O REINO DE OUTRORA

Há muito tempo houve um grande reino no centro do mundo. Suas muralhas brancas reluziam em glória com seus archotes sempre vigilantes. Pináculos de rebuscada arquitetura marcavam as mais importantes estruturas, e podiam ser vistos do horizonte. O Castelo Monarca, a Catedral de Saint Ardus, a Acadêmia de Todas as Artes, o Jardim Soturno, o Baluarte de Mármore e a Ala Grã-Mercante, compunham o próspero domínio. Este reino era soberano, demorara milênios até se consolidar, e apenas uma noite para afundar em desgraça. Uma única noite de caos, dor e gritos que mudaria para sempre os registros do mundo conhecido e a vida dos sobreviventes.

Agora o que resta são apenas as lembranças vagas, os rumores infundados, os vastos tesouros, as memórias aprisionadas de um lugar que sequer o nome é recordado. Um lugar onde séculos de buscas não foram capazes de conquistar toda a sua fortuna ou de desvendar todos os seus segredos, um lugar onde a morte e o bizarro espreitam, um lugar que ficara conhecido entre todos os aventureiros do mundo, um lugar chamado apenas de... O Reino de Outrora...

Como o Reino de Outrora Caiu?

Role 1d8 para descobrir!

1 - Um antigo mal que repousava nas catacumbas abaixo da Catedral de Saint Ardus despertou, corrompeu o clero e seu bispo e arrebatou todo o reino com uma praga mistica.

2 - Uma estrela caiu do céu destruindo todo o centro do reino com o seu impacto e trazendo aberrações vindas do espaço em seu interior.

3 - Um poderoso dragão que se intitula um deus veio do norte e em uma noite puniu o reino que optou por resistir a adorá-lo, agora ele jaz adormecido no Castelo Monarca.

4 - O feiticeiro real e a rainha traíram seu rei, quando pegos em um ato final de amor e contestação o feiticeiro invocou uma magia há muito esquecida que distorceu a realidade na área do grande reino.

5 - Um estranho andarilho de outras terras trouxe consigo uma maldição àqueles reis soberbos e povo mesquinho que prosperavam na cidade do grande reino. Em sua passagem terremotos fenderam de casas a palacetes relâmpagos rasgaram os céus e derrubando torres, o sangue choveu como água e os mortos se banquetearam dos vivos.

6 - Algo germinara no Jardim Soturno, distorcendo os alimentos, e profanando o solo e as águas, das simples mesas camponesas aos fartos banquetes da nobreza a loucura aflorou nas pessoas que se tornariam seres disformes, mutilados, e sem humanidade.

7 - Mutantes banidos para o subterrâneo nos primórdios do reinado agora retornam com um novo aliado, unificados sob o estandarte de um mestre obscuro e com o único propósito é subjugar e escravizar os povos humanoides da superfície.

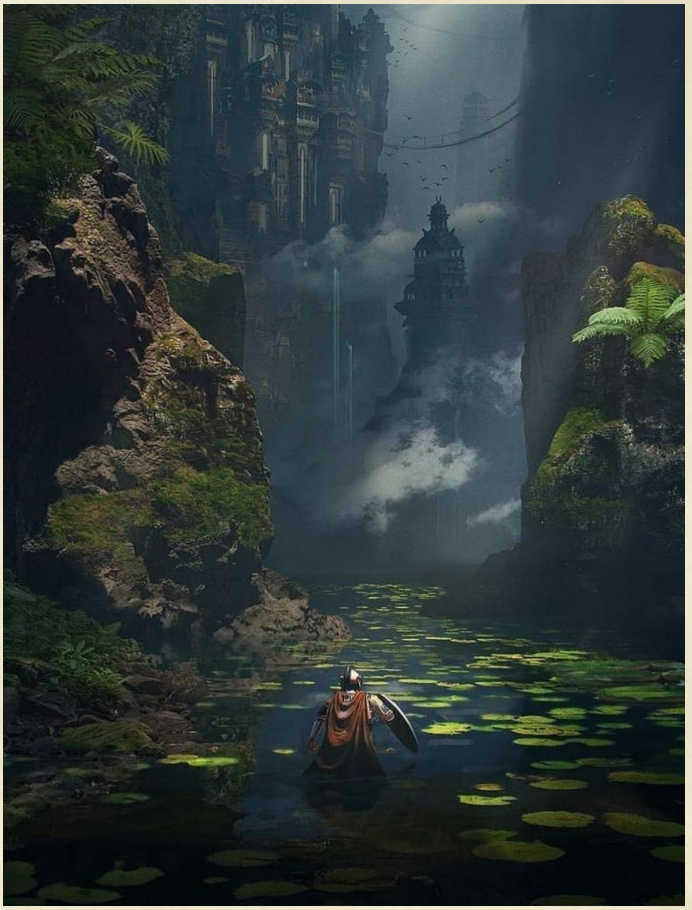
8 - Um artefato que repousava protegido por magia e sigilo na Academia de Todas as Artes despertou-se sob condições misteriosas, de seu amago uma mortalha arcana foi liberada, velando o reino de seus vizinhos e desvelando-o para demônios antigos e esquecidos.

Encontros Aleatórios no Reino

O perigo e a surpresa espreitam em cada canto do reino caído, seja por criaturas sobrenaturais que vagam por estes ou as marcas do passado que revelam segredos aos aventureiros.

A cada dia no reino role 1d12 e consulte:

- 1 - Aventureiro morto, ele terá uma arma e/ou armadura danificada e 1d3 itens mundanos.
- 2 - Um fragmento de memórias solidificado com magia, aquele que tocá-lo recebe vislumbres do passado, talvez da tragédia.
- 3 - 3d6 mortos-vivos, atormentados pela dor da perda de sua humanidade e famintos.
- 4 - 1d6+1 animais, um bando desfigurado e modificado na catastrofe, cansada de se alimentar da carne dos mortos.
- 5 - 1d3+1 aberrações relacionadas a queda!
- 6 - Um pequeno grupo de aventureiros (1d3) acampado ou escondido em alguma ruina.
- 7 - Sons ameaçadores e grotescos ao longe!
- 8 - Uma criatura imensa e unica ligada a queda, assola uma região ou a usa de covil.
- 9 - 2d6 Saqueadores, atacam os aventureiros de surpresa, atrás de seus bens e espólios.
- 10 - 1d6 membros da guarda ou dos magos da ATA, mantiveram seus dons e nada mais.
- 11 - Um objeto de valor, porém danificado, como obra de arte suja de sangue ou similar.
- 12 - Nada em especial, apenas um prenuncio de mudança no tempo.



Reino de Outrora por Pablo Parzanini

LOCAIS NO REINO DE OUTRORA

O Gume do Reino

Na noite do colapso, aqueles que fugiram, andaram dias até se sentirem seguros, e quando o alivio de estar longe da calamidade veio, se viram nas garras do ermo, no limiar do que julgavam civilizado. Ali tiveram de recomeçar. Já não havia mais distinção de casta, por mais que os nobres exigissem o respeito e reconhecimento, a plebe se negara, e o clero junto aos militares, remanescentes da escolta real, tomaram as rédeas. O povoado passou por fome, pestes e adversidade natural, mas prosperou. Assim nasceu o gume do reino, a cidade do ermo, um lugarejo usado como base para aventureiros que desejam explorar as ruínas do reino de outrora. Ao mesmo tempo que o gume sofre com seus diveros conflitos internos, uma luta de classes incessável entre a maioria e os que se dizem soberanos por direito. Todavia é aqui no Gume do Reino, que aventureiros conseguem equipamentos, boatos e comida e descanso nas tavernas.

Chegando ao Reino

Dado o grande destaque que este reino exerceu no passado muitas estradas levam até ele, a maioria destas estradas está em mau estado, algumas são pouco mais que trilhas, ao vislumbrar o reino, muralhas amplas cobertas por vegetação e archotes ruídos oprimem a visão encimadas pela colina onde está o castelo. Um rio contorna a colina e avança serpenteante para fora das muralhas, no passado ele era turvo de dejetos, agora vaga puro e cristalino em seu leito rochoso.

O Castelo Monarca

O castelo monarca é a estrutura central da cidade, é imensa, impressionante, derradeira! Possui tanto andares superiores quanto inferiores (subterraneos) e alas inteiramente ocultas por passagens secretos. Suas paredes de marmore branco e rica alvenaria observam desgastadas, as ruinas do prédio que compunham em dias aureos. Desabamentos e fraturas permitem a entrada de aventureiros ávidos por tesouro. A poeira, teias de aranhas e as marcas do ultimo dia estampam a estrutura.

A Catedral de Saint Ardus

A catedral não deve nada para o castelo, seu feitio é igualmente primoroso, trocando o marmore branco por marmore negro e imensos vitrais coloridos, dão um ar misterioso e exotico a construção. Atras da catedral propriamente dita há um conjunto de claustros e casernas onde viviam os sacerdotes e as más linguas criavam estórias escabrosas sobre bibliotecas de segredos, anjos multilados, demônios capturados, sectos de assassinos de elite, salas de tortura e outras blasfemias e calunias como dizia o alto sacerdote cujo nome não fora registrado...

A Tumba dos Soberanos

Nos fundos da catedral, após os claustros e casernas fica a Tumba dos Soberanos, reservada apenas a aristocracia e nobreza, já que os camponeses eram enterrados no cemitério comum localizado nos arredores do Jardim Soturno. A tumba dos soberanos é uma pequena capela feita em marmore branco e preto, simbolizando a nobreza e o clero. Dentro desta pequena capela há um ataude que oculta uma escadaria que desce para o subsolo onde 13 gerações de reis dormem seu sono eterno, rodeados por seus bens mais queridos e... valiosos. Protegidos da dor e agonia pela égide da morte, e de saqueadores por armadilhas de vil engenhosidade.

O Baluarte de Marmore

Apesar do nome pomposo o baluarte é uma estrutura natural, uma grande formação rochosa com veios de marmore, foi escavada, trabalhada e usada como ponto comercial pelos anões em tempos imemoriais, antes que grande parte deste povo sumisse de vez no subterrâneo. Os homens acharam as estruturas de armazenamento e dormitórios dos anões após minerarem parte do baluarte, tirando o marmore que seria empregado no castelo e na catedral. O baluarte acomoda uma arena, academia militar, forja, arsenal e também o escritório da guarda e exercito .

A Academia de Todas as Artes

Chamavam-na carinhosamente de ATA. Um amplo prédio retangular, com cinco andares, feito de rocha, cobre e carvalho. Acomoda uma vasta biblioteca, salas de pesquisa, laboratórios, viveiros e oficinas diversas em seus 3 primeiros andares. No quarto andar localizavam-se dormitórios coletivos dos alunos e no quinto os aposentos dos mestres bem como um observatório astronomico, boatos sibilavam a existência de um sexto , talvez sétimo, andar subterrâneo, onde coisas inescrupulosas e nefastas ocorriam. A ATA está jogada as traças como seus livros, que as vezes despencam de suas prateleiras em unissono com as portas que batem ao vento. Experimentos abandonados dão cheiro caracteristico, e as vezes letal, aos corredores baldios.

A Ala dos Grã-Mercadores

Essa avenida larga e bem pavimentada eruzava toda a cidade, nos dias normais estava repleta das casas e armazens dos abastados, mas em dias de feira e datas festivas tornava-se de todos, um abarrotado de cores, cheiros e sabores. Suas tendas diversas vendiam de itens cotidianos a maravilhas exoticas vindas de todas as partes do mundo. Agora o pavimento está parcialmente solto, brutalizado pela natureza que reclama sua supremacia, os armazens são como caixas surpresas, restos de tendas coloridas, mas puídas pelo tempo dançam ao vento que murmuram nada com ninguém.

O Jardim Soturno

O jardim soturno recebeu este nome por seu silêncio e aparente calmaria, mesmo nos dias de glória do Reino. Esta mata ampla já foi bem cuidada e exuberante. mesmo circundada pelos tumulos da gentri, o jardim fora um local ímpar, palco de muitos duelos por honra, romances proibidos, rituais fracassados, cultos não ortodoxos e crimes diversos, devido a esta fama turbulenta um posto avançado da milicia pontua uma ampla colina central. Agora uma floresta, a luz do sol nunca mais tocou seu solo.

Atalhos Aleatórios no Reino

Alguns pontos se ligam a outros por, role 1d6:

- 1 - Elevador alvo o está travando de subir.
- 2 - Passagem secreta, parede movediça.
- 3 - Porta barrada pelo outro lado
- 4 - Escada de mão escondida, talvez retraída.
- 5 - Parede ilusória, some se golpeada.
- 6 - Improvisado, como tábuas num parapeito.