorte de ter a inteligência e nobreza de seu irmão, assim como a habilidade de colocar de lado a honra pessoal quando a visão de seu império dependia disso.

Primeiro, Roele reuniu amigos que estiveram na batalha do Monte Deismaar. Com eles ao seu lado, completou a maravilhosa tarefa de unir o canto sudoeste do continente, usando seu poder divino para derrotar mela dúzia de reis menores. Meu ancestral Traederic foi um de seus tenentes - o orgulhoso arauto e porta-estandarte para os exércitos de Roele. Em pouco tempo, Roele trouxe muito do que conhecemos como as Terras Centrais e a Costa Sul de Anuire sob seu comando, e aqueles que viam seu poder reuniam-se sob sua bandeira.

Roele chamava seu reino Anuire por aqueles que haviam primeiro colonizado aquela terra. Concedendo terras àqueles que o haviam ajudado em combate, ele garantia a sua lealdade e a lealdade de seus vassalos. (Os Dosieres se tornaram Camareiros para os Roeles; nós ocupamos esse posto desde então, mesmo que a

linhagem dos Roele tenha falhado). Com esse núcleo de poder atrás de si, Roele sentiu confiança o bastante para tentar colocar o restante de Cerília sob seu comando.

Ele avançou para leste e norte, tentando dominar Rjurik e Brechtür. Seu sucesso com Rjurik foi limitado, pois os guerreiros da tundra congelada conheciam o terreno muito melhor que seus cavaleiros jamais poderiam. Ele se retirou das terras de Rjurik, mas ganhou seus líderes com palavras gentis e belos presentes.

Apesar da dificuldade inicial, Roele continuou. Ele encontrou nos comerciantes marítimos Brechts um alvo muito mais fácil que Rjurik - se um invasor simplesmente fecha o porto de um marinheiro, como o marinheiro retoma? Os Brechts eventualmente renderam-se para as forças Anuireanas, e Roele estava livre para avançar sobre os Basarji.

Apesar dos magos de Basarji serem formidáveis, aprimorados como estavam pelo poder dos deuses, os estratégias e poderes de Roele foram o bastante para trazer os Basarji para o controle dos Anuireanos. Eles não se renderam sem lutar, mas eventualmente cederam.

Roele então virou sua atenção para o norte, para Vosgaard. O outro reino nortenho não merecia seu ódio - ele era apenas outra terra a ser adicionada ao Império Anuireano. Os Vos, entretanto, haviam se aliado a Azrai e aos humanoides, e se mostraram (aos olhos de Roele) indignos de viver.

Talvez seu ódio tenha nublado seu raciocínio, ou talvez os novos deuses Vos tenham ajudado seu povo de maneiras invisíveis.

Os anais da guerra em Vosgaard estão perdidos, mas lendas dizem que os deuses forçaram os awnsheghlien a lutar contra os anuireanos. Nós sabemos que os humanoides, cujas tribos se tornaram ainda maiores nos ermos de Voosgard, foram instrumentais para a derrota das forças Anuireanas. Traederic Dosiere morreu nessa campanha, mas seu filho mais velho, Boeran, tomou o lugar do pai ao lado de Roele.

Ainda que Roele não tenha conquistado todo o continente, ele fez um belo trabalho unindo-o. Quando Roele morreu, seus herdeiros continuaram a reinar o império, bem e sabiamente, mesmo concedendo alguma medida de independência aos vários povos dentro dele.

Descendentes de linhagens frequentemente disputavam entre eles, desafiando-se pelo direito de governar e continuar sua linhagem, mas o império permaneceu forte por quase mil anos. A linhagem de Roele manteve-se

dominante sobre as demais -
até que um dia o desastre se abateu
sobre o continente.

ruínas do império

A prosperidade de nosso imperador durou até quinhentos anos antes da escrita desse registro. Naquela época, Michael Roele, o único descendente da linhagem, teve a tola audácia de desafiar o Górgona. Penetrando na cidadela do Górgona, Michael desafiou perigos indescritíveis para enfrentar seu parente, o mais poderoso dos awnsheghlien. Como seria de se esperar, ele foi derrotado pelo Górgona.

Com sua morte, o império ruuiu apesar dos esforços do Camareiro [[será que existe outra tradução para chamberlain] - meu antepassado, Aedan Dosiere. Todos que antes competiam pela coroa de Michael e pelo seu Trono de Ferro encontraram uma chance muito boa de alcançar seus sonhos. Mas ao invés de tentarem preservar o império Anuireano, os duques e senhores sedentos por poder não se preocupavam com nada além de clamarem o Trono de Ferro para si.

Contínuas guerra civis atormentaram Anuire por mais de 70 anos depois da morte de Michael. Os povos subordinados - os Rjurik, os Brecht e os orientais Khinasi - se rebelaram contra nosso caótico domínio e reclamaram seus próprios destinos. Os homens e as mulheres que governavam em Anuire desejavam apenas uma glória maior, e ignoravam as necessidades do Império na totalidade. Os regentes e reis procuravam as cabeças uns dos outros ao invés de suas mentes, e reinos ao invés de companheirismo, desejando tornarem-se cada vez mais poderosos.

É claro que o caos não poderia durar para sempre. Eventualmente, as duas facções mais poderosas que combatiam - os Boeruines e os Avans - assinaram um tratado de paz, e o resto do império destruído estabeleceu-se o bastante para que se pudessem desenhar fronteiras. Foi assim que muitas linhagens e novos reinos emergiram do caos.

Hoje, muito da terra permanece inquieta e dividida. O povo anseia por paz, mas cada governante acredita que ele e apenas ele é o escolhido para trazê-la a Cerília. Devido a isso, a terra é forçada a aguentar conflito desnecessário e continuará a fazê-lo até que um verdadeiro líder se destaque das muitas linhagens. Tudo o que a terra precisa é a mão de um líder nobre e sábio para guiá-la, e que o Império possa renascer.





Quem foram os forjadores da história da Cerília? Como eles eram? Um atlas não significa nada sem alguma discussão sobre os povos que fizeram destas terras seu lar.

Cerília é um amplo e rico continente, lar de dezenas de raças, mas os seres humanos são, de longe, a raça dominante. Há cerca de 2.000 anos, os seres humanos já se espalhavam nesta terra com as suas cidades e povoados, empurrando os elfos e os vários humanoides para as costas. Porém, as outras raças ainda são numerosas e poderosas. Na verdade, nos últimos tempos, muitas terras povoadas por seres humanos, onde a força do Império minguou e falhou, retornaram a seu estado natural e selvagem.

O que se segue é uma descrição das principais raças que habitam Cerília.

Embora apenas algumas disputem ativamente pelo controle do continente, todas são importantes, de uma forma ou de outra. Elas não são, de modo algum, as únicas raças encontradas em Cerília. O fator comum entre todas elas, no entanto, é que linhagens divinas fluem fortemente em cada uma.

raças de cerília

humanos

Os seres humanos de Cerília variam muito; nada menos do que cinco culturas humanas distintas vivem aqui. (Sabemos também que várias culturas humanas habitam a grande terra de Andúria ao Sul). Povos de Cerília estão espalhados por todo o continente, e embora haja alguma miscigenação, os Cerilianos têm feito um excelente trabalho em manter suas respectivas heranças e modos de vida.

os ainuireanos

Você sabe, é claro, que eu sou um Anuireano. Eu e meus compatriotas somos descendentes da antigas Andu, a primeira das seis tribos a pôr os pés em Cerília. Nós mantivemos as terras a partir do Estreito Sul de Aerele até as Montanhas Grisalhas no Norte, e das águas do Miere Rhuann a oeste dos poderosos Picos de Ferro até nosso Leste. Uma vez, o Império Anuireano atravessou todo o continente. Seguindo o exemplo do Imperador Roele, os nossos antepassados dominaram as outras culturas da terra, e parecia certo que Anuire aproximaria as linhagens dispare e uniria a terra para sempre.

No entanto, a morte de Michael Roele mudou tudo isso, os

Anuireanos como um todo, agora, não são nem mais, nem menos poderosos do que os outros povos de Cerília. Ainda assim, nossas terras são amplas e fortes, as cidades são ricas em comércio e aprendizagem, e nossos exércitos são os melhores do mundo. Anuire goza de um clima temperado, onde os campos produzem colheitas abundantes, e a Cidade de Anuire (onde agora eu estou escrevendo este manuscrito) ainda é o centro da luz e da civilização neste mundo escuro. Não é à toa que o meu povo foi capaz de manter a paz em Cerília por séculos.

A maioria dos nossos governantes são nobres intitulados. Nos dias de domínio do Império, os nobres eram uma classe de guerreiros, responsáveis por escalar exércitos de cavaleiros e soldados de infantaria a comando do Imperador. Naqueles dias, Anuire era um estado feudal e guerreiro, e com Haelyn como nosso patrono, nós quase governamos o mundo. Hoje, muitas das terras divididas de Anuire ainda são governadas por descendentes daqueles nobres guerreiros, embora o colapso da antiga ordem também tenha provocado o fim do feudalismo, a liberdade dos camponeses para escolher suas próprias casas, e a ascensão dos agricultores livres e de guildas.

Enquanto Anuire goza dos exércitos mais fortes, da mais alta cultura, e das terras mais ricas de Cerília, é uma trágica verdade que somos um povo dividido.

Poderíamos apenas deixar de lado nossas diferenças e reconstruir o Império, que traria de volta a paz, a cultura e a prosperidade para toda Cerília. Mas em vez disso, cada regente aspira a ser o próximo Roele. Nossa força e honra é desperdiçada numa rivalidade entre pequenos reis e nobres míopes que gastam seu tempo em disputas mesquinhas.

os brechts

Os Brechts são comerciantes marítimos que lançam seus navios através do congelado Krakennauricht no centro de Cerília para chegar a portos estrangeiros.

Embora eles tenham mais contato com outros continentes e culturas, também estão entre os mais insulares dos povos. Eles observam como as outras pessoas vivem, mas não desaprovam necessariamente, pois os Brechts estão muito confortáveis com seu próprio modo de vida.

Os Brechts nobres foram gravemente enfraquecidos por séculos de ocupação Anuireana; hoje, os nobres detêm o poder em apenas alguns dos estados Brechts. A maioria dos líderes Brecht é Laden e denominam a si mesmos comerciantes. Seu patrono é Sera (conhecida por nós como Sarimie), a deusa da fortuna e do comércio, e por isso os Brechts moldam suas vidas em torno de

seus ideais. Como resultado, a classe comerciante é o posto mais alto que se pode alcançar na sua sociedade, e muitos marinheiros dão suas vidas tentando alcançá-lo. Nada de nobreza ou conhecimento, dinheiro é a força motriz por trás da sociedade Brecht.

Os Brechts são, acima de tudo, pragmáticos. Eles geralmente não lutam uma batalha que está perdida, preferindo negociar sua saída dela. A maioria deles não vai trair um amigo devido a um lucro, mas como em qualquer sociedade, tem acontecido. Eles não são totalmente alheios às necessidades dos outros, mas tendem a ponderar os custos e benefícios de suas ações. Acho que muitos comerciantes Brechts são muito cheios de si, pois sua riqueza e posição os tornam completamente intocáveis.

As terras Brecht, que circundam a Krakennauricht, são divididas do resto do continente por montanhas. Em tempos passados, foram atacados por um exército terrestre e derrotados, mas hoje estão determinados a não deixar isso acontecer novamente. As passagens através das montanhas são bem guardadas, e os Brechts se consideram imbatíveis no mar.

os khinasi

Os Khinasi são descendentes do povo conhecido como Basarji, e vivem ao longo do sul da costa oriental de Cerília. Suas terras vão desde os Picos de Ferro a oeste até o Mar dos Dragões a leste, e estão limitadas ao norte pelo Coulladaraight e as florestas Rhuannadaraight. As cidades-estados ocidentais ficaram sob o controle Anuireano por várias centenas de anos, embora a maioria das terras do Leste nunca tenha sido parte do Império.

Os Khinasi, assim como os Brechts, ganham grande parte da sua vida com o comércio. Enquanto os Brechts tendem a negociar com o norte e o oeste, com os Vos e os Rjurik, os Khinasi praticam o seu comércio com os Anuireanos e com os seus antepassados através do Mar dos Dragões. Ao contrário dos Brechts, os Khinasi assimilam todos os aspectos das outras culturas que eles considerem valiosos, mantendo ainda, porém, o núcleo do seu próprio estilo de vida, que é mais seguramente Basarji na origem.

Os Basarji ficaram conhecidos como Khinasi devido a seu líder mais famoso em tempos passados. O Rei-Mago El-Arassi surgiu durante a ocupação Anuireana das terras Basarji, e com sua habilidade na manipulação da política e da mágica, forçou o Império a conceder uma medida de independência para as cidades-estado Basarji. Em agradecimento, os Basarji nomearam-se "Khinasi", ou "terras sob a proteção de El-Arassi". Embora eles mantivessem o seu nome tribal de Basarji, ficaram conhecidos como Khinasi pelo resto de Cerília.

Os Khinasi vivem em cidades-estados espalhadas por todo o seu território. A maioria dos reinos mantém

apenas uma cidade de alguma importância, enquanto as províncias periféricas fornecem gado e outros bens. O rei governa as províncias vizinhas do conforto da cidade. Em muitas terras, as pessoas são livres para viajar entre as províncias a pedidos do rei.

Governantes Khinasi geralmente são magos, pela sua cultura valorizam a educação e acreditam que o estudo da magia seja o mais nobre dos chamados. Os Khinasi respeitam graciosidade, produtividade e hospitalidade; a riqueza de um homem é medida por sua capacidade de entreter seus convidados, e não pela quantidade de ouro ou de prata que ele possa ter.

os rjurik

Ocupando as terras varridas pelo vento norte de Anuire, os Rjurik ganham a vida com a caça, a pesca e com o pastoreio nas montanhas e nos pântanos de seu território.

Os Rjurik confiam em sua auto suficiência para se verem inteiros, ainda assim mantêm um forte vínculo com o clã. Eles são nômades no verão, mas voltam para seus salões na primeira geada, onde se protegem do inverno com festas para manterem os corações aquecidos.

Grupos de caça aventuram-se no frio conforme a necessidade de repor as suas despesas. Devido à paisagem agreste e o perigo sempre presente de monstros, os Rjurik raramente viajam sozinhos. Os Rjunk são liderados por "jarls", mas os verdadeiros governantes do povo são os druidas que habitam os bosques. Eles dobram as opiniões Rjurik e conduzem os ritos que mantêm sua cultura poderosa. Os jarls procuram os druidas nos carvalhos e taigas, buscando as palavras de sabedoria para guiar seu povo. Eu sempre acreditei que nós Anuireanos temos subestimado os druidas na sociedade Rjurik, e que muitos dos nossos conflitos decorrem deste erro.

Existe pouca guerra entre os Rjurik. Por um lado, o povo Rjurik, não vê a necessidade de glorificar a si mesmo com grandes batalhas. Por outro lado, os clãs estão geralmente a uma boa distância um do outro, tornando a logística de batalha incerta. Finalmente, os Rjurik preferem o desafio um a um, quando um insulto é proferido por um arrivista que pretende tomar-se o novo jarl, em vez de desperdiçar vidas preciosas em grandes conflitos. Isso não quer dizer que eles não lutem em guerras.



Quando exércitos estrangeiros invadem a tundra, os Rjurik podem mobilizar-se mais rápido do que qualquer exército em Cerília, como nossos governantes nortenhos aprenderam muitas e muitas vezes. Como eles conhecem bem o seu território, podem viajar muito mais rápido que seus inimigos, e reforços parecem chegar a velocidades sobrenaturais.

OS VOS

Os Vos são de longe a mais brutal e mais incompreendida cultura dos seres humanos. Eles vivem na área de Cerília que é conhecida por três nomes exuberantes: as Terras das Trevas, as Terras Brutais e as Terras do Sol da Meia-Noite. A região é habitada em sua maioria por humanoides e monstros. Os Vos têm uma reputação de serem quase tão cruéis quanto os humanoides que eles caçam.

Apesar dessas afirmações serem verdadeiras sobre os Vos, a maioria das pessoas não leva em conta um detalhe importante: os Vos vivem na parte mais dura de Cerília, cercados por criaturas desumanas. Embora eles já tenham adorado os deuses da Lua e da Magia, encontraram muito pouco consolo em seus ensinamentos. É compreensível, então, que eles tenham se voltado para divindades mais adaptadas as suas terras - deuses do frio e da fúria. Os governantes Vos são sacerdotes da vil Kriesha (a Dama de Gelo), e Belenik (Príncipe do Terror). Esses sacerdotes ganham reputação encorajando guerras contínuas uns sobre os outros e àqueles em tomo deles. Quem não é sacerdote raramente alcança poder em Vosgaard, pois um dos poucos motivos que unem os líderes Vos é lutar contra qualquer líder cujas visões não venham dos deuses.

Tomados individualmente, os Vos são realmente pessoas decentes. Embora eles não acreditem em misericórdia, compreendem a compaixão. Enquanto estiverem numa batalha selvagem, carregam um firme código de honra, caçam seus inimigos impiedosamente e valorizam seus verdadeiros amigos.

elfos

Os elfos de Cerília chamam a si mesmos de Sidhelien (SHEE-lin). Eles são um povo belo mas perigoso, e os humanos são aconselhados a ficarem longe das florestas élficas. Os Sidhelien são tão civilizados que sua música pode trazer lágrimas aos olhos do ser mais grosseiro, porém um núcleo de selvageria permeia seu ser. Por conviverem com os humanoides brutais durante milhares de anos, os elfos tiveram que aprender a lidar arduamente com os seus adversários. Além disso, tudo o que construíram ao longo de sua história milenar está desabando à sua volta desde a chegada dos humanos, em um curto período de tempo (cerca de duas gerações élficas).

Eles nutrem um ódio profundo em sua psique coletiva por aqueles que já foram expulsos. Isso se estende a seres humanos, humanoides e a quem se colocar no caminho do domínio élfico.

Há elfos que têm uma visão mais racional de toda a situação, e veem os seres humanos como um catalisador na evolução élfica. Esses elfos olham para os humanos de maneira a melhorar os reinos élficos e ensinar aos demais as realidades da vida moderna em Cerília.

A Corte Élfica foi fragmentada a partir de um único grande reino em muitos pequenos, assim como o nosso império foi despedaçado. Cada assentamento élfico agora tem sua própria versão da Corte Élfica, mas nenhuma se iguala às glórias da original. Eu acredito que os elfos têm a esperança de reunir suas terras para um dia reviverem a beleza e a graça do passado. Governantes Elfos variam de corte para corte, dependendo dos valores dos elfos daquela nação. Os elfos de Tuarhivel favorecem guerreiros, enquanto os do Sielwode preferem magos como seus líderes. Realmente, cada Corte prefere seu tipo de líder sobre todos os outros, mas se os elfos quiserem mesmo se reconciliarem, devem primeiro aprender a mesclar os seus valores e gostos.

anões

Os Anões de Cerília são um povo forte e duradouro, que desfrutam de uma vida árdua e um trabalho duro. Eles são preenchidos com um irreprimível armazenamento de bom ânimo e música. Embora os anões voluntariamente assumam a responsabilidade de manter os orogs sob controle nas profundezas das montanhas, eles preferem levar uma vida de construção e afazeres, e não guerreando.

Os reinos anões são organizados em torno do clã, e a lealdade dos membros do clã é para com seu clã primeiramente e com sua raça em sequência. Os líderes do clã, por sua vez, primeiro servem ao seu povo, e juram lealdade ao rei anão. O rei anão deve, portanto, ser um negociador hábil e um político astuto para manter o seu povo.

Anões aprendem as artes da guerra em tenra idade, como parte de seu dever "autoproclamado" de conter os orogs nas cavernas abaixo das montanhas. Os orogs têm, estranhamente, crescido cada vez mais fortes em seus anos de confinamento e os anões tiveram de tornar-se muito melhores na guerra para controlar essa ameaça. Esta é parte da razão de eles não preferirem lidar com pessoas de fora - visitantes distraem as sentinelas.

Os anões de Cerília são hábeis lutadores, e na mesma medida, excelentes mineradores. Cada clã anão é especializado na extração de um determinado material, de modo que um clã pode procurar pedras preciosas e outros podem especializar-se em minérios específicos. Em um reino, os clãs tendem a complementar reciprocamente, de modo que nenhum clã torne-se inútil.

halflings

Os halflings parecem ser inofensivos, gente de boa índole, mas eu suspeito que eles abriguem segredos obscuros. A maioria das pessoas do meu convívio pressupõe que o nome halfling refere-se a sua estatura, mas tive o privilégio de aprender que o nome foi conferido a eles há séculos. Halflings são uma espécie de criatura que pode perambular livremente entre o nosso mundo e o Mundo das Sombras. Os halflings afirmam que em um ponto crítico da sua história, eles fugiram de suas casas no mundo das trevas e vieram inteiramente para o nosso mundo de luz, escapando assim de algum horror inominável. Desde então, eles mantêm um poder e percepções incomuns que os demais seres não compreendem.

Os halflings de Cerília não possuem uma cultura própria. Em vez disso, eles têm adotado culturas mais próximas, humanas ou élficas. Não é incomum ver halflings

andando pelas ruas de Anuire, imitando a vida dos seres humanos em torno deles, ou os flagrar cortejando em Tuarhievel.

monstros

Criaturas de pesadelos e lendas cruzam o Cerília - bestas que rasgam, dilaceram e destroem. Os povos de Cerília são atormentados por uma cultura bem organizada de humanoides que, se estivessem dispostos a deixar de lado suas diferenças, teriam a chance de crescerem poderosos.

humanoides

Goblins, gnolls, orogs e outras criaturas vivem em Cerília há milhares de anos. Os goblins são os humanoides mais dominantes, controlam vastas extensões de terras Anuire, Rjurik e Vosgaard. Eles são bem organizados e cruéis, e conduzem suas invasões com assustadora regularidade. Embora sejam covardes quando confrontados individualmente, os goblins constituem uma ameaça grave quando se unem.

Eles são bastante inteligentes, e até mesmo mantêm os tratados, a menos que lhes agrade violar os termos. Eles tendem a imitar as culturas mais próximas com uma interpretação retorcida, de modo que os goblins Anuireanos são conhecidos por terem alguma honra, enquanto goblins Vos são muito mais selvagens do que seus parentes distantes.

Gnolls também mantêm uma sólida presença em Cerília. Eles geralmente vivem como um bando de nômades, embora existam algumas poucas regiões gnolls. Ao contrário dos goblins, gnolls solitários apresentam certo perigo. Eles são lutadores ferozes que raramente escutam a razão; este é o reflexo do seu estilo de vida, o que é pouco acima do nível animal. Eles podem ser subornados com bugigangas e comida, mas não mantêm a palavra por muito tempo.

Há rumores de que os orogs sob as montanhas estejam se agrupando para a guerra novamente, mas desde que os anões protegem ferozmente os túneis dos orogs, a verdade destes contos não é comprovada.

os awnsheghlien

As criaturas mais perigosas de Cerília são os awnsheghlien - aquelas criaturas que absorveram a essência do mal de Azrai. À semelhança de outros seres de sangue, eles podem ganhar força controlando domínios e usurpando sangue. Eles são, portanto, os mais poderosos antagonistas, pois estão continuamente alimentando-se de infelizes reis e tolos descendentes.

Um awnshegh é qualquer criatura impregnada com o sangue de Azrai que retém essência divina dentro de si em vez de devolvê-la de volta à terra. Este processo é tão poderoso que o corpo se deforma ao mesmo tempo em que adquire mais poder. Ao que parece, as distorções resultantes desse processo geralmente refletem algum aspecto interior da mente da criatura.

Alguns awnsheghlien criaram servos que refletem os nomes de seu mestre. A Hidra, por exemplo, tem gerado dezenas de criaturas de várias cabeças, enquanto o Górgona permite que suas crias corram desenfreadas para aterrorizar Cerília ocidental. Aqueles que irão lutar contra o awnsheghlien devem ser advertidos de que matar "uma" hidra, não é como matar "a" Hidra.

No decurso de minha vida, eu encontrei três awnsheghlien. Uma delas era um andarilho sem nome - um horror de garras cortantes e sede de sangue. Esse, meus companheiros e eu matamos. A segunda foi um Dragão Marinho, que afundou um navio no qual eu viajava.

Porventura, meu modesto comando das artes místicas me permitiu preservar minha própria vida.

O último awnshegh que encontrei foi o Górgona. Embora tenha sido há mais de quarenta anos, eu me lembro daquele encontro como se fosse o pesadelo de ontem à noite. Eu tinha sido enviado para Kal-Saitharak (Cidadela Górgona dentro de seu domínio) como parte de uma missão diplomática para debater com Górgona a possível rota de comércio através das passagens Mur-Klad. Eu achei o Górgona extremamente inteligente e em bom orador, mas eu estava consciente de uma aura controlada de paciência maligna e ódio em torno dele. Ele insistia em ser chamado de Príncipe Raesene. Infelizmente, um dos meus companheiros o ofendeu com uma má escolha de palavras e o Górgona o matou com seu olhar. A missão terminou em fracasso, apesar de nossas vidas terem sido poupadas.



Agora que eu o deixei familiarizado com as pessoas e forças que moldaram o mapa de Cerília, é o momento para iniciar o atlas propriamente dito. Enquanto inicio minha tarefa, porém, percebo que o passo de participante para cronista já abriu meus olhos, quando minha intenção era abrir os seus.

Ao fixar meus pensamentos e anotações, eu redescobri uma verdade básica que eu tinha quase esquecido nos meus anos de serviço ao Trono de Ferro: Cerília é uma terra perturbada.

Ela é um retalho caótico de nações, culturas, religiões e tradições. Guerras e disputas são todas muito comuns; mesmo terras pacíficas devem defender suas fronteiras com atenção contra vizinhos expansionistas e tramas dos awnsheghlien. Não poderá haver paz até que as linhagens de sangue se unam e cessem seu eterno conflito.

Apesar da história de Cerília ser trágica, possui momentos gloriosos. Reinos fortes e cidades ricas pontuam o cenário do Mar das Tempestades até as águas douradas do Mar do Dragão. Seria o trabalho de uma vida inteira criar uma lista exaustiva dos reinos divididos de Cerília, suas cidades e vilas, e todas as florestas escuras ou ruínas cobertas de trepadeiras (e tal trabalho estaria tragicamente desatualizado no evento do falecimento do cronista). Este atlas, então, irá providenciar pequenos rascunhos de tantas regiões quanto o destino nos permitir.

No Observatório Real de Anuire, cartógrafos tradicionalmente dividem Cerília em cinco regiões: Anuire, Rjurik, Brechtür, Khinasi e Vosgaard. Cada região é nomeada conforme o principal grupo de humanos que se fixou primeiro lá. Claro que, com o tempo, as fronteiras de reinos mudam e falham. Em muitos lugares, as terras tornaram-se selvagens ou foram reivindicadas por um awnshegh. Apesar disso, estas cinco regiões são divisões lógicas para discutir as terras e locais de Cerília.

anuire

O canto sudoeste de Cerília é a casa do antigo Império Anuireano. Esta é a minha casa, a terra dos meus ancestrais por quase 2000 anos. Anuire é uma terra clara e verdejante, com vales de rios largos e férteis, terras altas e colinas arredondadas, e o clima mais favorável de Cerília. Estas terras lindas são a casa de dúzias de baronatos, ducados e cidades livres rivais. As fronteiras do velho Império estão em sua maioria abandonadas nestes dias escuros; goblinoides e bandidos prosperam na ausência do Império.

O antigo Império foi constituído por doze Ducados de Anuire mais as terras conquistadas pelos Roeles na

época. Atualmente, onze dos doze reinos ainda existem (além dos reinos Anuireanos mais jovens): Boeruine, Mhoried, Diemed, Avanil, Alamie, Aerenwe, Elinie, Talinie, Taeghas, Osoerde e Cariele. As terras controladas por Ghoere estavam também entre os Doze, mas este nome é uma novidade.

mar das tempestades

O mar ao oeste de Cerília é conhecido como Miere Rhuann, ou o Mar de Tempestades. Ele é uma cinzenta e traiçoeira massa d'água com neblinas densas, mares pesados e ventanias frequentes. Muito da costa Ceriliana é montanhosa e, por isso, desprovida de refúgio ou abrigos, então portos são poucos e muito espaçados. A maioria dos navegadores o faz longe do litoral para evitar os costões rochosos de Boeruine e Talinie. Marinheiros contam histórias de poderosos gigantes da tempestade vivendo em grutas submarinas nas águas costeiras.

Na altura do Império, o poder de Anuire se estendia através do Mar de Tempestades para muitas terras estranhas e costas distantes. Alguns mercadores Anuireanos ainda visitam estes portos longínquos, mas os reitores Anuireanos que governavam estas terras há muito se foram.

atlas de estreitos de aerele

Unindo o Mar de Tempestades para as águas abertas de Suidemiére, ou o Grande Mar do Sul, os Estreitos de Aerele estão entre as massas d'água mais frequentemente utilizadas no mundo. Ela pode ser uma passagem bem perigosa, pois os ventos e correntes são afuniladas entre Cerília e a costa norte de Aduria. No entanto, muitos mercadores Anuireanos e Khinasi fazem esta viagem cotidianamente.

A partir das costas sulinas de Taeghas, o Dragão Marinho é visto de tempos em tempos. O awnshegh parece hibernar frequentemente num sono profundo e sem perturbações, pois passa meses sem ser visto. Mas quando está acordado, ele se ergue para demandar tributo das embarcações que por ali passam. Há rumores que o covil do Dragão Marinho é uma gruta cheia de tesouros escondida nos penhascos marítimos da ilha de Baerghos.



as montanhas coroa de pedra

Rígidas e proibitivas, a poderosa Coroa de Pedras na região norte de Anuire cobre a área dos Cinco Picos ao oeste até o grande muro da Coroa do Górgona ao leste. Vales profundos e escondidos e colinas escarpadas, juntamente com densas florestas antigas que envolvem os picos áridos previnem uma travessia tranquila das montanhas.

Grandes porções da Coroa de Pedra são reivindicadas pelo rei-goblin de Markazor ou pelo Conde de Cariele. Na verdade, as tribos e salteadores dispersos que infestam estas montanhas devem lealdade a nenhum rei.

Gigantes de pedra e da montanha são conhecidos habitantes dos picos mais altos, mas os monstruosos fhoimorien são reconhecidamente mais comuns e perigosos aqui.

as montanhas da névoa marítima

o canto sudoeste de Anuire, a Coroa de Pedra dá espaço para montanhas mais antigas e erodidas, cobertas inteiramente por florestas densas. As névoas marítimas são assim nomeadas a partir das grandes neblinas e nuvens chuvosas que continuamente envolvem os seus cumes. Essas montanhas são mais próximas das terras interiores de Anuire e muito mais populosas que a Coroa de Pedra. Muitos lenhadores e mineradores vivem nos vales verdejantes e bosques das Névoas Marítimas, mas trolls agressivos também habitam as partes mais selvagens destas terras.

o rio maesil

O maior rio do oeste de Cerília é o Maesil, que significa "árvore velha" em Anuireano Antigo. É o coração do velho Império; seu poderoso curso d'água passa sinuosamente por sete dos Doze Ducados que compõem Anuire. O Maesil nasce com as neves derretidas nas Coroas de Pedra e nos Picos de Ferro, e no momento que ele passa Mhoried, tem meia milha de largura. Centenas de cidades se alinham há sua margem; a grande cidade de Anuire se assentou em sua boca.

Mesmo nesses dias escuros, o Maesil carrega a maior parte do comércio de cinco reinos. Ribeirinhos navegam

suas águas quase constantemente, vendendo passagem e espaço para carga nos seus barcos coloridos. É dito que existem ribeirinhos que nunca puseram os pés na terra, mas este é apenas um conto de bardos.

o sielwode

Esta escura, aninhada floresta no leste de Anuire é evitada pelo povo de Anuire e da próxima Brechtür. Não é lugar para humanos. No coração da floresta reside o reino élfico de Siellaghriod, onde a Rainha Esmeralda Isaelie governa a corte feérica sob as estrelas. Alguns viajantes encontraram a corte da Rainha Esmeralda e retornaram para contar a história, mas a maioria dos humanos veem a floresta cheia de ameaças e impossivelmente densa e emaranhada. Caso um viajante persista em tentar encontrar um caminho através da floresta, é mais provável que os elfos garantam que o intruso não irá perturbá-los novamente. Eu anseio por visitar este reino, mas tenho noção de que a viagem iria culminar com a minha morte.

o erebannien

Algumas pessoas consideram esta parte a mais bela de Anuire. O Erebannien é o nome de fileiras de colinas costeiras, florestas e vales estreitos as margens dos Estreitos de Aerele. Os bosques são quentes, verdejantes e dourados sob a luz do sol; vales escondidos, cobertos de árvores, contêm riachos límpidos e pequenas cachoeiras. Dizem que uma vez que uma pessoa ande no Erebannien no outono, deixa uma parte de seu coração lá para sempre.

o aelvinnwode

No velho idioma Rjurik, Aelvinnwode significa simplesmente "madeira élfica". Há tempos, esta vasta floresta nortenha foi a casa de dúzias de reinos élficos brilhantes onde nenhum homem jamais pisou. As primeiras tribos humanas que vieram a Cerília aproximadamente 2000 anos atrás invadiram a floresta, conduzindo os elfos para fora da casa de seus ancestrais. Agora, grandes trechos desta floresta foram derrubados por gerações de lenhadores e fazendeiros.

O único reino élfico que sobreviveu aqui é o poderoso reino de Tuarhievel. Enquanto outros reinos élficos lutaram contra os humanos invasores ou fugiram de suas terras, os elfos de Tuarhievel engoliram seu orgulho e abriram suas terras para o comércio humano. Outras nações élficas desprezaram a capitulação de Tuarhievel, mas isto permitiu que o

reino permanecesse inteiro e seguro enquanto outros caíram arruinados.

Tuarhieveil é governado por um príncipe orgulhoso, Phileraene, um jovem elfo que recentemente subiu ao trono. Há rumores de que Phileraene favorece os círculos que desejam fechar as fronteiras de Tuarhieveil para os humanos novamente.

a cidade de anuire

A maior cidade em toda Cerília é Anuire, a capital do antigo Império e o centro das terras modernas Anuireanas. Esta é a minha casa, e enquanto eu escrevo este manuscrito, olho sobre a cidade da janela de minha torre.

Enquanto o Trono de Ferro está vazio, os governantes dos destroços do Império manobram e esquematizam sua ascensão na cidade, normalmente causando mais danos que benefícios a esta metrópole. Mas a Cidade de Anuire é ainda um grande centro de comércio e diplomacia, mesmo não sendo mais o centro do mundo.

A cidade se espalha por ambos os lados da foz do rio Maesil, que tem mais de uma milha de largura aqui. Uma grande muralha protege o porto de Maesil e dúzias de ilhas vizinhas divididas por canais e estreitos. Um grande pico rochoso próximo ao centro da baía serve como base para o Palácio Imperial e para a minha torre.

Muitas das universidades e burocracias imperiais ainda sobrevivem na Cidade de Anuire. Esta cidade é o centro cultural das terras de Anuire, e muitos grandes templos e escolas importantes desenvolvem-se aqui. O Colégio Real de Arcanismo localizado na cidade, é o único grupo organizado de magos em todas as terras Anuireanas.

A Cidade de Anuire é localizada no principado de Avanil. Avanil era conhecida como a Província Imperial nos dias do Império, mas com o fim da linhagem de Roele, ficou sob controle da família Avan. Darien Avan é o Príncipe de Avanil, e apesar de não governar a cidade de Anuire, é ele quem tem mais influência dentro de seus muros. Avan tem aspiração de sentar no Trono de Ferro; sua campanha de reunificação trouxe Taeghas e Brosengae sob seu estandarte.

boeruine

O maior e mais poderoso estado sucessor do Império antigo é o Arquiducado de Boeruine. Estas vastas terras de florestas densas e montanhas ficam localizadas entre as Névoas Marítimas e o Miere Rhuann na costa ocidental de Anuire. O arquiduque Aeric Boeruine governa a terra a partir de sua fortaleza de Grade Marítima, que tem uma visão superior das águas cinzentas do Mar das Tempestades. Aeric reivindica

descendência da linhagem de Roele e se apresenta como o herdeiro do Trono de Ferro; eu considero a sua reivindicação como uma justificativa frágil e disfarçada para a subjugação de seus vizinhos.

mhoried

Outro dos antigos Doze Ducados do Império é Mhoried, um reino de terras altas e brejos localizado aos pés da Coroa de Pedra. Mhoried é uma terra selvagem e vazia, cujos governantes evitam os emaranhados de alianças e intrigas que absorvem seus vizinhos. Por muitos anos, o Mhor e seu exército, os Guardiões, têm sido a primeira defesa das terras interiores contra invasões do norte.

O povo disperso de Mhoried é composto por pastores e pessoas livres que cuidam de si. Eles são mais duros e teimosos que a maioria do povo das terras interiores. A fortaleza de Mhor Bevaldrur (que significa "escudo refúgio" em Anuireano Antigo) serve como castelo e capital.

ghoere

Ao sul de Mhoried fica localizado o poderoso Baronato de Ghoere. Ghoere tem sido chave na política dos estados sucessores desde a morte do último Roele.

Durante os últimos 20 anos, o reino foi governado por Gavin Tael, Barão de Ghoere, um homem ambicioso que não mantém em segredo seu desejo de expansão. Ele duplicou o exército do reino e embarcou numa campanha de ameaças e manipulação contra as terras vizinhas.

Tael é aconselhado pelo misterioso Mago da Espada, um mago de grande poder. Eu gostaria de saber mais sobre esse mago enigmático e sua influência sobre o barão, mas minhas solicitações para uma reunião foram ignoradas.

roesone

Oitenta anos atrás, um homem notável de nome Daen Roesone reuniu os bandidos e salteadores das terras sulinas vazias a leste do Mar Aranha e forjou um reino jovem e impertinente. Roesone, conhecido como o Barão Negro, desafiou o poder combinado dos reinos de Diemed e Aerenwe por mais de quatro décadas antes de perecer nas mãos de seus filhos ambiciosos. Uma pequena, porém violenta luta por poder se deu, eventualmente deixando seu filho mais jovem no controle.

Hoje, Marlae Roesone, a tataraneta do velho Daen, é a baronesa de Roesone. Domínios vizinhos reconhecem de má vontade o Baronato Negro de Roesone como um poder legítimo. (Eu atento os leitores a não confundirem o Baronato Negro de Roesone com o Príncipe Negro de Raesene!)



a coroa do górgona

Ao norte e leste de Mhoried, as Montanhas Coroa de Pedra colidem com as Colinas Encanecidas em nós retorcidos de picos resolutos e desfiladeiros intransitáveis. Esta terra despedaçada é a Coroa do Górgona, o trono de poder do Górgona. Torres negras vigiam as passagens estreitas que levam às terras de seu regente, e as montanhas são infestadas com arsenais secretos e forjas de seus exércitos.

O centro do reino do Górgona é a grande fortaleza de Kal-Saitharak; em terras Anuireanas, é chamado de Sentinela.

Quinhentos anos atrás, o Górgona assassinou Michael Roele. Os exércitos do Górgona conquistaram Markazor, o reino goblin, logo depois. E duzentos anos atrás, o Górgona liberou seus exércitos contra a terra Brecht de Kiergard e arrasaram-na completamente.

Os emissários e espões do Górgona permeiam as terras Anuireanas. Dizem que nenhum homem jamais viu o rosto do Górgona e sobreviveu, mas eu sei que isto não é verdade. Desde que encontrei com ele, acredito na lenda que o Górgona é ninguém menos que Raesene o Príncipe Negro, que uma vez guiou os antigos Anuireanos contra os elfos, e foi seduzido por promessas do sombrio Azrai.

o templo imperial de haelyn

O mais poderoso e influente templo das terras Anuireanas é o Templo Imperial de Haelyn o Rei-Guerreiro. Haelyn era o mais nobre e mais forte dos novos deuses que ascenderam da destruição do Monte Deismaar; desde aquele dia ele é o patrono e protetor de Anuire. O centro de sua fé é o Templo Dourado na Cidade de Anuire.

Nos anos de disputa que seguiram a morte de Michael Roele, os fiéis do templo se dividiram devido aos vários patriarcas que tomaram o lado de diferentes nobres. Agora, pelo menos uma dúzia de seitas dessa fé está dispersa através das terras, assim como templos poderosos devotados a Cuiraecen, Avanala e Nesirie.

Em anos recentes, as rivalidades entre os templos irromperam em conflitos

armados, arrastando muitos reinos em ferozes guerras religiosas.

brechtür

O norte de Cerília é dividido por uma enseada massiva do Mar Thaelasiano que separa os picos escarpados da Cordilheira da Lança de Marcha das Montanhas cobertas de neve de Drachenaaur das Montanhas cobertas de neve de Drachenaaur na região oriental de Cerília. Este grande golfo é chamado de Krakennauricht, que é Alto-Brecht para "braço do Leviatã", e se refere, é claro, ao awnshegh que habita suas águas. O Braço do Leviatã se estende às costas de Kiergard e Massenmarch na região central de Cerília.

As costas rochosas e fiordes estreitos de Krakenauricht são a casa dos Brechts, um povo marinheiro que se mantém com as práticas da navegação, da caça às baleias e do comércio nestas águas congelantes do norte. Por muitos séculos, enquanto o Império estava no auge de seu poder, os estados Brecht eram governados por vice-reis Anuireanos. Quando o Górgona matou o último dos Roeles, a influência Anuireana nesta região rapidamente se esvaiu, e as antigas linhagens Brecht ressurgiram para estabelecer independência.

O clima em Brechtür não é tão ameno e as terras não são tão ricas e prósperas como em Anuire. Consequentemente, as nações Brecht e as cidades estado são menores que as forças no sul. Goblins, bandoleiros, e orogs podem ser apenas um incômodo em Anuire, mas eles são uma ameaça terrível para os Brechts. Mesmo em terras "civilizadas" como Müden ou Grevesmühl, as regiões entre as cidades são mais selvagens e perigosas do que qualquer lugar em Anuire.

O mar é vital para as cidades-estado de Krakennauricht. Sem os lucrativos negócios do mar, como pesca, navegação, caça às baleias e comércio, estas terras iriam rapidamente morrer à míngua. Invernos são severos na região norte de Brechtür; a foz de Krakennauricht congela completamente, e o clima miserável leva

mesmo os mais arrojados capitães a ancorar e aguardar a primavera. No verão, navios Brecht se aventuram até portos Anuireanos do Miere Rhuann e tão longe quanto os Estreitos de Aerele, e alguns ousam o Braço do Leviatã para chegar a portos orientais misteriosos nas Ilhas Dracônicas

as cordilheiras da lança da marcha

As costas ocidentais de Krakennauricht são guardadas por ermas montanhas nevadas e geleiras chamadas de Cordilheiras da Lança de Marcha. Estas são as montanhas mais altas de Cerília, com alguns picos chegando além dos 6000 metros. No lado norte da cordilheira, alguns vales e passagens ficam sob a neve durante todo o ano. As Montanhas das Colinas Encanecidas em Dauren e a Coroa do Górgona são, na verdade, extensões das Cordilheiras Lança de Marcha.

As encostas orientais da Lança de Marcha são residência para muitas cidades-estado Brecht e Rjurik. Entre elas Hjolvar, Kvigmar, Danigau, Wierch e Dauren. As encostas ocidentais são vastidões sob domínio dos goblins de Urga-Zai. Próximas ao centro da cordilheira ficam as águas escuras de Fhallaghlach (o Lago das Estrelas). Os salões anões de Khurin-Azur ficam próximos deste antigo lago.

as montanhas drachenaaur

As Montanhas Drachenaaur são uma barreira de picos cobertos de neblina, desfiladeiros profundos e florestas sombrias. Gigantes, trolls e tribos ferozes de orogs infestam a região do norte em Drachenward até o sul em Berhagen. Nas encostas orientais, as montanhas eventualmente dão lugar para as florestas de Alta Vosgaard. Os Drachenaurs são nomeados de acordo com os dragões (ou drachen, em Brecht) lendários que habitam a cordilheira.

Por alguma razão desconhecida, as grandes serpentes raramente se aventuram para as regiões mais centrais de Cerília; os picos montanhosos e os desfiladeiros cheios de neblina desta região representam o habitat mais ocidental destas terríveis criaturas. É sabido que pelo menos seis dragões vivem nessas montanhas.

montanhas da vigília silenciosa

Próximo a Berhagen, o Drachenaurs se dobra ao sul e oeste, para se tornar as Montanhas da Vigília Silenciosa. Esta cordilheira mais baixa, menos acidentada, é coberta densamente por florestas em toda a sua extensão; somente alguns poucos picos mais altos ficam acima das

linhas de florestas. As montanhas são estranhamente paradas e silenciosas - tudo o que um viajante ouve é a fraca ressonância dos rios, riachos e cascatas que percorrem o cenário.

Apesar de ser uma região relativamente baixa e transitável, poucos viajantes aventuram-se pelas trilhas da Vigília Silenciosa, pois a Banshegh assombra a região. Por sorte, ela é uma criatura reclusiva e seus servos e espiões são poucos. A Banshegh ignora a maior parte dos caçadores e comerciantes imprudentes que arriscam-se nas montanhas, mas todo ano, alguns desafortunados nunca mais são vistos novamente.

o goulladaraight

Esta poderosa floresta uma vez já se estendeu sem falhas de Miere Rhuann até o Mar dos Dragões, mas com a incursão dos homens e as grandes guerras no passado de Cerilia, a floresta retrocedeu. O Coulladaraight é ainda uma das maiores florestas de Cerilia, estendendo-se por quase 600 milhas ao longo das encostas sulinas de Krakennauricht. Muitos reinos estão espalhados na extensão deste manto verdejante.

O nome Coulladaraight é, em língua élfica, "núcleo da sombra"; os humanos locais frequentemente chamam esta região de Velho Coração da Sombra. O Coulladaraight é inconcebivelmente antigo, e vastas regiões de floresta estão completamente intocadas, especialmente próximo ao reino élfico de Coullabhie. Há comentários recorrentes de viajantes sobre a noção de espera ou vigilância nos caminhos mais internos da floresta, como se mesmo as árvores estivessem ressentidas com a presença humana.

Próximo ao centro de Coulladaraight fica localizada a Coullabhie, uma reclusiva corte élfica que se esquia do contato com seus vizinhos. Os elfos de Coullabhie estão em contenda com os Brechts das regiões próximas como Rohrmarch e Rheulgard por centenas de anos, numa tentativa de prevenir ulteriores colonizações humanas das florestas.

floresta thuringode

Entre Massenmarch e Kiergard está localizada a Floresta de Thuringode, o matagal mais emaranhado e escuro da região central de Celia. Ela tem uma reputação maligna; muitos bandoleiros e gnolls espreitam nos seus labirintos. Thuringode é a casa do Javali de Thuringode, um awnshegh estúpido, mas feroz que, segundo dizem, tem o tamanho de três cavalos de carga, presas do tamanho de sabres e pelos como ferro enferrujado. O Rei Whilhelm

de Rohrmarch liderou uma caçada ao Javali seis anos atrás; a fera o encontrou primeiro.

a zweilunds

A Zweilunds (duas terras) é um arquipélago que se projeta da costa de Grevesmühl até a Krakennauricht oriental. É assim chamado devido a uma formação enganosa em Anzlau, a última ilha no arquipélago.

Navegantes que passam por esta região frequentemente se confundem por um ponto de referência similar em Uelzau, a próxima ilha. Propriedades livres e covis de piratas estão dispersos no decorrer das 160 quilômetros de extensão do arquipélago.

o krakenstaur

Este pico rochoso ergue-se das águas de Krakennauricht. Não há locais para aproximação segura em seu perímetro, e as águas próximas estão infestadas de turbilhões e correntes imprevisíveis. Marinheiros Brecht evitam este aguilhão, acreditando ser a casa do Leviatã, mas ninguém avistou a criatura próxima desta ilha.

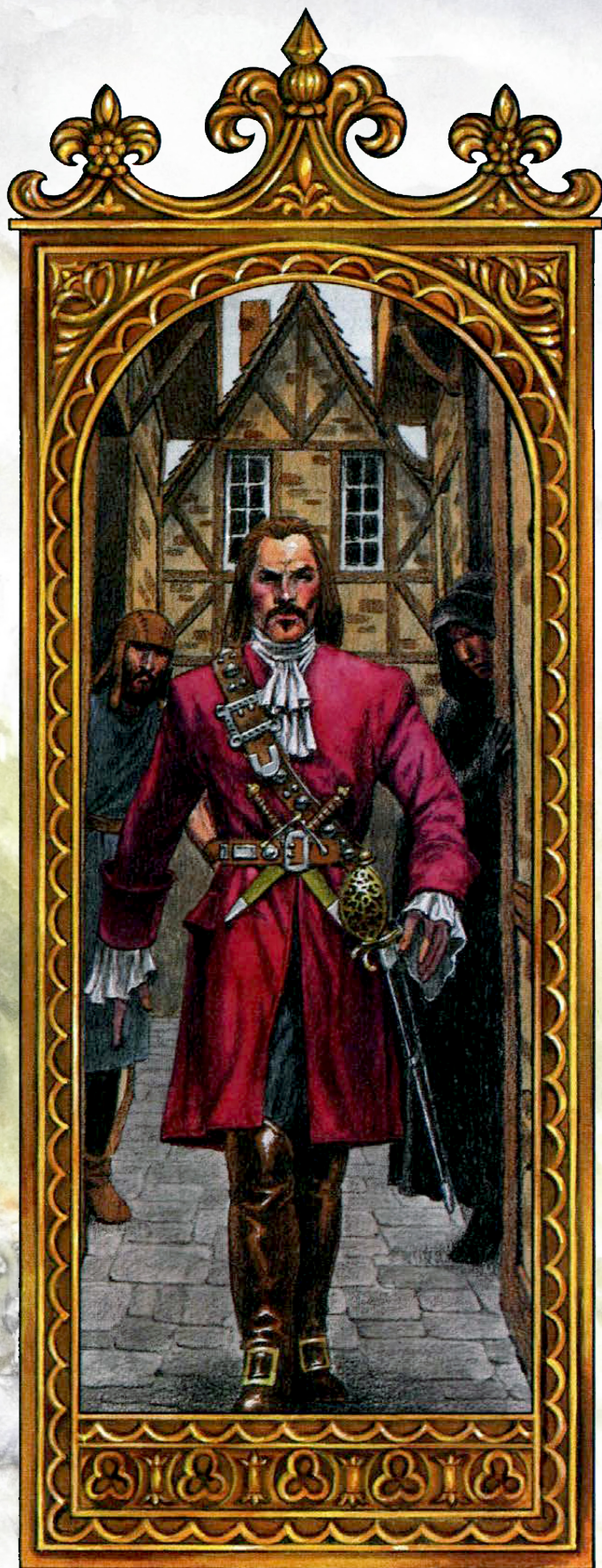
berhagen

O Baronato de Berhagen fica entre Müden e Rzhlev, envolto nas Montanhas Drachenaur. O baronato é uma região de fronteira escassamente populada, vigiada por passagens que ficam fechadas devido ao mal tempo durante seis meses do ano. Quase todos os Berhageners vivem na costa da Baía de Gelo Negro; nas regiões mais internas vivem apenas alguns mateiros, caçadores e pastores mais distantes.

As esplêndidas florestas de Berhagen fornecem a maior parte da madeira para os estaleiros de Müden. Os pelos de Berhagen são comercializados através de Cerilia.

O barão é Ludwig von Schaeffen, um príncipe-guerreiro que precisa entrar em conflito continuamente para manter as fronteiras de Berhagen estáveis. Os reinos Vos de Rzhlev e Molochev tem tentado ganhar porções de Berhagen por mais de um século.





as tocas

Halflings são criaturas raras em Cerília; este pequeno território é o único estado halfling reconhecido no continente inteiro. (Halflings estão espalhados em outras partes de Brechtür e Anuire, mas eles estão satisfeitos em jurar lealdade aos governantes humanos locais). As Tocas mantém boas relações e é aliada com seus vizinhos Rheulgard, Coullabhie e Sendoure.

As Tocas são governadas por um alto conselho, liderado por um orador. O orador atual é Edvara Garrelban, uma sábia aventureira aposentada. Ela possui o voto de minerva caso o alto conselho se encontre em um impasse.

As Tocas mantém uma milícia de arqueiros e uma força permanente de soldados para lidar com incursões no território halfling. As cidades e vilas das Tocas são muito defensivas, já que a maioria dos prédios são unidos uns aos outros por passagens subterrâneas.

daikhar zhigun

Escondidas no alto e denso vale das Montanhas Drachenaurs estão as cidades anãs de Daikhar Zhigun - As Fortalezas Gêmeas. Os anões Zhigun têm resistido bravamente em batalhas contra dragões e orogs de Drachenaurs, e eles acreditam estar preparados para guerrear a qualquer momento. Fortificações poderosas e patrulhas fortemente armadas e agressivas guardam o Tarik-Khur, ou Vale dos Anões. Todos os viajantes são parados e revistados nas fronteiras antes de serem escoltados para as Fortalezas Gêmeas sob pesada vigilância.

Os anões de Zhigun envolvem-se muito pouco com comércio, mas ocasionalmente contratam companhias de mercenários portadores de machados e protegidos por armaduras de placas. Estas unidades de elite estão entre as mais difíceis infantarias pesadas de Cerília.

danigau

Erik Danig, Conde de Danigau e o herdeiro da linhagem Danig, governa esta terra costeira ocidental. Ele tem a reputação de ser um mago de habilidade incomparável; foram os seus talentos arcanos que preservaram Danigau dos ataques de goblins Urga-Zai (seus vizinhos a oeste). Os Danigers são um povo pragmático que respeita as leis dracônicas de seu senhor. Sem as disciplinas marciais praticadas pelo conde, a terra de Danigau deixaria de existir. A linhagem Danig é uma das mais antigas entre os Brecht. Ela é tão antiga quanto Wulf Danig, um herói de Deismaar. Linhagens mais poderosas existem em Brechtür, mas nenhuma tem o significado e a personalidade da família Danig.

grabentod

Oitenta e cinco anos atrás, um rei-pirata de nome Ulrich Graben levou uma pequena armada fora da lei das Zweilunds para as congelantes e inóspitas terras da foz de Krakennauricht. Ele entalhou o seu próprio reino nas sombras de Drachenward. O povo de terras vizinhas acredita até hoje que Ulrich fez algum pacto macabro com a Bruxa para adquirir o poder de libertar a terra das selvagens tribos de orogs e goblins.

Grabentod é um reino pirata que pilha o tráfego através do estreito. Suas frotas ficam escondidas nos fiordes e baías congeladas. Recentemente, a Frota Real de Müden causou uma derrota humilhante aos piratas, dispersando-os e queimando muitas de suas posses. O Rei Albrecht Graben foi levado como prisioneiro e é mantido atualmente como refém na corte de Müden.

kiergard

Um dia a mais próspera das terras Brecht, Kiergard caiu sob a sombra do Górgona. A criatura voltou sua atenção para o leste após causar a ruína de Anuire; duzentos anos atrás, os exércitos de awnshegh verteram das montanhas e oprimiram as forças de Kiergard. Hoje, Kiergard é uma marionete do Górgona.

O povo de Kiergard se ressentia dessa situação e se rebelou algumas vezes, mas os soldados do Górgona reprimiram cada um dos levantes. Há rumores de que um jovem capitão de sangue Kier esteja agrupando uma resistência novamente, preparando-se para libertar Kiergard de seus opressores.

massenmarch

Da costa sul de Krakennauricht ficam as terras altas e colinas rochosas de Massenmarch. Colonizadores tentam há séculos domar esta terra, mas há algumas centenas de anos Karl Bissel, um campeão sombrio, entalhou um reino nos ermos de Massenmarch. O reinado sangrento de Bissel e seus feitos alteraram-no em algo mais e menos que humano. Ele se autoproclama Swordhawk e lidera os gnolls e bandoleiros de Massenmarch em incontáveis escaramuças contra as nações a sua volta.

o forte do vampiro

Onze centenas de anos atrás, um jovem guerreiro Brecht de nome Britter Kalt se aventurou neste vale escuro e assustador, situado a noroeste de Coulladaraight, para encarar o awnshegh conhecido como o Sinistro. Ele destruiu a criatura, mas herdou seu poder maligno. Hoje Kalt é um ser inumano conhecido como o Vampiro, e as florestas emaranhadas do vale são seu lar.

khinasi

As porções mais austrais de Cerília são as terras dos Khinasi. Protegidos dos invernos amargos de Brechtür por altas montanhas e quentes correntes oceânicas, Khinasi desfruta de mais sol e maiores estações de crescimento do que qualquer outra região.

De fato, muitas áreas no interior Khinasi são estepes áridas que se assemelham a um deserto.

A porção oriental de Khinasi eleva-se numa floresta temperada e baixas montanhas coletivamente chamadas de Docandragh, uma frase élfica que significa "maravilha do coração". É uma bela e selvagem terra de chuvas frequentes, lagos escondidos e cascatas magníficas.

As planícies e florestas em Khinasi foram uma vez conhecidas como Basarji, devido ao povo Basarji que primeiro assentou aqui. Eles não são de origem Aduiriana, como o são os Anuireanos, Brechts, Rjurik e Vos; ao invés, os Basarji colonizaram as costas cerca de 15 centenas de anos atrás, chegando de terras misteriosas além do Mar de Dragões. Como os Brechts, os Khinasi são navegadores, mercadores e exploradores.

Enquanto o Império Anuireano dominava o resto de Cerília, incluindo Basarji ocidental, Basarji oriental se uniu sob a liderança do grande rei-mago el-Arrasi, mantendo sua independência durante séculos de supremacia Anuireana. O termo khinasi deriva de khir-afien el-Arrasi, ou "terras sob proteção de el-Arrasi." Tornou-se o nome comumente utilizado por outras nações para se referir a terras Basarji.

Os reinos Khinasi são fortes, mas pequenos, concentrados em volta de algumas cidades e portos fortificados. A cultura Khinasi é

altamente requintada e avançada, com códigos articulados de sayim, ou face, e um grande respeito por arte e literatura. Infelizmente, as cidades-estado Khinasi estiveram envolvidas ao longo dos séculos em disputas, duelos e rivalidades que criaram uma sociedade altamente política.

As terras ocidentais de Khinasi incluem o Harrowmarsh, casa da temível Hidra.

mar do sol dourado

Ao sul de Cerília fica localizado o Grande Mar do Sul, que dizem não ter uma costa distante. Em Anuire, nós conhecemos estas águas como Suidemiare; no idioma Basarji, este oceano imponente é o Bair el-Mehare, ou Mar do Sol Dourado. As costas mais meridionais de Cerília estão localizadas ao norte o suficiente no globo, de modo que o sol parece nascer e se pôr sobre as águas, como o nome pode indicar.

O Mar do Sol Dourado é o principal caminho e campo de batalha entre os estados Khinasi. Milhares de veleiros Khinasi navegam estas águas, pescando e fazendo comércio pelas suas costas. As grandiosas dhours Khinasi realizam viagens longínquas dessas águas para terras misteriosas que se apresentam dispersas através do mar brilhante.

mar dos dragões

Ao leste de Cerília, o Mar do Sol Dourado encontra-se com o Mar dos Dragões. Sendo este uma massa de águas perigosas mal traçadas sujeitas a neblinas e névoas confusas; no entanto, os Basarji atravessaram o mar em grandes números para alcançar Cerília. As lendárias Ilhas do Dragão ficam bem a oeste neste mar, e dizem ter muitas terras fantásticas em lugares além. Os Khinasi dos domínios na costa leste (Mairada, Min Dhousai, e Merasaf) frequentemente aventuram-se nessas águas, mas viagens aqui são muito mais arriscadas do que no clima favorável do Grande Mar do Sul.

rio zhaïnge

O maior rio de Cerília oriental é o Zhaïnge, uma corrente profunda e veloz que se origina no derretimento da neve dos Drachenaurs austrais. O Alto Zhaïnge corre através de terras Vos; no idioma deles, é chamado

de Tsongya. Apesar do Zhaïnge ser navegável pela maioria do seu percurso, o comércio no rio é fraco devido aos Gnolls Tarvan e ao Lança Negra, que apreciam a pirataria fluvial. Outro agravante é a ramificação ocidental do rio, que atravessa a floresta de Innishiere, e poucos barcos que entram lá chegam a sair.

Lendas contam que o Zhaïnge é vigiado por um grande espírito do rio que às vezes ajuda viajantes em perigo ao longo de seu curso.

rio asaerwe

Este rio largo, raso e lento forma a fronteira sul de Sendoure, correndo das bacias hidrográficas das montanhas em volta das Tocas até o grande pântano de Harrowmarsh. A maior parte do rio é muito rasa para grandes embarcações, mas muitas barcas navegam nestas águas. A extensão do rio que corre através do território da Esfinge é geralmente segura; que seja conhecido, a criatura nunca atacou uma embarcação no rio.

os dedos de ayan

No canto sudeste de Cerília, a terra surge abruptamente em cordilheiras afiadas como lâminas de faca. O povo de Mairada e do domínio vizinho, Khourane, chamam estas montanhas de Dedos de Ayan, devido ao lendário herói do passado de Mairada. As montanhas são praticamente intransponíveis, apesar de suas cordilheiras correrem perpendiculares à costa marítima; as passagens também são extremamente íngremes, cobertas de selvas densas e quedas de barreiras.

Na passagem alta dos Dedos de Ayan fica o misterioso Templo de Rilni, onde todos os magos Khinasi devem fazer seus juramentos ou serem assassinados. Sob risco de morte, nenhum mago pode falar do seu juramento ou suas condições, exceto a outros magos.

montanhas serpente da chuva

No coração do Docandragh erguem-se as Montanhas Serpente da Chuva, nomeadas pela criatura mágica e misteriosa que dizem proteger esta terra. As montanhas se estendem da península de Djafra até o Lago Ibnoume no interior de Min Dhousai. As montanhas são habitadas por uma raça rara e reclusiva chamada de dhoumaire, ou "aqueles que esperam". Os dhoumaire não são humanos, e devido à sua aversão a estranhos, pouco mais é conhecido sobre eles.

colinas tarvanian

As estepes áridas da Cerília central se estendem por cerca de 800 quilômetros através do domínio da Esfinge e do Agreste Tarvan. A região mais seca das estepes é a das Colinas Tarvanian, uma extensão de ermos arenosos e desertos pedregosos logo ao norte dos domínios de Aftane e Zikala. As colinas são selvagens e desoladas.

Poucos humanos viajam para lá; uma série de ferozes tribos de gnolls reivindica esta terra e lutam sobre os escassos recursos.

Todo mundo em Cerília sabe que a influência da Esfinge se estende até essa região, e que pode comandar os gnolls à vontade.

labirinto de maalvar

Entre as montanhas e o mar oriental de Khourane fica o emaranhado Labirinto de Malvar, uma região sem trilhas e impenetrável de floresta e fendas montanhosas. Esta é a casa de Maalvar, o Minotauro. A criatura é dita inteligente e instruída, mas sujeita a explosões bestiais de fúria. O Minotauro parece ter escolhido esta região como sua casa para se isolar de intrusos e visitantes que possam provocar seu feitiço selvagem.

o rhuannadaraight

As regiões norte de Docandragh ainda são conhecidas pelo seu nome élfico: Rhuannadaraight, ou "o centro da tempestade". O ar frio das regiões geladas isoladas no norte de Cerília encontra-se normalmente com o quente ar Khinasi do sul nesta região, produzindo várias tempestades, pesadas chuvas e neve.

As encostas ocidentais de Rhuannadaraight são mantidas pelo baronato Vos de Kozlovnyy. Os pés das colinas a leste são mantidos pelos domínios élficos de Rhuannach e Cwmb Bheinn. A corte élfica de Cwmb Bheinn é extremamente reclusiva e se esconde de todos os viajantes e invasores. Nenhum humano conseguiu encontrá-la e retomar.

No centro de Rhuannadaraight localiza-se o reino da Lamia. Ela é um poderoso e maligno awnshegh que constantemente busca atrair viajantes para o seu domínio.

O forte de Lamia é um velho castelo arruinado, uma vez conhecido como Cravengate; ele é defendido por centenas de guerreiros encantados arrebatados pela magia de Lamia.

ariya

Numa baía protegida vinda de Baïr el-Mehare ergue-se a cidade sulina de muradas brancas de Ariya. É uma das mais antigas cidades-estado Basarji, e é a terra natal do lendário el-Arrasi. Desde a queda do Grande Rei, as riquezas de Ariya declinaram, mas ainda possui moderada força e influência em Khinasi.

Apesar do reino de Ariya ter somente uma grande cidade, várias vilas e fortes sob a proteção de Ariya estão dispersos pelas imediações. Os Reis Vermelhos de Aftane são inimigos jurados de Ariya, e os dois reinos estão trancados numa amarga luta por supremacia nas costas meridionais.

Ariya é governada por um príncipe que, por lei, precisa ser um paladino do templo de Avani. Não é incomum um príncipe governante adotar formalmente um candidato promissor, ou que os pais combinem um casamento de uma filha ou filho com o próximo governante em potencial. O poder do príncipe é oposto por vários nobres poderosos com seus próprios interesses, muitos dos quais mantêm magos como seus subordinados.

binsada

O povo de Binsada deu as costas para o mar, e ao invés disso são rancheiros e pastores, mantendo vários rebanhos de gado. Não há verdadeiras cidades em Binsada; o povo está disperso em pequenas cidades, ranchos e acampamentos nômades.

A capital de Binsada é Ber Dairas, ou a Fortaleza do Vento Oriental, próximo ao centro do reino.

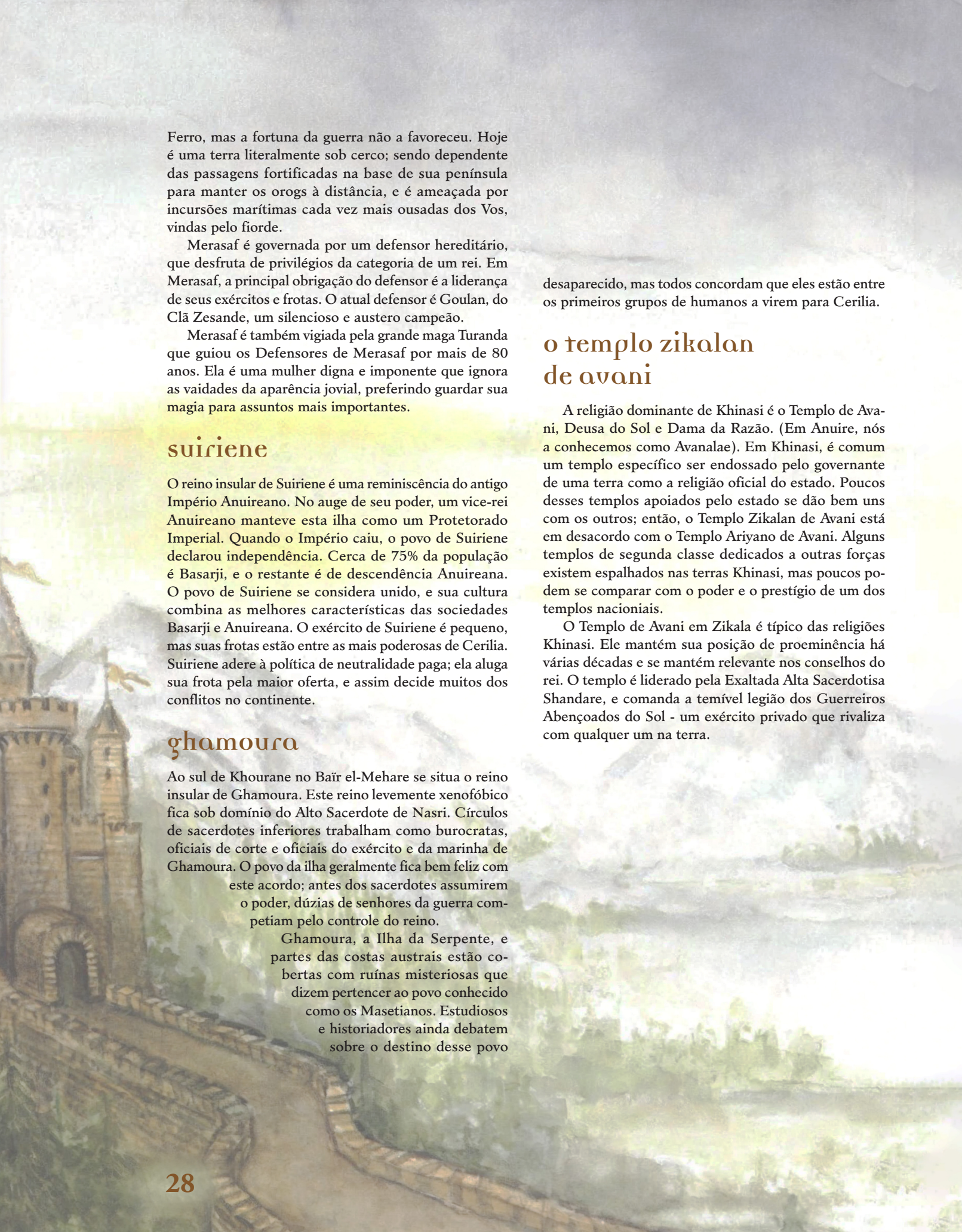
Aproximadamente 200 anos atrás, os reis de Binsada encontraram uma companhia de anões de Baruk-Azhik para projetar e supervisionar a construção da fortaleza; consequentemente, ela está entre os castelos mais fortes e defensivos em Khinasi. Infelizmente, o rei de Binsada e os anões tiveram um desentendimento sobre a compensação dos anões, e o rei retirou os anões de sua capital.

Desde aquele dia, os anões de Baruk-Azhik têm cultivado um forte rancor contra Binsada.

A atual rainha de Binsada é Banira, uma mulher linda e inteligente que provou ser uma política esperta e cautelosa. Seu exército pessoal, os Leões do Entardecer, são a melhor cavalaria média de Cerília.

merasaf

Merasaf uma vez incluiu o território Vos conhecido como Yeninskiy assim como as terras mantidas hoje pelas Tribos Mão de



Ferro, mas a fortuna da guerra não a favoreceu. Hoje é uma terra literalmente sob cerco; sendo dependente das passagens fortificadas na base de sua península para manter os orogs à distância, e é ameaçada por incursões marítimas cada vez mais ousadas dos Vos, vindas pelo fiorde.

Merasaf é governada por um defensor hereditário, que desfruta de privilégios da categoria de um rei. Em Merasaf, a principal obrigação do defensor é a liderança de seus exércitos e frotas. O atual defensor é Goulán, do Clã Zesande, um silencioso e austero campeão.

Merasaf é também vigiada pela grande maga Turanda que guiou os Defensores de Merasaf por mais de 80 anos. Ela é uma mulher digna e imponente que ignora as vaidades da aparência jovial, preferindo guardar sua magia para assuntos mais importantes.

suiriene

O reino insular de Suiriene é uma reminiscência do antigo Império Anuireano. No auge de seu poder, um vice-rei Anuireano manteve esta ilha como um Protetorado Imperial. Quando o Império caiu, o povo de Suiriene declarou independência. Cerca de 75% da população é Basarji, e o restante é de descendência Anuireana. O povo de Suiriene se considera unido, e sua cultura combina as melhores características das sociedades Basarji e Anuireana. O exército de Suiriene é pequeno, mas suas frotas estão entre as mais poderosas de Cerília. Suiriene adere à política de neutralidade paga; ela aluga sua frota pela maior oferta, e assim decide muitos dos conflitos no continente.

ghamoura

Ao sul de Khourene no Baïr el-Mehare se situa o reino insular de Ghamoura. Este reino levemente xenofóbico fica sob domínio do Alto Sacerdote de Nasri. Círculos de sacerdotes inferiores trabalham como burocratas, oficiais de corte e oficiais do exército e da marinha de Ghamoura. O povo da ilha geralmente fica bem feliz com este acordo; antes dos sacerdotes assumirem o poder, dúzias de senhores da guerra competiam pelo controle do reino.

Ghamoura, a Ilha da Serpente, e partes das costas austrais estão cobertas com ruínas misteriosas que dizem pertencer ao povo conhecido como os Masetianos. Estudiosos e historiadores ainda debatem sobre o destino desse povo

desaparecido, mas todos concordam que eles estão entre os primeiros grupos de humanos a virem para Cerília.

o templo zikalan de avani

A religião dominante de Khinasi é o Templo de Avani, Deusa do Sol e Dama da Razão. (Em Anuire, nós a conhecemos como Avanalae). Em Khinasi, é comum um templo específico ser endossado pelo governante de uma terra como a religião oficial do estado. Poucos desses templos apoiados pelo estado se dão bem uns com os outros; então, o Templo Zikalan de Avani está em desacordo com o Templo Ariyano de Avani. Alguns templos de segunda classe dedicados a outras forças existem espalhados nas terras Khinasi, mas poucos podem se comparar com o poder e o prestígio de um dos templos nacionais.

O Templo de Avani em Zikala é típico das religiões Khinasi. Ele mantém sua posição de proeminência há várias décadas e se mantém relevante nos conselhos do rei. O templo é liderado pela Exaltada Alta Sacerdotisa Shandare, e comanda a temível legião dos Guerreiros Abençoados do Sol - um exército privado que rivaliza com qualquer um na terra.

rjurik

A região noroeste de Cerília é conhecida como Rjurik. A maior parte dos estudiosos e cartógrafos definem o Rio Ruide como a fronteira sul de Rjurik, apesar do reino Anuireano de Dhoesone ficar ao norte desse rio. A fronteira oriental fica delimitada pela cordilheira das Spearmarch de Brechtür. A maior parte da região de Rjurik é composta por florestas de coníferas, declives e montanhas, todas esparsamente habitadas.

Rjurik suporta o maior peso do cruel inverno Ceriliano. A primavera e o outono são longos, úmidos e frios, enquanto o verão breve dura algumas semanas. As florestas dessa região são sólidas taigas, ou coníferas; as montanhas mantêm seus picos cobertos de neve durante o ano inteiro.

Os próprios Rjunks são uma raça bem austera de matadores, caçadores e guerreiros. Seus domínios de jarls e clãs estão espalhados pelas costas ameaçadoras do Miere Rhuann e pela passagem gelada Thaelasiana ao norte. Algumas pequenas fortificações podem ser encontradas tão a leste quanto o Krakennauricht. Os Rjurik são um povo de mente livre que dá pouca importância para títulos e governantes; um jarl Rjurik reina pelo consentimento do seu povo, e pode ser substituído se não aprovarem seus métodos.

Os Rjurik são desconfiados dos Anuireanos. Eles veem Anuire como um gigante adormecido que pode acordar com fome a qualquer momento. No passado distante, as terras ao sul de Rjurik foram incorporadas ao Império Anuireano, apesar de uma série de campanhas desesperadas para resistir aos avanços de Anuire.

Maior preocupação reside nas florestas selvagens e aos pés das colinas no centro dessa região. Um grande número de goblins, trolls e gigantes habitam estas terras ermas, e eles frequentemente atacam as colônias Rjurik.

Os descendentes das linhagens de sangue mantêm uma intranquila trégua na maior parte do tempo. Diferente da guerra interminável e da competição das linhagens de outras terras, os heróis de Rjurik consideram a simples sobrevivência desafio suficiente.

as montanhas cabeça prateada

Costurando pelo coração de Rjurik está localizada uma cordilheira baixa, coberta de gelo, conhecida como as Cabeças Prateadas. Elas são povoadas por trolls ferozes, pequenas fortificações orog e poderosos gigantes. Algumas remotas minas anãs ficam escondidas aqui. Um punhado de pastores de montanha também habitam essas colinas, mas viajantes devem ser avisados que esta é uma região perigosa e selvagem.

o rio ruide

Surgindo das águas frias e límpidas do Fhallaghlach, o Rio Ruide passa pela Coroa do Górgona e pela região norte de Aelvinnwode e segue até o Estuário Tael. O Ruide é rápido e perigoso através das Colinas dos Gigantes, e torna-se navegável somente à beira do domínio élfico de Tuarhievel. Os mercadores Anuireanos de Cariele e Dhoesone utilizam o Ruide como via de comércio, mesmo com os goblins de Thurazor demandando pesados pedágios.

a passagem thaelasiana

Ao norte e a oeste de Cerília localiza-se o continente gelado de Thaele, uma vasta e inexplorada terra de campos nevados, montanhas austeras e tundras pantanosas. Por toda a costa sul de Thaele, uma estreita linha de taiga cresce protegida por grandes cadeias de montanhas. Poucos fortes independentes Rjurik e postos avançados Brecht podem ser encontrados espalhados por esta imensidão selvagem.

A Passagem Thaelasiana é o nome do estreito que separa Cerília e Thaele. É um trecho de água fria e traiçoeira, ameaçada por gelos à deriva e poderosos monstros marítimos parecidos com serpentes, chamados de unnskrajir.

dhoesone

O posto avançado mais ao norte de Anuire é Dhoesone, um desordenado baronato de fronteira. Centenas de anos atrás, Dhoesone foi o ponto de recrutamento para expedições Anuireanas até as terras Rjurik, mas com o declínio de Anuire e a organização dos reinos Rjurik, as invasões são coisa do passado. Atualmente, Dhoesone

volta seus esforços para campanhas de um tipo diferente - aquelas envolvendo conquistas econômicas. O baronato está efervescendo com entradas de madeira, peles e ouro nortenho provenientes das negociações com domínios de jarls Rjurik. O povo de Dhoesone é Anuireano, mas como os povos de terras altas de Mhoried, eles se consideram de uma raça mais resistente e prática. O baronato é governado pela Dama Fhiele Dhoesone, mas rumores da fraqueza da baronesa ao lidar com poderosas guildas de comércio são muito comuns.



as colinas dos gigantes

A maior parte central de Rjurik é coberta por terras altas, selvagens e estéreis que avançam ao norte para encontrar as montanhas Cabeça Prateada. Esta área é conhecida como Colinas dos Gigantes. Na verdade, um grupo relativamente pequeno de gigantes vive aqui; a maioria dos habitantes são robustos homens livres, bandoleiros ou tribos de gnolls. Porém, são encontrados

gigantes da colina e fomorianos o suficiente para manter os exércitos do Górgona na margem sul do Rio Ruide.

halskapa

O mais forte dos domínios Rjurik é o reino ocidental de Halskapa, que significa "capa de ferro" no idioma Rjuven. A capital, Skapa Hjarring, é a maior cidade ao norte de Dhoesone e um dos portos mais movimentados de Cerília ocidental.

A força de Halskapa se dá pela união de clãs de jarls que juram fidelidade ao seu rei. Diferente de muitos outros líderes Rjurik, o rei de Halskapa tem um exército considerável, e é rico o suficiente para manter castelos e serviços como coletores de impostos e uma força de polícia para as cidades maiores.

Halskapa é atualmente governada pelo Rei Bervinig, um idoso governante que viu muito do seu poder se esvaír para os conselhos independentes das cidades. Bervinig não tem herdeiros diretos, e uma perversa pequena batalha por sucessão está fermentando.

o baronato caveira de sangue

Os orogs Caveira de Sangue são uma coalizão bastante incomum e perigosa que ameaça todos os reinos ao redor. Há cerca de 10 anos, os orogs sofreram uma derrota considerável em Rjuvik, mas seus números estão crescendo novamente. Batedores e corsários orog têm sido vistos de Hogunmark ao norte até Stjordvik ao sul.

rjuvik

Entre Halskapa e Dhoesone situam-se três reinos Rjuvik conhecidos como Stordvik, Rjuvik e Svinik. Destes, Rjuvik é o mais notável - é governado pelo príncipe bandido Fulgar o Corajoso. Fulgar tem um grande interesse em expandir o comércio com o sul, e os seus lordes e protetores (uma corte de assassinos e ladrões se é que já existiu uma) fazem de tudo para adquirir tanto ouro Anuireano quanto possível.

vosgaard

A região mais desolada e remota de Cerília é chamada Vosgaard. Ela compreende os trechos de terra nordeste, além das Montanhas Drachenaur e norte de Rhuannadaraight. As frias águas ao Braço do Leviatã formam a fronteira norte de Vosgaard. A leste desta terra, situam-se as águas tempestuosas do Mar dos Dragões.

Vosgaard é uma terra de belezas naturais austeras, feita de montanhas e geleiras intransponíveis, vastos cinturões de taiga, e planícies amargas varridas pelo vento. Parecido com as terras Rjurik, Vosgaard sofre de invernos extremamente frios e é assombrada por monstros de todas as variedades. A vida é difícil e violenta nas terras do povo Vos. Consequentemente, eles são fortes e preparados para o combate, e acreditam que o poder faz o certo.

As outras raças humanas de Cerília tendem a ver os Vos como bárbaros malignos, selvagens e saqueadores, mas isto não é inteiramente verdade. Os Vos têm suas cidades e reinos com heróis de estirpe nobre entre eles. É importante lembrar que, pelos seus próprios padrões, guerreiros Vos estão agindo com honra quando saqueiam e pilham as terras dos Brecht ou dos Basarji. E, enquanto ninguém irá acusar um Vos de subterfúgio ou sutileza, também é verdade que um oponente sempre sabe em que situação está contra um guerreiro Vos.

O código de coragem e as tendências violentas dos guerreiros e governantes Vos fizeram o nordeste de Cerília um campo de batalha para a resolução das diferenças e disputas Vos. Os Vos desprezam culturas mais "fracas", e veem os outros povos de Cerília como escravos em potencial ou inimigos, mas as tribos Vos absolutamente se odeiam. Viajantes em Vosgaard devem tomar diversos cuidados para evitar se associarem com qualquer chefe ou baronete - é perigoso tomar algum lado, mesmo para se colocar sob proteção de um chefe.

as montanhas orlenaskyy

Dizem que as Montanhas Orlenaskyy são assim nomeadas devido a um grande herói dos tempos antigos que derrotou um dragão num alto campo congelado, mas pereceu junto com seu inimigo. O nome significa "casa de Orl" em Vos. Esta cordilheira estéril de picos afiados e grandes campos glaciais age como uma barreira para o vento das terras ao sul. O clima frio penetrante de

Vosgaard tende a se fixar ao norte desta cordilheira de montanhas.

O centro das cordilheiras Orlenaskyy é a casa das Tribos Lâmina Enferrujada, uma pequena, porém feroz nação de orogs que saqueia todas as terras próximas. As tribos são lideradas pelo grande chefe-guerreiro Tolzimkur, um velho e sagaz sobrevivente de habilidade e força lendárias.

o braço do leviatã

Dizem que o poderoso leviatã nada pelas águas desta passagem entre o nordeste de Cerília e a ilha inabitada de Torova Temylatin. Os mares ao norte da grande ilha estão cobertos de gelo a maior parte do ano; capitães navegando a leste ou oeste ao longo da costa norte de Cerília não têm outra opção a não ser tentar o Braço do Leviatã. Por sorte, o awnshegh conhecido como Leviatã não tem sido visto ou ouvido há muitos anos.



lago ladan

Há muitas centenas de anos, uma aliança de reinos Brecht montou uma grande expedição até Vosgaard, buscando pacificar e destruir os chefes Vos. No início, eles tiveram um grande sucesso, mas o lendário Tsarevic

Basil Zariyatam criou uma Federação Vos de curta-duração com o propósito de parar com a invasão.

Os dois exércitos se encontraram na superfície congelada do Lago Ladan em Vosgaard central e aniquilaram-se nos dias mais sangrentos desde Deismaar. O Tsarevic pereceu na luta, mas em Vosgaard há um boato que ele dorme sob as águas do lago, esperando até o dia em que será necessário novamente.

floresta grovnekevic

Em Vos, a palavra grovnek significa gigante. Esta grande floresta nortenha se estende por centenas de milhas através do nordeste de Cerília. Suas terras selvagens inexploradas são o lar de vários reclusivos gigantes da floresta e da colina, tribos de orogs e gnolls, elfos perigosos e colonizadores humanos aventureiros.

O coração da floresta é o domínio élfico de Tuar Annwn, um local sombrio ao longo das margens do Annwnalach, ou Lago do Silêncio. Os elfos de Tuar Annwn lamentam o fim da raça élfica e lutam ferozmente contra a incursão de humanos, orogs e gnolls no seu domínio. Colocar os pés nesta parte da floresta é morte certa para um humano.

kal kalathor

O reino goblin mais forte em Cerília é Kal Kalathor, estepes estéreis localizadas ao sul do Lago Ladan. Entre os habitantes malignos de Cerília, os goblins são os mais organizados; diferente dos caóticos orogs ou dos bandos de gnolls, goblins convivem com seus vizinhos de maneira exemplar. Lordes goblins são escravagistas; guerreiros goblins, pertencentes a uma classe de elite que existe a partir do trabalho de milhares de escravos e prisioneiros.

Kal Kalathor é governada por um fraco chefe controlado por goblins xamãs. Os chefes e o capitão de Kal Kalathor estão engajados em amargas disputas por poder durante a ausência de um rei forte.

kozlovnyy

O reino Vos mais ao sul é Kozlovnyy, uma terra que já foi mantida por pastores Khinasi. Kozlovnyy foi tomada por um ambicioso senhor da guerra Vos há muitos séculos atrás e permaneceu nas mãos dos Vos desde então. Inesperadamente, os Vos de Kozlovnyy foram bastante influenciados por

Brecht e Khinasi próximos; eles possuem um nível de civilização e cultura maior que seus irmãos ao norte. Os Vos de Kozlovnyy não mantêm escravos, eles resolvem suas disputas e duelos por meio de um sistema de desafios não letais, e proíbem a adoração das divindades Vos mais sinistras e violentas. Kozlovnyy é governada por um capaz barão-guerreiro.

O CORVO

O Corvo já foi conhecido como o senhor da guerra Vos Pyotr Tusilov, mas hoje ele é um poderoso awnshegh que controla um baronato Vos entre Yeninskiy na costa leste e Kal Kalathor. Pyotr Tusilov foi um guerreiro de sangue poderoso que conquistou seu caminho para a supremacia com selvageria cruel e perspicácia diabólica.

Ele encoraja testes de força, disputas e guerras eternas na terra, destacando os mais fortes e impiedosos como seus agentes.

rovninodensk

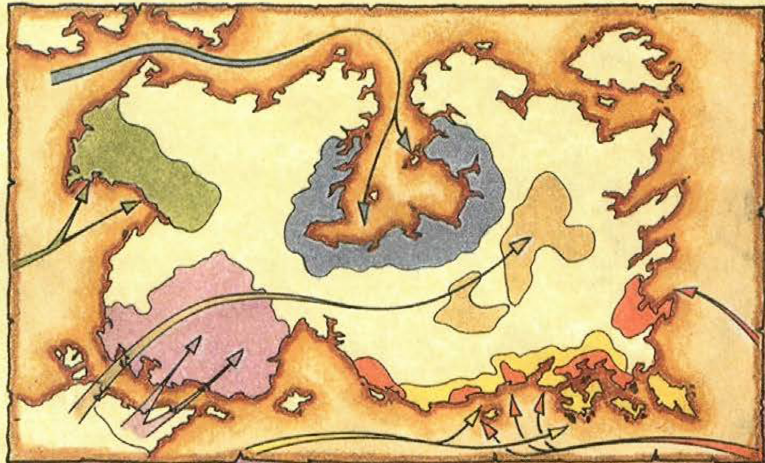
Rovninodensk é o local de residência dos temidos varsk de Vos, ou lagartos-montaria. As planícies geladas ao norte do Lago Ladan são o habitat natural dessas criaturas, e os Vos de Rovninodensk existem por criar estas poderosas montarias e as negociar com reinos próximos. A cavalaria varsk de Rovninodensk é a melhor tropa militar de toda Vosgaard. O Boyar Andrei Tcheminsky é o mestre desta terra.



ocupação de cerilia

ano 0 HC

- Anuireanos
- Basarji (Khinasi)
- Rjurik
- Vos
- Masetianos
- Brechts



ano 973 HC



ano 1524 HC
(presente)

