

TERRA SAVE

Atlas político

Casas, Facções e Conclave

Vinte organizações. Seis continentes de referência. Uma soberania que depende do equilíbrio.

Histórias, dinastias, mercados, culturas e disputas para a construção da ambiência de Terra Save.

DOCUMENTO MATRIZ DE DESENVOLVIMENTO

Versão 1.1 / 23 de outubro de 2026

Inclui a geografia controlada pelas Casas, o alcance mercantil das facções e uma proposta de composição e funcionamento do Conclave.

Leitura e fundamentos

Um mundo que precisa dos seus adversários

Esta proposta cria cinco Casas Maiores, cinco Casas Menores, cinco Grandes Instituições e cinco Facções emergentes. O Imperium integra a contagem das cinco Casas Maiores. O Conclave completa o conjunto como órgão de equilíbrio, sem constituir uma vigésima primeira organização recrutadora. Histórias, personagens, territórios e conflitos apresentados a seguir são criação original para Terra Save, desenvolvida a partir de Sistema-Político-Mundial.pdf, fornecido pelo usuário.

O cenário parte de uma memória compartilhada: durante o Período das Bandeiras Partidas, linhagens tentaram reunir as rotas e regiões sob uma única conquista. O bloqueio dos portos arruinou cidades, requisições militares consumiram colheitas e sucessões rivais prolongaram as campanhas. O Acordo das Pontes encerrou aquela guerra sem entregar a vitória completa a ninguém. A Soberania nasceu para tornar possível essa paz incompleta. Cada potência conta uma versão diferente do acordo e esconde aquilo que precisou ceder.

A geografia das Casas desta versão reúne cinco continentes, quinze estados e trinta cidades principais. O Novo Mundo é o sexto continente de referência e contém Merídia, nação canônica cuja capital é Aurélia. Não se atribui à Concordata o domínio de todo esse continente. Cada Casa Maior detém hegemonia política sobre um continente inteiro, com administração direta e localidades vassalas identificadas. Casas Menores possuem apenas domínios locais. Grandes Instituições controlam integralmente os mercados especializados expressamente definidos. Facções emergentes têm atuação local, sem hegemonia. A função de facção não confere soberania territorial. A Concordata é a maior facção, sediada em Aurélia e sem soberania sobre Merídia. A adaptação das cenas anteriores fica a cargo do jogador Genesis, conforme a diretriz editorial desta revisão. Controle inicial não significa vitória automática em conflito, recurso infinito ou imunidade à evolução do cenário.

O que permanece do sistema-base

A Soberania é permanente, enquanto seu ocupante pode mudar. Suserano é o título provisório do cargo. Neste atlas, a corte do Imperium usa também o tratamento tradicional de Imperador, sem transformar essa expressão em título constitucional definitivo. O Barão do Imperium e o Suserano são a mesma pessoa, em funções distintas. Seu Duque sucede à chefia da Casa conforme suas regras internas, mas não herda automaticamente o Governo Central.

Barão designa a chefia das Casas deste cenário. Duque identifica a sucessão direta reconhecida pela própria Casa. Nas facções, cargos institucionais cumprem as funções de liderança e continuidade. A sucessão nessas organizações obedece aos seus estatutos, sem pressupor parentesco ou títulos nobiliárquicos.

Casas Menores podem prestar vassalagem. Facções pequenas podem cooperar com Grandes Instituições, mas não se tornam suas vassalas. Casa Menor e Facção possuem reconhecimento formal equivalente. As Grandes Instituições têm assento e voto no Conclave, nos termos do documento-base.

Potências NPC e evolução dos jogadores

As organizações deste atlas constituem uma proposta de cenário com condução por NPCs, preservando Genesys, Darius e Riku como personagens de jogadores já vinculados à Concordata, sem convertê-los em NPCs. A staff precisa ratificar sua existência e o estágio de implantação antes de tratá-las como potências reconhecidas. Isso não concede categoria maior aos nichos dos jogadores: estes continuam começando como Casa Menor ou Facção, com os requisitos do sistema, inclusive três players ativos.

A estrutura completa abaixo permite um Conclave com quatro representantes de Casas e cinco de Grandes Instituições. O Imperium não ocupa cadeira enquanto seu chefe for Suserano. A instalação do órgão depende da decisão de implantação da staff e do mínimo de três Casas Maiores previsto no sistema. Até essa instalação, a avaliação técnica inicial permanece com a staff. Os procedimentos novos do capítulo do Conclave são propostas de regimento, não alterações silenciosas das regras existentes.

Precedência dos ambientes fornecidos

Concórdia é a principal cidade e o maior centro econômico do jogo, vinculada ao Imperium. Merídia é uma nação do Centro-Norte do Novo Mundo, e sua capital atual é Aurélia. A Concordata tem ali sua sede e seu principal polo de influência, sem possuir o país. É a maior facção e integra a categoria das cinco Grandes Instituições. Esta revisão adapta sua função política ao princípio de que Casas controlam territórios e facções controlam mercados; o jogador Genesis fará posteriormente as correções necessárias nas cenas de Genesys.

O Tribunal das Sete Testemunhas passa a ser um serviço público de arbitragem acreditado pela Soberania, sem categoria de facção, sem mercado monopolizado e sem cadeira própria no Conclave. Joana Virel e Ciro Amarin são propostos como árbitros públicos. A presidência independente do Conclave não lhes concede voto.

Organizações e navegação

As páginas de cada organização reúnem identidade e comando, seguidas de política, cultura, capacidades, relações e possibilidades de jogo.

Registro	Organização	Página
CM-01	Casa Imperium	11
CM-02	Casa Vardek	13
CM-03	Casa Talassyr	15
CM-04	Casa Aurivela	17
CM-05	Casa Nemeris	19
CN-01	Casa Ordel	21
CN-02	Casa Keldran	23
CN-03	Casa Mirel	25
CN-04	Casa Sovena	27
CN-05	Casa Brumel	29
GI-01	A Concordata	31
GI-02	Coven do Véu de Mirra	33
GI-03	Câmara das Forjas Livres	35
GI-04	Liga das Rotas Abertas	37
GI-05	Ordem da Última Lâmpada	39
FP-01	Coro das Janelas	41
FP-02	Mestres do Lastro	43
FP-03	Confraria do Pão Partido	45
FP-04	Irmandade das Cinzas Quietas	47
FP-05	Sociedade do Horizonte Inacabado	49

Conclave Soberano: página 51. Composição, regimento proposto, blocos políticos e ingresso de personagens.

Geografia e escala de poder

Cada linha descreve um continente sob hegemonia política de uma Casa Maior. A Soberania exerce competências gerais, sem absorver os patrimônios territoriais das demais Casas. Estados são divisões administrativas do cenário, não novos Estados soberanos.

Continente / Casa	Estados	Capitais / sede
Valdária / Imperium	Cinzas Claras; Alvas Pontes; Vigília Oriental	Concórdia / Fortaleza da Vigília
Dorvann / Vardek	Escarpas Rubras; Gargantas do Norte; Planalto da Bigorna	Kar-Dor / Fortaleza de Kar-Dor
Thaléria / Talassyr	Costa de Sal; Arrecifes de Vidro; Ilhas do Horizonte	Porto das Nove Amarras / Palácio das Amarras
Aurennia / Aurivela	Campos do Alvorecer; Canais de Sovena; Campina do Poente	Celeiro Alto / Solar dos Celeiros
Nemerath / Nemeris	Marcas do Véu; Terras do Duplo Rio; Fronteira de Cinza	Raizalta / Salão das Raízes

Pequenos domínios inseridos nos grandes

Casa Menor	Localidade / Estado	Suserana
Ordel	Marco Real / Alvas Pontes	Imperium
Keldran	Bastilha do Degelo / Gargantas do Norte	Vardek
Mirel	Vigília Baixa / Arrecifes de Vidro	Talassyr
Sovena	Jardim de Pedra / Canais de Sovena	Aurivela
Brumel	Vau das Duas Vozes / Terras do Duplo Rio	Nemeris

A administração local das Casas Menores integra o domínio continental da Casa suserana. Não há dois soberanos independentes sobre a mesma cidade. Sedes de facções e órgãos centrais não retiram a cidade da geografia da Casa, mas seus ocupantes preservam as prerrogativas institucionais aplicáveis. As delimitações exatas de fronteira poderão orientar o mapa posterior.

Mercados e presença institucional

Controle total descreve a hegemonia inicial no mercado regular especificado, dentro dos seis continentes deste atlas. O recorte evita sobrepor organizações: uma Casa governa uma cidade, enquanto uma Grande Instituição pode controlar um mercado que opera nela. Isso não transfere soberania territorial à instituição.

Grande Instituição	Mercado sob controle integral
A Concordata	Integração comercial pactuada: operação coordenada de corredores de carga, entrepostos associados e pactos de circulação entre territórios.
Coven do Véu de Mirra	Aconselhamento dinástico ritual e formação cortesã de herdeiros, na rede formal intercontinental.
Câmara das Forjas Livres	Produção seriada, certificação de compatibilidade e manutenção de armamento pesado para compras militares institucionais.
Liga das Rotas Abertas	Compensação financeira, seguro de carga e financiamento de transporte intercontinental.
Ordem da Última Lâmpada	Serviços organizados de medicina de campanha especializada e evacuação humanitária intercontinental contratada.

Facções pequenas: presença e atividade local

Facção	Base / atividade
Coro das Janelas	Pátio dos Mensageiros, Vau das Duas Vozes / Terras do Duplo Rio / Nemerath. Correio de proximidade, tradução e boletins locais.
Mestres do Lastro	Pavilhão do Prumo, Bastilha do Degelo / Gargantas do Norte / Dorvann. Inspeções de pontes, manutenção civil e resgates de canteiro.
Confraria do Pão Partido	Casa da Panela Comum, Celeiro Alto / Campos do Alvorecer / Aurenna. Preparo comunitário de refeições e distribuição alimentar de bairro.
Irmandade das Cinzas Quietas	Refúgio da Nascente Fria, entorno de Cedrobranco / Marcas do Véu / Nemerath. Monitoramento de nascentes, recuperação ambiental e orientação de campo.
Sociedade do Horizonte Inacabado	Observatório das Marés, Porto das Nove Amarras / Costa de Sal / Thaléria. Cartografia de trechos costeiros, guias de campo e pequenas expedições.

Uma operação ilegal ou um concorrente nascente pode desafiar uma hegemonia em jogo, sem já possuir reconhecimento equivalente. O alcance de cada grande mercado consta de seu perfil. Os pequenos não recebem exclusividade, domínio estadual, continental ou capacidade de paralisar sozinhos o mundo.

AMBIENTES CANÔNICOS

Concórdia e Merídia: os dois polos centrais

Informação fornecida e criação complementar

Concórdia é a principal cidade do jogo e pertence à Casa Imperium, segundo a definição direta do usuário. O texto de Concórdia fornece sua ambiência urbana. Nação-de-Merídia.docx fornece a nação meridiana, sua capital Aurélia, a Concordata, Genesys, a organização política, forças militares e identidade social. Esses elementos têm precedência sobre os nomes provisórios criados durante a preparação deste atlas.

O Sistema-Político-Mundial.pdf orienta a ordem mundial, enquanto os arquivos de cidade e nação descrevem lugares e instituições específicos. A geografia dos outros continentes, os NPCs novos, as histórias das demais organizações e os mercados delimitados são desenvolvimento original desta proposta. Nenhum detalhe novo é apresentado como se constasse dos anexos.

Concórdia, o Coração Pulsante de Terra Save

Concórdia ocupa Cinzas Claras, em Valdária, dentro do domínio do Imperium. Estado e continente são inserções cartográficas deste atlas. O nome da cidade e sua identidade vêm do material fornecido. É a maior cidade e o maior centro econômico de Terra Save. Rotas terrestres, marítimas por conexão e aéreas convergem para seus mercados. Seu pertencimento político ao Imperium não faz da família proprietária de todos os negócios, mercados institucionais ou moradores.

A cidade cresce em altitude e profundidade. Os Distritos Elevados incluem torres colossais, pontes, jardins e plataformas suspensas, algumas móveis. Portos aéreos recebem cargueiros e transportes civis. O nível terrestre reúne mercados, hospedarias, templos, oficinas e construções de diferentes tradições. O subsolo conserva bairros, galerias, infraestrutura antiga e comunidades que raramente veem a superfície.

Essa verticalidade também organiza desigualdades. Nas alturas, horizonte aberto e residências amplas. Embaixo, sombras estruturais, alagamentos e resíduos. O subsolo combina vida comunitária, comércio e atividades ilícitas. Controle político do Imperium não significa fiscalização perfeita: o próprio texto da cidade estabelece corrupção, extorsão, desaparecimentos e zonas em que a autoridade cotidiana é disputada. Hegemonia formal e capacidade real de alcançar cada rua são coisas diferentes.

O Mercado Central nunca fecha por completo. Povos, raças, religiões e idiomas se misturam, e a arquitetura absorve essa convivência. Motores, máquinas, iluminação artificial e magia fazem parte da ambiência, ao lado de pedra medieval e madeira. Por isso, este atlas admite técnicas diversas e ritmos desiguais de desenvolvimento. Não reduz Concórdia a uma capital medieval uniforme.

A Fortaleza da Vigília e o Palácio das Contrapesas são locais novos propostos para a cidade. A primeira serve ao Imperium. O segundo recebe o Conclave após sua instalação. A divisão exata por distritos e altitudes permanece aberta para o documento individual de Concórdia. O projeto político deve adaptar-se à cidade fornecida, preservando seu espaço para cenas de mercado, corte, transporte, investigação e vida cotidiana.

Merídia e a capital Aurélia

Uma nação do Novo Mundo

Merídia é um país jovem situado no Centro-Norte do Novo Mundo. A antiga Cidade de Merídia recebeu o nome Aurélia ao tornar-se capital. Portanto, Merídia designa a nação atual; Aurélia designa sua capital. O atlas não rebate a o país como uma cidade nem desloca sua posição para um dos continentes novos criados para as Casas.

O Novo Mundo entra como sexto continente de referência desta matriz. As cinco Casas Maiores controlam os cinco continentes novos descritos em seus perfis. Essa configuração não atribui a uma delas todo o Novo Mundo. A extensão meridiana ocupa sua região Centro-Norte, e os demais limites desse continente permanecem disponíveis para desenvolvimento. Esse enquadramento geográfico é novo e não fixa fronteiras que o arquivo não forneceu.

Merídia tem montanhas e corredores estratégicos ao Norte, florestas e rios ao Leste, planícies agrícolas ao Oeste e litoral oceânico ao Sul. Aurélia é seu centro político, administrativo e simbólico. A matriz mantém essas regiões descritivas, sem inventar que já existam estados oficiais ou novas cidades canônicas. Os estados das Casas listados no atlas não são divisões de Merídia.

Ambientes canônicos disponíveis

Em Aurélia situam-se o Distrito da Concordata, a Cidadela Central, a Praça da Concordata, a Estação Central, o Mercado de Aurélia, o Arquivo de Merídia e os Jardins Celestiais. O núcleo histórico possui muralhas e quatro grandes portões voltados ao Norte, Leste, Oeste e Sul. São ambientes urbanos internos e conexões, não municípios adicionais.

Fora da capital, o documento estabelece corredores montanhosos e suas fortificações, florestas e rotas fluviais orientais, planícies e ferrovias ocidentais e o complexo portuário do Sul. Seus nomes próprios podem ser criados no documento individual futuro. Preservar essa abertura evita apresentar cidades inventadas como se o usuário já as tivesse definido.

Sede da maior facção, sem território de facção

Nesta revisão, a Concordata é a maior facção de Terra Save. Aurélia abriga sua sede; Merídia é seu principal polo histórico, econômico e cultural. A reconstrução conduzida por Genesys explica seu prestígio local, mas não converte a nação em propriedade da organização. A administração pública meridiana mantém competências territoriais; a facção recebe mandatos e contratos de serviço delimitados.

Não se cria uma sexta Casa Maior nem se entrega retroativamente Merídia ao Imperium ou a outra dinastia. A vinculação territorial de Merídia à ordem das Casas permanece uma questão cartográfica e política a desenvolver. O dado já definido é a ausência de domínio territorial da facção. Governadores, magistrados, impostos e guardas públicos devem ser tratados como funções civis locais, não departamentos soberanos da Concordata.

No cadastro geográfico, a indicação será “Merídia; capital Aurélia; sede e polo de influência da Concordata”. No cadastro econômico, “Concordata; integração comercial pactuada, corredores de carga e entrepostos associados”. Uma sede, oficina ou concessão de operação pode ter proteção contratual, mas não cria fronteira nacional, poder de tributação pública ou anexação.

Genesys é Regente da facção. Darius é seu General e Riku seu Emissário, ambos em nível equivalente. Nenhum desses cargos equivale a Barão, Duque ou Suserano. As ambições mundiais de Genesys pertencem à trajetória do personagem e podem gerar conflito político, sem suprimir a autoridade do Imperium ou do Conclave por declaração.

Dois centros, relações diferentes com o poder

Uma capital de encontros e uma capital de reconstrução

Concórdia concentra a maior circulação econômica e diversidade urbana de Terra Save. Aurélia concentra a administração civil meridiana e o principal núcleo de operações da Concordata. Uma cidade não substitui a outra. A primeira pode ser turbulenta e profundamente desigual, enquanto a segunda conserva a imagem de ordem, jardins e infraestrutura funcional descrita no arquivo. Ambas admitem tensão política, mas suas cenas precisam ter ritmos e problemas próprios.

O Imperium dispõe da principal cidade do jogo e da autoridade de seu chefe na Soberania. A Concordata dispõe da maior rede de integração comercial pactuada e de uma base de operações em Merídia, sem base estatal própria. Essa assimetria explica por que cada uma precisa negociar com a outra. O Regente da facção pode discordar de Aurel como liderança institucional, sem ser um Barão rebelado contra a própria Casa. Uma controvérsia comercial também não equivale automaticamente a guerra entre os dois centros.

Relação econômica inicial proposta

As redes da Concordata organizam corredores de carga, operação de entrepostos e compromissos de circulação. Sistemas tecnomágicos podem apoiar esses serviços, sem constituir um mercado universal reservado à facção. Concórdia concentra compradores, oficinas, circulação de capitais e infraestrutura urbana que demanda manutenção. As Forjas fornecem armamento pesado no mercado definido, a Liga opera finanças intercontinentais e Talassyr administra importantes portos sob seu domínio. Cada potência controla uma função ou geografia expressa, sem absorver as competências das demais.

Livre comércio meridiano significa abertura a negócios dentro das leis locais. A hegemonia das grandes instituições descreve a estrutura inicial de seus mercados especializados. Não impõe proibição universal de aprender, curar, fabricar ferramentas ou vender refeições. Se um produto cair na fronteira entre duas especialidades, o contrato e a avaliação de enquadramento devem esclarecer o caso antes de produzir consequências narrativas.

A manutenção como assunto político

Plataformas, ferrovias, portos e canais precisam de equipes e recursos. A beleza tecnomágica não elimina trabalho ou custo. Uma falha em Concórdia pode revelar desigualdade na prioridade dos reparos. Em Merídia, uma interrupção pode testar a promessa de continuidade que sustenta a confiança na facção e nos administradores locais. Os personagens podem atuar nessas questões sem receber autoridade para destruir sistemas urbanos inteiros por uma declaração isolada.

História anterior e Grande Ruptura

O Período das Bandeiras Partidas e o Acordo das Pontes são acréscimos de história política desta matriz. A Grande Ruptura pertence ao material de Merídia. O atlas não estabelece que sejam o mesmo acontecimento nem fixa datas relativas sem informação. As memórias dinásticas podem conviver com a reconstrução meridiana, e uma cronologia consolidada poderá relacioná-las posteriormente. Assim, nenhum passado novo reescreve a origem que o usuário já atribuiu à Concordata.

Diretriz editorial desta revisão

A classificação da Concordata como maior facção é a orientação central desta versão. As cenas consultadas fornecem o percurso de reconstrução, pactos, Alta Cúpula, missão ao Norte e Regente Oculto. Expressões anteriores de soberania territorial, governo nacional ou autoridade acima de todas as instituições precisarão ser ajustadas pelo jogador Genesis. O atlas propõe o destino dessa adaptação; não afirma que os posts anteriores já foram corrigidos.

Conselho e Tribunal concordatários passam a ser lidos como gestão interna e arbitragem contratual aceita pelas partes. Patrulhas são cooperação pactuada; receitas dos postos são rendas de operação distribuídas por acordo, não tributos sobre populações. O projeto de Governo Mundial permanece ambição de Genesys. A Joia do Eco mantém relevância narrativa, sem criar imunidade institucional ou poder automático sobre outros personagens.

A hegemonia do mercado descrito é uma decisão nova de cenário autorizada nesta matriz. O acordo do Norte comprova uma operação bem-sucedida; a ordem “Avancem” indica expansão pretendida. Nenhuma dessas cenas, isoladamente, demonstra monopólio global ou conquista continental. As futuras correções narrativas deverão construir a transição sem impor ações, consentimentos ou derrotas a outros jogadores.

CM-01 / CASA MAIOR

Casa Imperium

A dinastia que precisa separar o próprio nome da lei

Emblema: uma coroa aberta sobre uma ponte de cinco arcos. Cores: marfim, ouro envelhecido e negro. Lema: “O centro permanece.” Sede: Fortaleza da Vigília, na capital Concórdia. Base patrimonial: terras do Vale das Cinzas Claras, oficinas cortesãs e rendas dinásticas registradas.

Ambientes e domínio político

Continente: Valdária. Cinzas Claras: Concórdia (capital continental, principal cidade do jogo e sede proposta da Soberania) e Ponte-Velha. Alvas Pontes: Marco Real e Serena. Vigília Oriental: Atalaia e Candeira.

A Casa Imperium exerce hegemonia política sobre os três estados do continente. Ordel administra apenas Marco Real e seu entorno por pacto vassálico. A capital situa-se no domínio da Casa, mas órgãos, tesouro e forças da Soberania pertencem ao Governo Central.

História

Antes de reunir uma corte, o Imperium guardava travessias. Seus primeiros senhores mantinham pontes entre regiões inimigas e recolhiam pedágios em troca de passagem segura. Durante as Bandeiras Partidas, a família enriqueceu transportando mensagens e reféns entre exércitos que já não confiavam uns nos outros. Sua glória começou com uma mediação. A acusação de que prolongou a guerra para tornar sua mediação indispensável nunca desapareceu.

No Acordo das Pontes, o Imperium ofereceu parte de suas fortificações ao novo Governo Central. Conseguiu que seu chefe assumisse a Soberania, mas aceitou limites que seus ancestrais dificilmente tolerariam. Desde então, a Casa vive uma contradição: precisa demonstrar que o Estado sobrevive à dinastia, enquanto seus dependentes esperam que a dinastia continue no Estado.

Barão e Suserano: Aurel Veyr Imperium

Aos 58 anos, Aurel governa com memória precisa para favores e pouca paciência para humilhações públicas. Foi comandante de escoltas antes de se tornar mediador. Quer deixar instituições capazes de conter uma nova guerra, mas teme que sua saída permita aos rivais desmontar tudo. Sua fraqueza é confundir a própria permanência com estabilidade. Pode negociar com um adversário leal e perseguir um aliado que o faça parecer substituível.

Duquesa: Elianor Veyr Imperium

Elianor, 31 anos, filha reconhecida e sucessora da Casa, administra suas rendas privadas. Defende separar os cofres dinásticos do Tesouro soberano e enfrenta parentes que prosperaram na zona cinzenta entre ambos. Precisa provar que consegue sustentar o Imperium sem o cargo do pai. Não possui direito automático à Soberania e prefere uma sucessão legal a uma coroação que dependa de coerção.

CM-01 / CASA IMPERIUM

Poder, cultura e conflitos

Política e divisões internas

Os Continuístas consideram a família a garantia histórica da ordem e procuram manter aliados próximos à administração. Os Custódios da Carta defendem a separação rigorosa entre prerrogativas do Suserano e interesses da Casa. Uma terceira rede, os Parentes do Pátio, reúne ramos colaterais que desejam cargos e casamentos vantajosos. Elianor governa os negócios domésticos, mas o irmão de Aurel, Merovan, controla patronagens e apresenta qualquer fiscalização como ataque à unidade familiar.

Cultura e militarismo

Nas cerimônias, uma cadeira vazia recorda as famílias que perderam seus chefes durante as negociações da paz. Jovens da Casa aprendem administração e protocolos antes do comando militar. A cultura de serviço permite ascensão a servidores externos, embora o círculo íntimo continue dinástico. O prestígio vem de manter a palavra em situações nas quais quebrá-la seria lucrativo.

A Guarda da Ponte serve à Casa e protege seu patrimônio. As tropas vinculadas à Soberania obedecem ao Governo Central e não se confundem com essa guarda. O Imperium favorece infantaria disciplinada, engenheiros de fortificação e escoltas. Suas forças são eficazes em defesa e proteção de rotas, mas dependem de Vardek para metal e de Aurivela para abastecimento prolongado.

Influência, alianças e limites

O Imperium é a maior Casa do cenário inicial pela concentração de riqueza urbana, prestígio dinástico e influência política em Concórdia. A família dispõe de acesso cortesão, arquivos de negociação e experiência diplomática. Não pode transformar esse acesso em propriedade do Estado. A Casa Menor Ordel presta-lhe vassalagem patrimonial, enquanto o Tribunal das Sete Testemunhas fiscaliza contratos que podem envolver a própria família. Talassyr exige garantias contra tarifas arbitrárias. O Imperium precisa de cada rival para demonstrar que sua centralidade continua útil.

Espaço para personagens e conflito inicial

Há lugar para guardas, administradores, diplomatas, parentes reconhecidos e servidores em busca de patronagem. O ingresso não cria parentesco automaticamente. Um inventário identifica pagamentos da Casa em uma obra soberana: foi contribuição legítima, compra de influência ou mistura deliberada de cofres? Aurel quer resolver o caso discretamente. Elianor exige auditoria pública. Quem transportar os livros contábeis terá poder sobre o futuro de ambos.

CM-02 / CASA MAIOR

Casa Vardek

Os senhores das passagens e do ferro

Emblema: um carneiro de ferro diante de um portão partido. Cores: vermelho mineral e aço. Lema: “Nada atravessa sem custo.” Sede: Kar-Dor, fortaleza das Escarpas Rubras. Base patrimonial: minas, estradas de montanha e direitos de passagem.

Ambientes e domínio político

Continente: Dorvann. Escarpas Rubras: Kar-Dor (capital continental) e Ferrabrassa. Gargantas do Norte: Bastilha do Degelo e Pedra-Funda. Planalto da Bigorna: Dorsal e Veio-Negro.

Vardek controla politicamente os três estados e suas cidades. Keldran administra apenas Bastilha do Degelo e o trecho local de passagem. Ferrabrassa abriga a concessão industrial das Forjas Livres, que controla seu mercado bélico, sem governar a cidade.

História

Os Vardek descendem de administradores de galerias que assumiram a defesa dos povoados quando seus antigos senhores abandonaram as montanhas. A legitimidade da linhagem nasceu de uma promessa concreta: nenhum vilarejo seria evacuado para financiar uma guerra distante. Famílias de mineiros ainda conservam cópias dessa promessa como se fossem títulos de propriedade.

Nas Bandeiras Partidas, a Casa bloqueou as passagens e resistiu a dois cercos. Sobreviveu vendendo metal a aliados incompatíveis. O Acordo das Pontes reconheceu seus domínios e preservou obrigações de circulação. Vardek nunca perdoou a perda do direito de fechar as estradas por decisão exclusiva. Hoje, chama essa limitação de sacrifício fundador e cobra reconhecimento sempre que outra potência precisa de seus caminhos.

Baronesa: Maedra Vardek

Maedra, 54 anos, perdeu parte da mobilidade de uma perna em um desabamento durante o segundo cerco. Escuta capatazes antes de receber cortesãos e oferece proteção severa, quase paternal, às comunidades das montanhas. A mesma mulher que garante pensões às viúvas pode suspender negociações por semanas após uma afronta. Seu objetivo é assegurar reservas minerais e impedir que a Casa se torne apenas fornecedora da Câmara das Forjas Livres.

Duque: Daran Vardek

Daran, 29 anos, sobrinho escolhido após a morte da filha de Maedra, conquistou a sucessão administrando uma passagem durante o inverno. A eleição doméstica entre ramos adultos confirmou sua posição. Ele quer investir em oficinas próprias e treinamento técnico. Parte da família o considera moderno demais. Ele teme que descobrir novos compradores seja impossível sem romper compromissos antigos, alguns ainda desconhecidos por ele.

CM-02 / CASA VARDEK

Poder, cultura e conflitos

Política e divisões internas

O Conselho das Galerias reúne a família, representantes de fortalezas e mestres de extração. A Baronesa conserva o comando, mas precisa negociar quotas e recrutamento com quem mantém as minas funcionando. Os Bastilhões defendem fortificações e isolamento. Os Fundidores apoiam integração industrial e exportações. Daran aproxima-se destes últimos, enquanto veteranos acusam a industrialização de entregar os vales a interesses externos.

Cultura e militarismo

Vardek celebra a Noite das Lanternas Acesas, quando cada casa mantém luz nas janelas para recordar trabalhadores presos sob a montanha. Juramentos domésticos incluem obrigações materiais, como alimento e abrigo, e não apenas fidelidade abstrata. Prestígio militar sem cuidado com os próprios dependentes produz desprezo.

As Companhias do Portão usam infantaria pesada, escudos, sapadores e conhecimento das rotas altas. São difíceis de desalojar, mas lentas em campanha aberta. Armas especiais exigem fornecimento e manutenção das Forjas Livres. A Casa Menor Keldran guarda a principal passagem de inverno e, por isso, pode causar atrasos locais que a Casa Maior precisa administrar, sem controlar a mobilização continental.

Influência, alianças e limites

Vardek controla parte importante do ferro e das vias terrestres, nunca todo o metal do mundo. Precisa dos grãos de Aurivela e dos navios de Talassyr para alcançar compradores distantes. Disputa com as Forjas o preço do minério e o destino das patentes. A pequena Facção dos Mestres do Lastro verifica pontes que a Casa preferiria declarar seguras sem demora. Maedra protege esses técnicos em público e resiste às suas inspeções mais caras.

Espaço para personagens e conflito inicial

Mineiros, escudeiros, engenheiros, comandantes e negociadores encontram trajetórias próprias. Um veio recém-aberto atravessa galerias funerárias que a memória local proíbe explorar. As Forjas oferecem um contrato excepcional se a produção começar imediatamente. Keldran se recusa a escoltar trabalhadores contra a vontade das aldeias. Daran precisa decidir se sua modernização admite limites e se consegue contrariar a Baronesa antes de sucedê-la.

CM-03 / CASA MAIOR

Casa Talassyr

A dinastia dos portos e das promessas móveis

Emblema: uma garça prateada sobre três ondas. Cores: azul profundo e prata. Lema: “A maré leva nosso nome.” Sede: Porto das Nove Amarras, na Costa de Sal. Base patrimonial: docas, estaleiros, ilhas costeiras e tarifas portuárias reconhecidas.

Ambientes e domínio político

Continente: Thaléria. Costa de Sal: Porto das Nove Amarras (capital continental) e Baía dos Mastros. Arrecifes de Vidro: Vigília Baixa e Salmoura. Ilhas do Horizonte: Porto-Lume e Estrela-d'Água.

Talassyr controla os três estados do continente insular. Mirel administra apenas a ilha-cidade de Vigília Baixa e faróis adjacentes delegados. A Sociedade do Horizonte mantém sede em Porto das Nove Amarras, sem autoridade territorial.

História

Talassyr começou como uma família de pilotos que conhecia bancos de areia ignorados pelas grandes armadas. Seu primeiro domínio veio do resgate de uma população cercada. Em pagamento, os sobreviventes entregaram à família a administração do porto e o direito de escolher seus capitães. A tradição afirma que nenhum Talassyr deve abandonar quem embarcou sob sua proteção.

Durante as Bandeiras Partidas, essa promessa encontrou seu limite. A frota retirou nobres e documentos de uma cidade condenada, deixando parte dos bairros baixos no cais. O Acordo das Pontes incorporou os navios da Casa ao sistema de abastecimento da paz. A riqueza atual ergue-se sobre coragem marítima e uma evacuação que seus cronistas descrevem com cuidado excessivo.

Barão: Oren Talassyr

Oren, 47 anos, recebe em salões simples e gasta fortunas em informação. Prefere converter inimigos em parceiros de risco compartilhado. Seu objetivo é impedir que o Imperium e a Liga das Rotas Abertas concentrem taxas suficientes para sufocar os portos. É generoso com quem demonstra competência, mas trata perdas humanas como variáveis negociáveis quando uma rota inteira está em jogo.

Duquesa: Naíma Talassyr

Naíma, 26 anos, filha mais velha, navegou com tripulações sem brasão antes de aceitar a sucessão. Sua prioridade é restaurar o compromisso com marinheiros e populações costeiras. Ganhou popularidade ao financiar resgates que o pai considerava economicamente inviáveis. Ela compreende comércio melhor do que seus críticos admitem, mas ainda não sabe quanto do respeito recebido vem de expectativas que não poderá cumprir.

CM-03 / CASA TALASSYR

Poder, cultura e conflitos

Política e divisões internas

O Conselho das Amarras distribui influência entre parentes, almirantes e administradores de docas. Os Portos de Ouro querem contratos longos e previsibilidade. A Maré Longa prefere viagens arriscadas e novas rotas. O Cais Antigo reúne famílias que exigem proteção social aos trabalhadores. Oren usa essas divisões para evitar um rival interno único. Naíma tenta uni-las por um estatuto de socorro marítimo, que encareceria cada expedição.

Cultura e militarismo

Casamentos incluem a troca de cordas de atracação preservadas pela família. Uma corda cortada representa rompimento público de confiança. Tripulações podem elevar pessoas de origem modesta a posições respeitadas, embora o comando dinástico permaneça restrito. A memória de naufrágios tem mais importância que genealogias antigas.

A Casa mantém esquadras de escolta, fuzileiros de abordagem e redes de vigias costeiros. Domina operações marítimas, mas precisa desembarcar em terreno favorável e não sustenta ocupações continentais longas sem aliados. A vassala Mirel controla arrecifes, faróis e conhecimentos locais que os almirantes da capital não conseguem substituir.

Influência, alianças e limites

Talassyr negocia capacidade de transporte e acesso a estaleiros. A Liga das Rotas Abertas oferece crédito e seguro, podendo tornar uma vitória naval financeiramente inútil. A Sociedade do Horizonte Inacabado fornece cartas de navegação sem garantir que todos os perigos estejam mapeados. Aurivela precisa desses portos para exportar safras. Em contrapartida, um bloqueio prolongado faria a própria costa passar fome.

Espaço para personagens e conflito inicial

Capitães, marinheiros, cartógrafos, mercadores e agentes de cais podem crescer no domínio. Um navio retorna com sobreviventes que dizem descender dos abandonados na evacuação histórica. Trazem um documento de propriedade sobre parte das docas. Oren suspeita de uma operação adversária. Naíma exige que sejam ouvidos. A tripulação que os resgatou desaparece antes da audiência, e Mirel se recusa a entregar seus registros de sinalização.

CM-04 / CASA MAIOR

Casa Aurivela

Quem alimenta o mundo também aprende a cobrar

Emblema: uma espiga dourada envolvendo uma chave verde. Cores: verde de campo e ouro fosco. Lema: “Amanhã também terá pão.” Sede: Celeiro Alto, nos Campos do Alvorecer. Base patrimonial: lavouras, canais, moinhos, reservas alimentares e feiras regionais.

Ambientes e domínio político

Continente: Aurenna. Campos do Alvorecer: Celeiro Alto (capital continental) e Vale-Espiga. Canais de Sovena: Jardim de Pedra e Três Moinhos. Campina do Poente: Pão-de-Ouro e Verdeluz.

Aurivela controla os três estados continentais. A Casa Sovena administra somente Jardim de Pedra e seus viveiros locais, sem domínio sobre todo o estado que leva seu nome. A cozinha da Confraria do Pão Partido fica em Celeiro Alto, sob autorização local.

História

A primeira Aurivela reconhecida como senhora não recebeu uma espada. Recebeu as chaves dos celeiros depois de organizar sementes e irrigação durante uma sequência de colheitas perdidas. A família construiu domínio distribuindo alimento com obrigações de devolução. A ajuda tornou-se dívida, e a dívida converteu-se em estrutura política.

Nas Bandeiras Partidas, suas reservas sustentaram exércitos rivais em momentos diferentes. Ao final, Aurivela condicionou o abastecimento da capital à proteção dos canais. O Acordo das Pontes limitou requisições militares e reconheceu contratos de reserva. A família chama isso de vitória civil. Seus camponeses lembram que proteger celeiros não impediu que arrendamentos se tornassem hereditariamente pesados.

Baronesa: Isolde Aurivela

Isolde, 62 anos, conhece ciclos agrícolas e famílias de devedores pelo nome. Acredita que previsibilidade vale mais que expansão. Quer impedir que uma guerra consuma as sementes da próxima estação. Sua prudência pode parecer crueldade: diante de uma aldeia faminta, primeiro pergunta o que restará para plantar. Guarda o medo de repetir uma distribuição generosa da juventude que terminou em escassez maior.

Duque: Tomás Aurivela

Tomás, 34 anos, filho de um ramo secundário adotado como sucessor após uma arbitragem familiar, propõe aliviar dívidas em troca de obras de irrigação. Deseja transformar dependentes em produtores estáveis, mas seu programa reduz rendas imediatas. Uma parte da Casa suspeita que ele compre popularidade para compensar sua origem colateral. Ele teme ter de escolher entre governar uma família rica e uma região capaz de sobreviver a ela.

CM-04 / CASA AURIVELA

Poder, cultura e conflitos

Política e divisões internas

A Mesa dos Celeiros reúne parentes, grandes arrendatários e administradores de água. Os Guardadores defendem reservas elevadas e contratos rígidos. Os Renovadores querem canais novos e renegociação de obrigações. A Liga dos Arrendamentos representa interesses de proprietários menores, frequentemente explorados por ambos. A Casa vassala Sovena mantém sementes e conhecimentos de cultivo que conferem peso real a essa oposição.

Cultura e militarismo

A cerimônia da Primeira Tigela reserva a primeira porção da colheita a trabalhadores idosos. Nos bairros nobres, esse gesto é tradição comovente. Nas aldeias, serve como cobrança anual de compromissos. Casamentos registram obrigações de água e celeiro. Destruir sementes é uma transgressão cultural grave, mesmo em uma guerra considerada legítima.

Aurivela mantém guardas de canal, arqueiros rurais, cavalaria leve e unidades de transporte protegido. Sua força está em sustentar aliados e controlar acessos alimentares, não em romper muralhas. Depende de Vardek para ferramentas e de Talassyr para escoamento. Pode pressionar compradores, mas um embargo indiscriminado arruinaria seus próprios produtores e provocaria intervenção política.

Influência, alianças e limites

As Casas precisam de suas reservas, enquanto a Ordem da Última Lâmpada depende delas em crises humanitárias. A Liga das Rotas Abertas financia colheitas e influencia prazos de pagamento. A Confraria do Pão Partido denuncia estoques retidos durante emergências. Isolde tolera suas cozinhas, desde que não convertam assistência em autoridade paralela sobre os campos.

Espaço para personagens e conflito inicial

Agrônomos, curandeiros, guardas, cobradores, comerciantes e reformadores encontram espaço. Uma doença atinge sementes distribuídas por três intermediários. Sovena exige fechar o comércio até identificar a origem. A Liga ameaça executar garantias se os contratos não forem cumpridos. Tomás recebe provas de que um administrador misturou lotes para esconder perdas, mas sua denúncia pode desencadear pânico antes que exista reposição.

CM-05 / CASA MAIOR

Casa Nemeris

A fronteira onde promessas antigas continuam armadas

Emblema: um cervo branco entre raízes negras. Cores: branco de inverno e verde escuro. Lema: “A raiz não recua.” Sede: Salão das Raízes, nas Marcas do Véu. Base patrimonial: bosques, passos fronteiriços, resinas, madeira naval e antigas concessões de vigília.

Ambientes e domínio político

Continente: Nemerath. Marcas do Véu: Raizalta (capital continental) e Cedrobranco. Terras do Duplo Rio: Vau das Duas Vozes e Ribeira-Fria. Fronteira de Cinza: Cinzamar e Vale-do-Retorno.

Nemeris controla os três estados. Brumel administra apenas Vau das Duas Vozes e a travessia local. O Salão das Raízes fica em Raizalta. O Refúgio da Nascente Fria é uma base autorizada próxima a Cedrobranco, sem território de facção.

História

Nemeris nasceu de pactos entre famílias de fronteira que preferiram um nome comum à submissão a um conquistador distante. A Casa preservou assembleias locais e transformou seus chefes em guardiões hereditários. Sua unidade nunca foi completa: aldeias, comunidades florestais e fortalezas aceitaram proteção sob condições diferentes, registradas em juramentos que às vezes se contradizem.

Na guerra das Bandeiras Partidas, Nemeris recusou atravessar suas forças para além das marcas, mas recebeu refugiados e treinou combatentes expulsos de outros domínios. O Acordo das Pontes reconheceu seus pactos, sem resolver qual prevalece quando colidem com uma ordem geral. A Casa vive dessa margem: coopera com a Soberania e recorda que sua legitimidade começou antes dela.

Barão: Seran Nemeris

Seran, 49 anos, percorre a fronteira com pouca escolta e costuma ouvir uma aldeia inteira antes de anunciar uma decisão. Deseja conservar autonomia e impedir exploração predatória dos bosques. Sua habilidade de adiar conflitos também preserva injustiças locais. Evita rever um juramento antigo mesmo quando percebe que a tradição protege um aliado culpado.

Duquesa: Ivara Nemeris

Ivara, 28 anos, irmã mais nova de Seran, foi escolhida pela assembleia dinástica após a renúncia de dois primos. Passou parte da formação na corte e acredita que a fronteira precisa de uma lei compreensível para estrangeiros. Quer codificar pactos sem apagar suas diferenças. Lideranças locais temem que cada frase escrita retire delas a liberdade de interpretar o passado.

CM-05 / CASA NEMERIS

Poder, cultura e conflitos

Política e divisões internas

O Círculo das Raízes reúne a dinastia e guardiões de comunidades pactuadas. Os Ancestrais defendem a primazia dos juramentos locais. Os Caminhantes apoiam comércio e regras comuns. Os Vigias consideram qualquer abertura uma ameaça à defesa. A Casa Menor Brumel administra uma faixa de passagem e negocia diretamente com comunidades que o Salão das Raízes conhece apenas pelos relatórios.

Cultura e militarismo

Nemeris conserva a hospitalidade de três noites: viajantes admitidos sob proteção recebem abrigo, mas não imunidade a investigações. Nomes de mortos acompanham árvores plantadas em conjunto. Cortar um bosque memorial exige negociação, reparação e forte justificativa. Sua cultura valoriza reciprocidade, embora estrangeiros percebam com frequência que as obrigações são mais claras para quem nasceu ali.

Suas forças favorecem batedores, arqueiros, obstáculos preparados e pequenos destacamentos de fronteira. Combatem bem em terreno conhecido, mas enfrentam dificuldades diante de cercos longos e artilharia. A Irmandade das Cinzas Quietas conhece trilhas e sinais ambientais. Esse conhecimento não a torna braço militar automático da Casa.

Influência, alianças e limites

Nemeris fornece madeira naval a Talassyr e resinas às Forjas Livres. Precisa de ferramentas, sal e acesso a mercados externos. Mantém relação ambivalente com o Véu de Mirra: aceita suas mediadoras em disputas familiares e teme a influência que acumulam. Os mapas do Horizonte podem resolver fronteiras ou revelar que um juramento foi firmado sobre uma interpretação conveniente do terreno.

Espaço para personagens e conflito inicial

Batedores, estudiosos de pactos, guardas de fronteira e mediadores podem conquistar reconhecimento. Uma comunidade pactuada autoriza uma estrada que seus vizinhos consideram violação de um bosque memorial. Brumel cobra passagem para protegê-la. Seran quer suspender a obra. Ivara descobre que os documentos favorecem os construtores, mas uma testemunha antiga afirma que o acordo foi obtido sob ameaça. Provar a versão correta exige mais que vencer um duelo.

CN-01 / CASA MENOR

Casa Ordel

Os guardiões do selo e das contas incômodas

Emblema: uma chave branca atravessando um selo de cera. Cores: azul acinzentado e marfim. Lema: “Toda promessa deixa vestígio.” Sede: Solar do Marco, nos acessos de Concórdia. Vassalagem: Casa Imperium, limitada ao pacto dinástico e às obrigações patrimoniais reconhecidas.

Ambientes e domínio político

Continente: Valdária. Estado: Alvas Pontes. Cidade sob administração local: Marco Real. Sede: Solar do Marco.

Domínio pequeno e subordinado ao Imperium. Abrange a cidade e marcos rurais do entorno reconhecido, sem controle estadual, continental ou hegemonia de mercado.

História

Ordel descende de escrivães que preservaram registros de passagem quando as fortalezas mudavam de dono a cada campanha. Uma ancestral salvou livros de dívida de um incêndio e impediu que centenas de famílias perdessem suas terras. A mesma coleção revelou obrigações militares que nobres pretendiam esquecer. A Casa construiu reputação tornando o passado verificável e recebeu um pequeno domínio por esse serviço.

Sua vassalagem ao Imperium garantiu proteção e acesso a contratos. Também produziu a suspeita permanente de que seus registros favorecem os patronos. Hoje, Ordel precisa provar que servir a uma Casa não significa alterar a verdade em benefício dela. A distinção parece simples até que um selo legítimo ameaça quem paga a guarda do arquivo.

Barão: Nestor Ordel

Nestor, 57 anos, é um administrador austero que prefere perder uma negociação a assinar uma versão inexata. Quer preservar o domínio sem transformá-lo em extensão dos escritórios imperiais. Sua fragilidade é acreditar que procedimentos bastam para proteger pessoas. Quando um documento expõe um informante vulnerável, tende a enxergar primeiro o dever de registro e só depois o risco humano.

Duquesa: Celina Ordel

Celina, 30 anos, filha e herdeira, reorganizou o arquivo após uma inundação. Quer ampliar cópias distribuídas para que nenhuma família controle sozinha um registro decisivo. Seus parentes chamam isso de dispersão irresponsável do patrimônio. Celina sabe que informação compartilhada reduz chantagem, mas também destrói o privilégio que sustenta a Casa.

CN-01 / CASA ORDEL

Poder, cultura e conflitos

Política e divisões internas

A Mesa do Selo divide-se entre Custódios, que defendem acesso restrito, e Aberturistas, que apoiam registros consultáveis mediante proteção adequada. Os Procuradores da Ponte dependem de contratos com o Imperium e temem que a independência custe o domínio. O pacto vassálico exige manutenção de marcos de estrada, guarda de documentos e apoio limitado à defesa regional. Não autoriza o Suserano a tratar o arquivo doméstico como repartição pública.

Cultura e militarismo

Ordel celebra contratos cumpridos por famílias sem riqueza ou título. A palavra oral continua importante, mas duas testemunhas e uma cópia conservada valem mais que um juramento teatral. Crianças aprendem a reconhecer adulterações antes de portar armas. Essa tradição produz servidores competentes e um preconceito recorrente contra comunidades cuja memória depende da oralidade.

A Casa mantém escoltas leves, guardas de arquivo e mensageiros montados. Não dispõe de força para enfrentar uma grande potência em campo. Fortalezas documentais resistem ao fogo e ao roubo por redundância e vigilância, sem proteção infalível. O Tribunal das Sete Testemunhas pode solicitar perícia, mas não possui acesso irrestrito aos arquivos.

Influência, alianças e limites

Ordel verifica títulos, cadeias de posse e obrigações dinásticas. Imperium protege seu domínio. O Tribunal compra serviços de conferência. O Coro das Janelas paga por transmissões urgentes e pode descobrir quem consulta determinados registros. A Casa depende de todos e precisa evitar que essa proximidade a transforme em mercado de segredos. Sua ascensão exigiria ampliar autonomia, domínio e reconhecimento, não apenas reunir material comprometedor.

Espaço para personagens e conflito inicial

Escrivães, escoltas, peritos e investigadores podem ingressar por serviço. Um documento com selo autêntico reconhece direitos de um ramo excluído do Imperium. O papel é legítimo, mas a data pode ter sido reconstruída após um incêndio. Nestor quer preservar a cadeia de custódia. Celina busca testemunhas fora da corte. Um personagem pode proteger uma prova, negociar sua divulgação ou descobrir que a verdade jurídica e a memória familiar não coincidem.

CN-02 / CASA MENOR

Casa Keldran

A passagem que ninguém consegue ignorar

Emblema: uma torre negra sob uma estrela de gelo. Cores: negro e azul de inverno. Lema: “A última porta permanece aberta.” Sede: Bastilha do Degelo, nas Escarpas Rubras. Vassalagem: Casa Vardek. Rendas: hospedagem de caravanas, manutenção de estrada e pedágios pactuados.

Ambientes e domínio político

Continente: Dorvann. Estado: Gargantas do Norte. Localidade sob administração: Bastilha do Degelo. Sede: fortaleza do mesmo nome.

Domínio pequeno e subordinado a Vardek. Administra a localidade e serviços da passagem. Não governa todas as Gargantas do Norte nem controla o mercado continental de transporte.

História

Keldran recebeu sua carta após manter aberta uma passagem durante o inverno de um dos cercos a Vardek. A antiga capitã da fortaleza recusou evacuar doentes e organizou túneis de abrigo. O gesto tornou-se mito doméstico. A Casa esquece com mais facilidade que a passagem também serviu a contrabandistas que transportavam alimento quando os canais oficiais falharam.

O domínio é pequeno, mas concentra a rota mais estável entre minas e mercados na estação fria. Vardek precisa da estrada e teme a autonomia de seus guardiões. Keldran precisa da proteção militar e teme que a suserana substitua suas equipes por administradores próprios. A relação funciona porque nenhuma das duas consegue romper o pacto sem perder mais do que ganha.

Barão: Hadrik Keldran

Hadrik, 46 anos, veterano de escoltas, é querido por dividir tempestades e alojamentos com seus homens. Quer preservar a renda local e os direitos de abrigo. Aceita negócios informais que considera necessários à sobrevivência. Seu problema é decidir quando uma exceção humanitária passou a sustentar uma rede que já não controla.

Duquesa: Ena Keldran

Ena, 24 anos, filha e sucessora, estudou engenharia com os Mestres do Lastro. Propõe limitar trânsito quando inspeções apontam risco estrutural. Os comerciantes chamam-na de inimiga da prosperidade. Ela sabe que fechar a passagem pode matar aldeias de fome antes que uma ponte caia. Precisa aprender a negociar segurança sem tratá-la como resposta suficiente para qualquer crise.

CN-02 / CASA KELDRAN

Poder, cultura e conflitos

Política e divisões internas

Os Guardas da Porta defendem autonomia operacional e lealdade a Vardek. Os Senhores da Estalagem querem ampliar hospedagens e flexibilizar cargas. A Gente do Túnel reúne famílias que vivem da estrada e exigem participação nas decisões de fechamento. O pacto vassálico prevê guarnição, manutenção e aviso de movimentos militares. Extrações de renda adicionais precisam de negociação, não de simples ordem da suserana.

Cultura e militarismo

Negar abrigo em uma tempestade é desonra doméstica. As estalagens mantêm um lugar gratuito para viajantes em risco, financiado por taxas locais. Contrabandistas exploram essa obrigação, e a Casa distingue acolher uma pessoa de garantir passagem a sua carga. Julgar essa diferença tornou-se uma prática política tão importante quanto vigiar muralhas.

A força de Keldran utiliza besteiros, pequenas patrulhas de esquí, fortificações e equipes de resgate. Sua vantagem depende do terreno e da estação. Não conquista planícies e precisa de Vardek para sustentar grandes reparos. Trabalha com os Mestres do Lastro mediante contrato, preservando a independência técnica da facção.

Influência, alianças e limites

Keldran pode atrasar comboios e oferecer acesso seguro, mas não tem direito irrestrito de fechar uma passagem reconhecida. A Liga das Rotas Abertas pressiona por previsibilidade. As Forjas exigem transporte constante. Vardek protege o domínio e disputa suas receitas. Para ascender, a Casa precisaria diversificar recursos e demonstrar autonomia além do próprio gargalo geográfico.

Espaço para personagens e conflito inicial

Patrulheiros, guias, hospedeiros e engenheiros podem ganhar responsabilidades. Um laudo recomenda suspender cargas pesadas. A caravana seguinte transporta peças indispensáveis ao conserto da própria passagem, ao lado de armas encomendadas por Vardek. Ena quer separar os carregamentos. Hadrik descobre que alguém já recebeu adiantamento pela travessia completa. O problema permite negociação, investigação e resgate, sem exigir que toda disputa termine em guerra.

CN-03 / CASA MENOR

Casa Mirel

Os faróis que decidem quem chega ao porto

Emblema: um olho de cobre no alto de um farol. Cores: verde-mar e cobre. Lema: “A luz conhece o caminho.” Sede: Ilha da Vigília Baixa, nos Arrecifes de Vidro. Vassalagem: Casa Talassyr. Rendas: pilotagem, salinas, manutenção de faróis e pequenas docas.

Ambientes e domínio político

Continente: Thaléria. Estado: Arrecifes de Vidro. Localidade sob administração: ilha-cidade de Vigília Baixa. Sede: Casa do Farol Antigo.

Domínio pequeno e subordinado a Talassyr. Inclui faróis adjacentes expressamente delegados. Não controla o estado insular nem o mercado geral de navegação.

História

Mirel surgiu entre famílias de pescadores que guiavam embarcações por um litoral capaz de despedaçar navios bem armados. A linhagem recebeu reconhecimento após conservar faróis durante um bloqueio. Sua versão oficial fala de salvamento indiscriminado. As histórias de taverna lembram noites em que determinada luz só acendia para determinados capitães.

Talassyr incorporou a família por pacto, preservando seus pilotos e costumes de resgate. A dependência tornou-se mútua. Os mapas existem, mas arrecifes mudam e a experiência local continua valiosa. A Casa Menor enriquece quando o tráfego cresce, enquanto seus povoados perdem pesca, praias e espaço para instalações portuárias.

Baronesa: Sabela Mirel

Sabela, 51 anos, antiga piloto, perdeu um filho em um resgate e não permite que o acontecimento vire argumento para abandonar desconhecidos. Quer garantir que as ilhas continuem habitáveis para suas próprias comunidades. Negocia com firmeza e guarda rancores contra capitães que tratam habitantes como servos descartáveis. Sua vulnerabilidade está em proteger antigos companheiros mesmo quando a conduta deles ameaça a Casa.

Duque: Teo Mirel

Teo, 27 anos, sobrinho reconhecido como sucessor, mede marés e trabalha com cartógrafos do Horizonte. Deseja publicar cartas náuticas mais seguras. Os pilotos veteranos temem perder o serviço que alimenta suas famílias. Teo quer tornar a costa menos perigosa e ainda precisa descobrir como financiar uma Casa cuja importância depende parcialmente desse perigo.

CN-03 / CASA MIREL

Poder, cultura e conflitos

Política e divisões internas

O Conselho dos Faróis reúne a família, mestres de pilotagem e representantes insulares. Os Faroleiros defendem a obrigação de socorro. Os Salineiros querem tarifas baixas e comércio constante. Os Pilotos Reservados protegem conhecimentos de navegação como patrimônio hereditário. O pacto com Talassyr exige sinalização, apoio à defesa costeira e prioridade contratual de escolta, sem entregar à suserana cada decisão doméstica.

Cultura e militarismo

Cada naufrágio identificado recebe uma placa com os nomes conhecidos e espaço para os desconhecidos. Famílias adotam objetos recuperados como memoriais, sujeitos a devolução se aparecer um dono legítimo. O costume atrai peregrinos e disputas de propriedade. Uma festa de luzes celebra o retorno das embarcações, mas moradores de ilhas menores protestam contra iluminações que favorecem docas nobres e deixam trechos perigosos no escuro.

Mirel mantém barcos rápidos, vigias, arpoadoras e combatentes treinados em convés estreito. Sua defesa depende de aviso e mobilidade. Não possui frota para enfrentar uma grande armada. Conhecer arrecifes oferece vantagem, sem permitir controlar clima, correntes ou resultados de batalha.

Influência, alianças e limites

Talassyr é a suserana e principal compradora de pilotagem. O Horizonte negocia levantamentos. A Ordem da Última Lâmpada usa as ilhas em resgates, enquanto a Liga pressiona por tarifas uniformes. Mirel depende de importação de grãos e metal. A ascensão exigiria converter competência local em autonomia e influência mais amplas, preservando domínio legítimo e sustentabilidade.

Espaço para personagens e conflito inicial

Pilotos, pescadores, resgatistas e intérpretes encontram lugar. Um farol sinaliza uma rota antiga na noite em que um navio de cobrança encalha. A lâmpada estava sob guarda de um veterano protegido por Sabela. Teo descobre que a carta usada pelo capitão também estava errada. Casa e tripulação têm motivos para ocultar falhas diferentes. Personagens podem recuperar os registros antes que a maré destrua uma prova e a acusação se transforme em punição coletiva.

CN-04 / CASA MENOR

Casa Sovena

O pequeno domínio que guarda a próxima colheita

Emblema: uma semente vermelha entre duas mãos. Cores: terracota e verde de folha. Lema: “O futuro começa guardado.” Sede: Jardim de Pedra, nos canais de Aurivela. Vassalagem: Casa Aurivela. Rendas: viveiros, sementes selecionadas, pomares e oficinas de conservação.

Ambientes e domínio político

Continente: Aurrena. Estado: Canais de Sovena. Cidade sob administração: Jardim de Pedra. Sede: Solar dos Viveiros.

Domínio pequeno e subordinado a Aurivela. O nome do estado não concede à família domínio sobre ele. Sua atuação em sementes é local e não constitui monopólio do abastecimento.

História

Sovena descende de guardiões de jardins que conservaram variedades alimentares quando as campanhas destruíram colheitas. Uma de suas fundadoras dispersou sementes entre comunidades para impedir que um único saque eliminasse o acervo. A Casa recebeu terra e proteção de Aurivela em troca de produção e reserva.

Com o tempo, seus senhores passaram a registrar a origem dos lotes e cobrar por técnicas de cultivo. Agricultores admiram o conhecimento e contestam a ideia de pagar pelo que seus avós ajudaram a preservar. A linhagem é pequena, mas sua memória vegetal pode decidir quais regiões resistem a uma estação adversa. Isso cria influência sem lhe garantir riqueza imediata.

Barão: Leôn Sovena

Leôn, 60 anos, botânico paciente e político desconfiado, deseja impedir que sementes raras sejam consumidas como alimento de emergência. Sua posição provoca ódio em anos de fome. Ele prefere parecer insensível a destruir a possibilidade de reposição, mas às vezes subestima o que a fome faz com quem não pode esperar pela próxima safra.

Duquesa: Mira Sovena

Mira, 25 anos, neta e sucessora confirmada pelos ramos da família, defende viveiros comunitários e formação de agricultores. Acredita que repartir técnicas protege melhor o patrimônio do que mantê-las fechadas. Quer reduzir a dependência de Aurivela, sem negar a dívida histórica de proteção. Sua pressa permite que intermediários vendam como próprios conhecimentos que ela oferece de boa-fé.

CN-04 / CASA SOVENA

Poder, cultura e conflitos

Política e divisões internas

Os Conservadores do Jardim guardam os lotes mais antigos e defendem restrição de acesso. Os Enxertadores ampliam comércio e experimentação. Os Mestres de Canal preocupam-se com água e estabilidade das aldeias. O pacto vassálico exige reserva de sementes, assistência técnica e quota de produção, mas não dá a Aurivela propriedade integral sobre o acervo. Cada crise reabre a discussão sobre onde termina a obrigação e começa o confisco.

Cultura e militarismo

Nascimentos recebem uma muda que não pertence à criança sozinha: alguém da comunidade assume o cuidado caso a família parta. Funerais incluem o nome de uma planta preservada pela pessoa. A cultura valoriza transmissão e paciência, embora famílias tradicionais disputem autoria de técnicas como se disputassem títulos de nobreza.

Sua guarda protege canais, viveiros e depósitos. Utiliza patrulhas pequenas e barreiras de contenção, evitando devastar o próprio terreno. Não tem capacidade para campanhas prolongadas e depende de Aurivela contra ataques de grande escala. Conhecimentos de botânica não concedem venenos perfeitos, antídotos universais ou controle automático de plantações.

Influência, alianças e limites

Sovena fornece material de cultivo e perícia à Casa suserana. Cooperar com a Última Lâmpada e com a Confraria do Pão Partido em hortas de emergência, sem permitir que comprometam o acervo. O Horizonte deseja registrar variedades encontradas em expedições. A influência da Casa cresce quando uma safra falha, mas sua vulnerabilidade também: todos passam a esperar que resolva perdas que não causou.

Espaço para personagens e conflito inicial

Cultivadores, guardas, pesquisadores e negociadores podem integrar o domínio. Um lote experimental tolera uma doença recente, mas seus efeitos sobre a próxima geração ainda são desconhecidos. Aurivela quer distribuição urgente. Leôn exige observação. Mira propõe ensaios limitados e encontra aldeias dispostas a aceitar qualquer risco. A decisão exige consentimento, logística e acompanhamento dentro da ficção, com consequências que ultrapassam a reputação dos nobres.

CN-05 / CASA MENOR

Casa Brumel

A lealdade de quem vive entre duas fronteiras

Emblema: uma raposa cinzenta cruzando uma ponte de raízes. Cores: cinza de neblina e violeta. Lema: “Toda margem tem passagem.” Sede: Vau das Duas Vozes, na borda das Marcas do Véu. Vassalagem: Casa Nemeris. Rendas: feiras fronteiriças, travessias e hospitalidade de caravanas.

Ambientes e domínio político

Continente: Nemerath. Estado: Terras do Duplo Rio. Cidade sob administração: Vau das Duas Vozes. Sede: Solar das Duas Margens.

Domínio pequeno e subordinado a Nemeris. Abrange a cidade e sua travessia, sem soberania sobre o estado ou a fronteira continental.

História

Brumel recebeu seu nome de uma vila dividida por um rio e por dois juramentos. Durante uma campanha, moradores esconderam famílias perseguidas em ambas as margens. Quando a paz chegou, Nemeris reconheceu a linhagem dos mediadores como guardião do vau. A Casa nasceu do ato de não escolher imediatamente um lado e passou a dever fidelidade formal a uma potência que valoriza compromissos antigos.

Essa origem continua visível. O domínio abriga línguas, costumes e formas de memória diferentes. Nobres de fora confundem a convivência com ausência de autoridade. Quem tenta ocupar o vau descobre uma rede de obrigações locais capaz de esvaziar mercados e fechar hospedagens sem levantar uma bandeira de guerra.

Baronesa: Liora Brumel

Liora, 43 anos, fala pouco em reuniões e muito nas cozinhas das estalagens. Quer manter a fronteira aberta sem permitir que o domínio vire corredor de exércitos. Seus acordos informais resolvem crises que os pactos não previram. A falta de registro, porém, permite que aliados reinterpretem promessas e que adversários a acusem de negociar compromissos incompatíveis.

Duque: Cassian Brumel

Cassian, 32 anos, primo escolhido após mediação familiar, serviu como escolta em Concórdia. Busca transformar o vau em centro diplomático reconhecido. Defende atas, tarifas e garantias escritas. Admira a inteligência política de Liora, mas teme herdar uma rede de favores cujo custo ninguém consegue calcular. Parte dos habitantes acredita que sua organização acabará expulsando os mais pobres.

CN-05 / CASA BRUMEL

Poder, cultura e conflitos

Política e divisões internas

Os Pactuários priorizam lealdade a Nemeris e preservação dos costumes. Os Mercadeiros defendem ampliação da feira e integração com a Liga. As Vozes do Vau representam comunidades que querem regras de abrigo acessíveis a estrangeiros. O pacto vassálico prevê aviso de incursões, manutenção das travessias e apoio defensivo. Não permite a Brumel conduzir uma política externa que comprometa toda Nemeris sem consulta.

Cultura e militarismo

Audiências importantes começam com duas versões do mesmo acontecimento. A prática honra a origem do domínio, mas pode virar desculpa para adiar responsabilizações. Visitantes recebem uma fita de hospedagem que identifica quem responde por seu acolhimento. Esse costume não elimina investigação nem garante livre circulação a cargas proibidas.

Brumel utiliza patrulhas de ponte, cavalaria de mensagem e guardas treinados em contenção de tumultos. Sua força está em reagir cedo e coordenar comunidades. Contra um exército, depende de Nemeris e da preparação do terreno. A proximidade com viajantes facilita informação, sem converter todo morador em agente da Baronesa.

Influência, alianças e limites

Seu principal capital é confiança entre grupos que raramente se encontram em outros lugares. Mantém contratos com o Coro das Janelas e negocia hospitalidade com o Véu de Mirra. Precisa proteger sua reputação para que mediações continuem possíveis. Nemeris teme compromissos excessivos com estrangeiros. A Liga deseja simplificar costumes que considera entraves comerciais.

Espaço para personagens e conflito inicial

Mediadores, intérpretes, guardas e comerciantes podem construir influência. Uma comitiva pede abrigo trazendo um desertor acusado de roubar documentos de fronteira. A hospitalidade protege a pessoa por prazo limitado, não decide sua culpa. Liora prometeu ouvir o caso. Cassian recebe uma ordem de entrega de Nemeris. A Irmandade das Cinzas Quietas afirma que o documento roubado prova a contaminação de uma nascente. Qual obrigação deve ser cumprida primeiro?

GI-01 / GRANDE FACÇÃO

A Concordata

Acima das bandeiras, entre todos os mercados

Símbolo: quatro linhas convergindo para uma estrela central, associadas a Brasa, Maré, Rocha e Sopro. Sede: Cidadela Central, Distrito da Concordata, Aurélia, capital de Merídia, no Centro-Norte do Novo Mundo. Condição nesta matriz: a maior facção de Terra Save, reconhecida na categoria de Grande Instituição.

Mercado, alcance e localização

Mercado: Integração comercial pactuada: operação coordenada de corredores de carga, entrepostos associados e pactos de circulação entre territórios. Maior facção. Hegemonia e controle integral desse serviço organizado intercontinental, como nova definição de cenário. Não inclui propriedade de caminhos, soberania, crédito, seguro de cargas ou monopólio de tecnomagia.

Localização: Cidadela Central, Distrito da Concordata / Aurélia / Merídia / Centro-Norte do Novo Mundo. Entrepostos e representações externos dependem de contratos e autorizações.

História

A Grande Ruptura deixou estradas interrompidas, portos inseguros e comunidades incapazes de confiar nas promessas das cortes. Genesys D. Sadik, RG-0004, encontrou Merídia ferida e participou de sua reconstrução. Coordenou trabalhadores, comerciantes e lideranças locais. Pontes e abastecimento vieram antes do prestígio: foi a experiência concreta da recuperação que lhe permitiu convocar aqueles que dificilmente aceitariam a mesma mesa.

Da reunião nasceu a Concordata. Nesta adaptação, os signatários aderiram a uma rede de integração comercial e proteção contratada, preservando terras, leis e governos. A organização tornou-se indispensável ao conectar o que as rivalidades separavam. Conselho, registros e arbitragem organizaram compromissos; a força comum assegurou sua execução dentro dos acordos. Esses órgãos são internos ou pactuados, sem substituir a justiça pública.

O acordo do Norte demonstrou seu método: rotas abertas, postos compartilhados e distribuição negociada das receitas. A estrada deixou de financiar a rivalidade e passou a sustentar negócios comuns. Essa é a origem de seu poder: governantes podem manter suas coroas enquanto descobrem que a circulação de suas riquezas depende de uma rede que já não controlam sozinhos.

Regente: Genesys D. Sadik

Genesys permanece fundador e liderança máxima da facção. Regente é um cargo institucional, não um título territorial ou a Soberania mundial. Seu projeto de uma ordem duradoura convive com a tentativa de concentrar decisões. O episódio da Joia do Eco sustenta o Regente Oculto: seus feitos permanecem conhecidos, enquanto seu rosto deixa de ser reconhecível. O alcance dessa condição segue o desenvolvimento aprovado do personagem.

General Darius e Emissário Riku

Darius responde pela segurança das operações, escoltas e disciplina. Riku conduz diplomacia, adesões e negociação. Ambos respondem ao Regente e ocupam nível equivalente. São personagens já presentes nas cenas, não NPCs substitutos. Não se atribuem novas biografias, sucessão automática ou decisões futuras a eles. Quando o sigilo de Genesys exigir uma voz pública, Riku poderá representar a facção mediante mandato.

GI-01 / A CONCORDATA

Poder, cultura e conflitos

Política e divisões internas

O Conselho Concordatário reúne delegados dos pactos, administradores e representantes profissionais. Examina expansão, custos e obrigações. A arbitragem concordatária trata de contratos cujas partes a tenham aceitado; crimes e questões territoriais pertencem às autoridades competentes. A Alta Cúpula executa a estratégia, mas sua eficiência alimenta uma pergunta: os acordos ainda limitam o fundador ou apenas organizam a vontade dele?

Como desenvolvimento novo, os Pactuários defendem autonomia dos parceiros; os Integradores querem ampliar a rede e uniformizar procedimentos; os Custódios priorizam proteção e continuidade. Não são filiações impostas aos três líderes. Um mesmo personagem pode apoiar integração e resistir ao preço político exigido para obtê-la.

Cultura e militarismo

A cultura da facção valoriza serviço, disciplina e convivência entre povos. A Feira das Bandeiras traduz sua promessa: trabalhar junto sem abandonar a própria origem. Pontes restauradas, cargas entregues e trabalhadores remunerados são provas públicas de competência. Ao mesmo tempo, sigilo e hierarquia podem afastar decisões dos que sustentam a rede.

Sua força protege comboios, entrepostos e equipes. As patrulhas conjuntas exemplificadas no Norte exigem termos de cooperação, prestação de contas e limites de circulação. O título de General não permite ocupação, tributação territorial ou comando sobre tropas das Casas. A Guarda de Merídia conserva identidade local; a facção pode cooperar com ela, sem incorporá-la automaticamente como exército nacional próprio.

Influência, hegemonia e limites

O mercado reservado à Concordata nesta proposta é a integração comercial pactuada: operação coordenada de corredores de carga, entrepostos associados e pactos de circulação entre territórios. Como maior facção, detém hegemonia e controle integral desse serviço organizado intercontinental no cenário inicial. Isso é uma definição nova de ambiência, não uma conquista atribuída retroativamente às cenas do jogador.

As Casas governam os caminhos e portos; a Concordata opera a rede de serviços mediante contratos. A Liga financia e assegura cargas; as Forjas produzem armamento pesado. Nenhuma dessas funções absorve as outras. Tecnologias são meios de operação, sem monopólio universal da tecnomagia. A expansão ordenada por Genesys abre futuras negociações, não comprova conquista continental.

Espaço para personagens e conflito inicial

Mercadores, diplomatas, escoltas, administradores, magos e engenheiros encontram funções. Um novo corredor entre Aurélia e Concórdia promete reduzir perdas, mas seus contratos reservam os melhores horários a grandes compradores. Pequenos comerciantes pedem revisão; autoridades do Imperium exigem transparência. Os personagens podem negociar acesso, apurar favorecimentos e testar se a promessa de integração alcança quem tem pouco a oferecer. As respostas de Genesys, Darius e Riku ficam abertas ao jogo.

GI-02 / GRANDE INSTITUIÇÃO

Coven do Véu de Mirra

As irmãs que educam quem um dia terá poder

Símbolo: sete fios envolvendo uma chama violeta. Cores: violeta, marfim e negro. Lema: “O que se inclina também conduz.” Sede: Casa das Sete Cortinas, em Concórdia, com casas de formação autorizadas por tratados. Atividade: formação, mediação e práticas rituais.

Mercado, alcance e localização

Mercado: Aconselhamento dinástico ritual e formação cortesã de herdeiros, na rede formal intercontinental. Hegemonia e controle integral desse mercado especializado nos seis continentes do atlas. Não inclui toda educação, toda prática de bruxaria ou a vontade privada das famílias. A execução de serviços e poderes depende de contratos e regras.

Localização: Casa das Sete Cortinas, Concórdia / Cinzas Claras / Valdária. Casas de formação em Kar-Dor, Porto das Nove Amarras, Celeiro Alto e Raizalta, mediante autorização.

História

O Véu começou entre mulheres que cuidavam de partos, funerais e correspondências quando as linhagens proibiam sua participação formal nos conselhos. Ao educar crianças nobres e acolher viúvas, suas fundadoras conservaram relatos que os vencedores preferiam perder. A tradição incorporou bruxas, estudiosas e praticantes de ritos, sem adotar uma única origem mágica obrigatória para todas.

Durante as Bandeiras Partidas, as irmãs mantiveram canais de encontro entre parentes em lados opostos. Algumas evitaram massacres. Outras defenderam casamentos que garantiram paz à custa da vontade dos envolvidos. O reconhecimento como Grande Instituição transformou influência íntima em interlocução pública. Desde então, o coven precisa conciliar a imagem de conselheiro discreto com responsabilidade por decisões que nunca assina.

Alta-Matriarca: Samira Nahal

Samira, 67 anos, lidera por memória, escuta e domínio de precedentes. Quer impedir que outra guerra torne mulheres e dependentes dinásticos peças descartáveis. Aceita manipular percepções para evitar violência e teme ter perdido a capacidade de distinguir proteção de tutela. Quando alguém recusa seus conselhos, tende a procurar a razão oculta antes de admitir uma discordância legítima.

Primeira Voz: Ysra Daven

Ysra, 38 anos, coordena as casas de formação e exerce a chefia interina em impedimentos. A sucessão definitiva depende da eleição do Círculo das Sete, não de herança. Defende consentimento explícito nas práticas e registro dos interesses envolvidos em mediações. Ganhou inimigas ao interromper uma aproximação dinástica que beneficiaria o coven. Seu idealismo conhece o preço da política, mas ainda acredita que o preço pode ser discutido abertamente.

GI-02 / COVEN DO VÉU DE MIRRA

Poder, cultura e conflitos

Política e divisões internas

As Jardineiras educam herdeiros e procuram mudanças graduais. As Veladoras protegem ritos, arquivos e autonomia. As Tecelãs defendem intervenção mais agressiva em sucessões e alianças. Samira equilibra as três, mas a rede de tutoras dispõe de informação que a liderança nem sempre recebe. Um código proíbe fabricar parentescos e impor vínculos pessoais por coerção. Violações podem ocorrer e gerar enredo, sem se tornarem prerrogativa institucional.

Cultura e militarismo

Novas irmãs atravessam uma formação em que precisam defender uma decisão que inicialmente rejeitavam. O objetivo é compreender adversários, embora veteranas usem o exercício para testar obediência. O coven valoriza a palavra cuidadosamente escolhida, a proteção de testemunhas e a memória de quem ficou fora dos arquivos oficiais.

Suas Guardiãs das Cortinas fazem escolta e defesa de sedes. Integrantes podem possuir magia conforme suas fichas e as regras gerais, mas o Véu não dispõe de compulsão universal, profecia infalível ou controle hereditário sobre personagens. Sua maior capacidade vem de acesso, preparação e relações. Confronto militar aberto ameaça a rede que sustenta a organização.

Influência, relações e limites

O Véu presta formação ao Imperium e media disputas em Nemeris. Aurivela consulta suas genealogistas. O Tribunal exige verificar depoimentos obtidos por meios rituais. A instituição precisa de acolhimento territorial e receitas de ensino, doações e serviços. Quem fecha as portas às irmãs reduz sua influência, mas também perde canais úteis. Nenhuma Casa é vassala do coven.

Espaço para personagens e conflito inicial

Bruxas, tutoras, diplomatas, arquivistas e guardiãs encontram funções. O núcleo ritual das irmãs preserva sua identidade, enquanto colaboradores externos podem atuar por pacto. Uma aprendiz revela que uma mediação antiga ocultou o direito sucessório de uma mulher para impedir uma guerra. Samira quer avaliar o risco antes da divulgação. Ysra insiste em ouvir a prejudicada. O fato pode dividir uma Casa e a própria irmandade.

GI-03 / GRANDE INSTITUIÇÃO

Câmara das Forjas Livres

A indústria que vende poder e depende de quem a teme

Símbolo: uma engrenagem aberta envolvendo um martelo. Cores: bronze e carvão. Lema: “Toda força exige construção.” Sede: Complexo de Ferrabrassa, sob concessões industriais delimitadas. Atividade: fabricação bélica, metalurgia, engenharia e manutenção.

Mercado, alcance e localização

Mercado: Produção seriada, certificação de compatibilidade e manutenção de armamento pesado para compras militares institucionais. Controle integral do mercado bélico pesado regular nos seis continentes. Ferramentas civis, artesanato comum e capacidades individuais ficam fora desse recorte. Minas pertencem às Casas territoriais, e compras dependem de recursos e contratos.

Localização: Complexo de Ferrabrassa / Escarpas Rubras / Dorvann. Depósitos e oficinas autorizados em Concórdia, Baía dos Mestros, Três Moinhos e Cinzamar.

História

As Forjas Livres nasceram quando mestres de oficinas recusaram entregar seus aprendizes como parte de dívidas de guerra. Uniram compras de metal, formação e contratos para negociar com as Casas sem depender de um único patrono. A primeira liga incluía ferreiros tradicionais, engenheiros de cerco e artífices de técnicas especiais compatíveis com a diversidade do mundo.

Nas Bandeiras Partidas, suas oficinas armaram forças rivais. A neutralidade comercial protegeu trabalhadores e alimentou a guerra. O Acordo das Pontes reconheceu sua autonomia e registrou concessões, não um território soberano. Hoje, a Câmara anuncia que fornece os instrumentos, não as guerras. Seus próprios veteranos contestam essa distância quando reencontram armas produzidas em Ferrabrassa nas ruínas de uma aldeia.

Primeiro-Fabril: Baltor Renn

Baltor, 56 anos, antigo operário de fundição, perdeu dois dedos em uma máquina mal mantida. Exige padrões de produção e negocia sem sentimentalismo. Quer independência diante das minas de Vardek e encomendas suficientes para manter as oficinas. Sua fraqueza é defender contratos cuja utilidade econômica consegue demonstrar, mesmo quando o uso provável lhe parece moralmente indefensável.

Mestra de Continuidade: Neris Aven

Neris, 35 anos, dirige ensaios e coordena substituições emergenciais. A assembleia de oficinas escolhe a liderança permanente entre candidatos habilitados. Ela procura reduzir exclusividades e ampliar equipamentos civis. Os mestres mais ricos acusam-na de trocar encomendas lucrativas por reputação. Neris sabe que um fracasso técnico sob seu nome pode destruir as reformas antes de qualquer votação.

GI-03 / CÂMARA DAS FORJAS LIVRES

Poder, cultura e conflitos

Política e divisões internas

Os Contratualistas defendem cumprir pedidos autorizados sem julgar clientes. Os Patronais querem contratos exclusivos com Casas que garantam receita. Os Reparadores priorizam segurança, manutenção e infraestrutura civil. Oficinas menores acusam grandes fabricantes de concentrar patentes e representar a assembleia em nome de todos. Baltor precisa evitar que a liberdade externa esconda dependência interna dos aprendizes e fornecedores.

Cultura e militarismo

Uma peça defeituosa é apresentada publicamente ao mestre responsável durante a Cerimônia da Falha. O rito deveria produzir aprendizado, mas pode virar humilhação e incentivar encobrimento. Artesãos registram contribuições de equipe, ainda que famílias de mestres tentem transformar autoria técnica em patrimônio dinástico.

A Câmara mantém segurança de instalações, engenheiros de campo e equipamentos de defesa contratados. Pode fornecer armamentos sofisticados, mas cada tecnologia depende de recursos, testes, operadores e manutenção. Não existe arsenal ilimitado ou inovação que dispense aprovação pelas regras do RPG. Mestres dedicados à formação civil acompanham impactos sociais da produção e contestam o predomínio das encomendas militares.

Influência, relações e limites

Vardek fornece grande parte do metal regional. Aurivela compra ferramentas. Talassyr encomenda estruturas navais. O Imperium depende de manutenção e teme exclusividades entre a Câmara e rivais. A Liga financia produção, podendo pressionar a agenda industrial. As Forjas possuem voto institucional, não soberania sobre cidades que abrigam suas oficinas.

Espaço para personagens e conflito inicial

Artífices, engenheiros, guardas, negociadores e inspetores podem ingressar por formação e prova de serviço. Um lote de peças falha em três clientes. Baltor suspeita de minério adulterado. Neris encontra alteração de especificação aprovada por um diretor da própria Câmara. Suspender entregas ameaça contratos de defesa. Continuar pode transformar um erro em desastre. Os personagens precisam preservar amostras, negociar reparações e impedir que a investigação seja vendida como sabotagem estrangeira.

GI-04 / GRANDE INSTITUIÇÃO

Liga das Rotas Abertas

O comércio que promete circulação e escolhe seus riscos

Símbolo: um anel incompleto atravessado por uma bússola. Cores: azul-petróleo e ouro. Lema: “A passagem sustenta a paz.” Sede: Bolsa das Travessias, em Concórdia, com casas de câmbio e armazéns autorizados. Atividade: crédito, seguros, transporte e arbitragem mercantil privada.

Mercado, alcance e localização

Mercado: Compensação financeira, seguro de carga e financiamento de transporte intercontinental. Controle integral desse mercado regular entre os seis continentes. Não governa portos, não possui estradas e não controla toda troca local. Talassyr administra seus portos, enquanto a Liga controla os instrumentos financeiros do transporte intercontinental.

Localização: Bolsa das Travessias, Concórdia / Cinzas Claras / Valdária. Entrepostos em Kar-Dor, Porto das Nove Amarras, Celeiro Alto e Raizalta.

História

A Liga começou com caravanas que compartilhavam perdas para que um único saque não arruinasse todas as famílias de mercadores. Seus primeiros pactos garantiam reposição de animais e auxílio a dependentes. O mecanismo cresceu, incorporou armadores e passou a financiar pontes, colheitas e expedições.

Na guerra, a organização descobriu que negar seguro podia imobilizar uma frota sem disparar uma flecha. Tornou-se indispensável ao abastecimento e recebeu reconhecimento institucional após o Acordo das Pontes. Sua história pública fala de circulação. Seus livros guardam os nomes de lugares considerados caros demais para proteger. A paz abriu caminhos, mas não eliminou a diferença entre uma rota lucrativa e uma população atendida.

Primeira-Cônsul: Adra Voss

Adra, 52 anos, foi cobradora de caravanas e tornou-se negociadora ao impedir a execução de garantias durante uma enchente. Quer contratos previsíveis e autonomia frente às Casas. Acredita que confiança depende de cumprir obrigações, inclusive contra pessoas simpáticas. Seu maior temor é transformar compaixão em regra e provocar uma cadeia de inadimplências. Essa cautela permite que adversários a retratem como incapaz de ver pessoas fora de balanços.

Cônsul de Continuidade: Belis Caron

Belis, 40 anos, administra socorro a rotas interrompidas e assume interinamente em ausências. O conselho de entrepostos elege o comando por mandato, sem direito hereditário. Ele pretende criar reservas para territórios vulneráveis, financiadas por contratos de maior margem. Apoios crescem quando uma crise atinge aliados e desaparecem quando os contribuintes percebem o custo permanente da proposta.

GI-04 / LIGA DAS ROTAS ABERTAS

Poder, cultura e conflitos

Política e divisões internas

Os Livres-Cambistas querem tarifas baixas e acordos amplos. Os Garantistas priorizam solvência e proteção de credores. Os Entrepastos defendem investimento nas rotas periféricas que mantêm a rede conectada. Grandes financiadores possuem poder econômico, mas o estatuto evita converter aporte financeiro em comando automático. A direção precisa publicar conflitos de interesse em operações com Casas, embora a transparência costume chegar depois da negociação decisiva.

Cultura e militarismo

A hospitalidade mercantil exige abrigo temporário a associados em trânsito, sem apagar dívidas ou crimes. Histórias de falências honestas recebem espaço nas cerimônias anuais: o fracasso documentado é considerado menos perigoso que prosperidade sustentada por fraude. Isso atrai empreendedores e também informantes dispostos a vender a reputação de concorrentes.

A Liga mantém escoltas de comboio e segurança de depósitos. Contrata proteção local mediante acordos e não possui direito de ocupar estradas de uma Casa. Seu poder mais eficaz é renegociar prazos ou retirar cobertura, medidas que também podem provocar responsabilização política se usadas para fabricar escassez. Falta de crédito não equivale a inexistência de recursos no mundo.

Influência, relações e limites

Talassyr precisa de seguros. Aurivela usa antecipações de safra. As Forjas financiam encomendas. O Coro das Janelas transporta cotações e é contratado, não subordinado. A Confraria do Pão Partido acusa a Liga de proteger mercadorias antes de pessoas. Adra precisa preservar comércio sem permitir que todos interpretem cada decisão de risco como declaração de guerra.

Espaço para personagens e conflito inicial

Mercadores, escoltas, avaliadores, navegadores e mediadores comerciais encontram carreiras. Uma rota recebeu cobertura maior dias antes de um ataque. O contratante lucrou com a indenização. Belis suspeita de informação antecipada, mas expor o caso pode produzir uma corrida a saques de depósitos. Os personagens devem reconstruir contratos e mensagens, distinguindo fraude, erro e lucro legítimo sem supor culpa por enriquecimento.

GI-05 / GRANDE INSTITUIÇÃO

Ordem da Última Lâmpada

O socorro que atravessa bandeiras e cobra passagem

Símbolo: uma lâmpada branca protegida por duas mãos. Cores: branco, âmbar e cinza. Lema: “Enquanto houver alguém, haverá luz.” Sede: Hospital da Passagem, em Concórdia. Atividade: medicina, acolhimento, evacuação e negociação de corredores de socorro.

Mercado, alcance e localização

Mercado: Serviços organizados de medicina de campanha especializada e evacuação humanitária intercontinental contratada. Hegemonia e controle integral desse mercado formal nos seis continentes. Não inclui toda cura individual, cozinhas comunitárias ou hospitais domésticos das Casas. Atendimento, passagem e recursos dependem de acordos e condições de operação.

Localização: Hospital da Passagem, Concórdia / Cinzas Claras / Valdária. Casas de socorro autorizadas em Pedra-Funda, Salmoura, Vale-Espiga e Vale-do-Retorno.

História

A Ordem surgiu de curadores que perceberam tratar os mesmos soldados sob insígnias diferentes. Durante um cerco, uma enfermaria recebeu proteção temporária de adversários para retirar crianças e feridos. O corredor terminou quando um comandante o utilizou para transportar armas. A traição matou pacientes e fundou uma obsessão institucional: a neutralidade precisa ser demonstrável para continuar sendo aceita.

O Acordo das Pontes reconheceu instalações e a possibilidade de negociar passagem humanitária. Não concedeu trânsito absoluto em qualquer guerra. Desde então, a Última Lâmpada constrói acordos caso a caso. Sua autoridade moral cresce onde chega, mas cada recusa de atendimento por falta de meios deixa alguém convencido de que sua neutralidade é apenas uma escolha elegante de prioridades.

Grã-Custódia: Mara Selen

Mara, 59 anos, antiga cirurgiã de campanha, fala com governantes como fala com pacientes: explica o risco e recusa promessas que não pode cumprir. Quer garantir acesso sem permitir uso militar das enfermarias. Carrega a culpa por ter ordenado uma evacuação parcial em que pessoas morreram esperando. Sob pressão, pode prolongar avaliações para evitar repetir uma decisão irreversível.

Custódio de Continuidade: Idris Vael

Idris, 36 anos, coordena equipes móveis e assume a direção interina. Um capítulo de hospitais e serviços confirma o sucessor permanente por competência e trajetória. Ele quer publicar critérios de triagem e acordos de passagem. Teme que a transparência exponha pacientes perseguidos. Sua reforma exige distinguir prestação de contas de divulgação de quem confiou a própria vida à instituição.

GI-05 / ORDEM DA ÚLTIMA LÂMPADA

Poder, cultura e conflitos

Política e divisões internas

Os Hospitalários concentram recursos em instalações estáveis. Os Itinerantes defendem equipes móveis e regiões esquecidas. Os Pactuários priorizam negociação para manter acesso. Nenhum grupo aceita oficialmente assistência em troca de filiação. O conflito aparece quando doadores esperam preferência, ou quando uma equipe atende um acusado cuja sobrevivência pode alterar uma guerra. A direção investiga condutas sem transformar todos os curadores em funcionários de uma mesma escola de poder.

Cultura e militarismo

Cada equipe leva uma lâmpada reparada por gerações anteriores. Apagar sua luz encerra uma missão e exige registrar quem ficou para trás. A Ordem aceita tradições diversas de cura, desde que seus praticantes conheçam limites e responsabilidades. Medicina e magia obedecem às regras e capacidades individuais, sem ressuscitações garantidas, antídotos universais ou tratamentos sem custo narrativo.

Os Guardas da Vigília protegem pacientes, instalações e evacuações. Recebem treinamento de retirada, contenção e defesa. Não são uma força de conquista. A instituição pode contratar escoltas, mas precisa impedir que armas e combatentes usem seu emblema para obter vantagem indevida. Romper um corredor põe futuros pacientes em risco e exige investigação.

Influência, relações e limites

Aurivela fornece alimentos e tecidos. Talassyr transporta equipes. O Véu oferece mediação. A Confraria do Pão Partido organiza cozinhas próximas às enfermarias sem subordinação à Ordem. A Lâmpada negocia proteção e conserva dados clínicos, mas não tem autoridade para suspender sozinha sentenças ou fronteiras.

Espaço para personagens e conflito inicial

Curadores, carregadores, diplomatas, cozinheiros e guardas podem servir. Um hospital abriga um oficial acusado de ordenar a quebra de um corredor anterior. Famílias exigem sua entrega. Idris quer tratamento e posterior custódia legal. Uma equipe local ameaça abandoná-lo. Um personagem pode proteger pacientes e testemunhas sem precisar inocentar o acusado nem aceitar uma execução dentro da enfermaria.

FP-01 / FACÇÃO EMERGENTE

Coro das Janelas

A mensagem certa pode chegar tarde demais

Símbolo: uma janela aberta com três fios de vento. Cores: azul-claro e cinza. Lema: “Quem escuta também responde.” Base: Pátio dos Mensageiros, no Vau das Duas Vozes, sob autorização local. Atividade: correio, tradução, transmissão de avisos e informação de fonte verificável.

Mercado, alcance e localização

Mercado: Correio de proximidade, tradução e boletins locais. Atuação pequena em Vau das Duas Vozes e seus caminhos próximos, com entregas ocasionais por contratação. Sem controle total do mercado de mensagens ou rede intercontinental própria.

Localização: Pátio dos Mensageiros, Vau das Duas Vozes / Terras do Duplo Rio / Nemerath.

História

O Coro nasceu entre mensageiros dispensados quando a paz reduziu a demanda por ordens militares. Sem patrono único, passaram a compartilhar postos de descanso e identificação de rotas. Tradutores, artistas itinerantes e funcionários de hospedarias aderiram à rede. A janela representa alguém disposto a receber uma mensagem quando as portas formais estão fechadas.

A organização cresceu transportando avisos comerciais e notícias de pessoas desaparecidas. Aprendeu que a mesma velocidade útil a uma família ajuda um especulador. Recusou tornar-se um serviço exclusivo da Liga e perdeu contratos. Ainda é pequena, com presença irregular fora de suas rotas principais, e não consegue confirmar tudo o que ouve.

Regente das Vozes: Inês Varlan

Inês, 41 anos, foi intérprete de prisioneiros e reconhece a violência escondida em traduções aparentemente neutras. Quer manter a rede acessível a quem não tem brasão. Sua fragilidade é proteger fontes antigas mesmo quando evidências sugerem que passaram a vender versões falsas. O medo de entregar alguém à perseguição pode fazê-la manter silêncio por tempo demais.

Segunda-Voz: Ravel Sorn

Ravel, 28 anos, antigo mensageiro de comboio, coordena rotas e assume interinamente. A assembleia de postos ativos elege o comando, sujeita à prestação de contas. Ele defende separar mensagem privada, notícia confirmada e rumor. Tem dificuldade para conter colegas que ganham prestígio por anúncios espetaculares e teme que um erro público destrua anos de confiança.

FP-01 / CORO DAS JANELAS

Poder, cultura e conflitos

Política e divisões internas

Os Portadores querem fidelidade ao conteúdo recebido e sigilo do remetente. Os Escutadores defendem investigar o impacto das mensagens. Os Livreiros de Rua vendem boletins públicos para financiar entregas de baixo custo. A divergência central é quem responde por uma informação transportada. O estatuto proíbe apresentar boato como confirmação, mas não impede que integrantes violem a regra.

Cultura e militarismo

Cada posto conserva uma janela acessível em horários anunciados. Mensageiros devolvem recibos com falhas de percurso para registrar o que não conseguiram cumprir. O Coro valoriza idiomas e memória, sem pressupor que todo integrante saiba tudo. Informação viaja por pessoas e recursos definidos no cenário, sujeita a distância, interrupções e às regras de comunicação do RPG.

Sua segurança utiliza escoltas leves, rotas alternativas e depósitos temporários. Não possui força para manter sedes contra uma Casa hostil. Combater de modo aberto compromete a confiança necessária às entregas. Redes clandestinas podem surgir em enredo, mas não oferecem espionagem automática ou acesso a cenas privadas sem fundamento.

Influência e relações institucionais

Presta serviços à Liga das Rotas Abertas e mantém postos em Brumel mediante acordo. O Véu contrata tradução. O Tribunal solicita rastreabilidade de mensagens quando existe base adequada. São clientes e parceiros, não suseranos. A dependência de contratos caros pressiona sua autonomia. Para ascender, precisaria consolidar alcance, financiamento e confiabilidade em várias regiões, com avaliação e reconhecimento previstos no sistema.

Espaço para personagens e conflito inicial

Mensageiros, tradutores, artistas, escoltas e verificadores podem participar. Duas mensagens com o mesmo código anunciam ordens opostas sobre uma ponte. Ambas apresentam sinais autênticos de um posto do Coro. Inês suspeita de coação. Ravel propõe interromper o tráfego até conferir. A Liga ameaça responsabilizar a facção pelas perdas. Os personagens precisam chegar ao posto e descobrir se houve fraude, mudança de ordem ou erro honesto.

FP-02 / FACÇÃO EMERGENTE

Mestres do Lastro

Quem conhece o peso sabe onde a grandeza racha

Símbolo: um prumo de bronze sobre uma pedra. Cores: ocre e azul de trabalho. Lema: “O que sustenta também importa.” Base: Pavilhão do Prumo, próximo à Bastilha do Degelo, sob concessão técnica. Atividade: engenharia civil, inspeção e manutenção de infraestrutura.

Mercado, alcance e localização

Mercado: Inspeções de pontes, manutenção civil e resgates de canteiro. Atuação pequena em Bastilha do Degelo e obras próximas. Contratos esporádicos fora dessa área não criam hegemonia ou exclusividade. Não controla o mercado de engenharia nem a fabricação de armamento pesado.

Localização: Pavilhão do Prumo, Bastilha do Degelo / Gargantas do Norte / Dorvann.

História

Os Mestres do Lastro surgiram após a queda de uma ponte recém-inaugurada. As Casas discutiam quem deveria pagar, enquanto trabalhadores procuravam corpos e registros de obra. Uma equipe independente preservou amostras, demonstrou alterações de material e recusou substituir seu laudo por uma versão politicamente aceitável.

O grupo reuniu construtores, escavadores e calculistas que desejavam responder pela qualidade de obras, sem trabalhar exclusivamente para quem as encomendava. Ainda vive de contratos pequenos e conhece o custo de contrariar clientes poderosos. Sua fama de rigor atrai convites e também a suspeita de usar interdições como forma de elevar honorários.

Mestra do Prumo: Brena Taal

Brena, 48 anos, sobreviveu ao desabamento fundador e conserva o nome de cada trabalhador morto. Quer que nenhum brasão possa substituir uma inspeção. Torna-se inflexível quando encontra improvisações parecidas com as que causaram a tragédia. Às vezes desconsidera soluções temporárias viáveis por enxergar nelas o primeiro passo de uma repetição do desastre.

Contra-Mestre: Davi Rusk

Davi, 33 anos, administra equipes e responde pela continuidade operacional. A assembleia de profissionais habilitados escolhe o comando permanente. Ele defende laudos graduados, reparos emergenciais e explicações públicas dos riscos. Precisa evitar que a busca de viabilidade pareça complacência. Sua amizade com Ena Keldran exige declaração de interesse em serviços para a Casa.

FP-02 / MESTRES DO LASTRO

Poder, cultura e conflitos

Política e divisões internas

Os Estruturistas priorizam inspeção independente e documentação. Os Obreiros exigem investimento em condições de trabalho. Os Viabilistas querem soluções acessíveis para domínios pobres. A liderança precisa impedir que uma obra tecnicamente correta dependa de exploração humana e que a defesa dos trabalhadores vire tolerância a riscos estruturais. Integrantes respondem por seus laudos e podem discordar por escrito.

Cultura e militarismo

Ferramentas de profissionais mortos continuam em uso com identificação de origem. A tradição afirma que uma ferramenta guardada apenas para exibição perde seu dever. Aprendizes recebem reconhecimento por apontar erros de mestres, embora nem todos aceitem bem a crítica. A autoridade técnica precisa ser demonstrada em cada serviço.

A facção mantém equipes de resgate, segurança de canteiro e proteção de comboios de ferramentas. Seu treinamento permite trabalho sob risco e retirada organizada, sem transformá-la em exército de cerco. Pode conhecer vulnerabilidades estruturais, mas não derruba fortalezas sem acesso, preparação, recursos e resolução narrativa adequada.

Influência e relações institucionais

Atua junto a Keldran e recebe contratos de Vardek. Cooperar com as Forjas na compatibilidade de peças e com a Última Lâmpada em resgates. Nenhuma parceria estabelece vassalagem. A dependência de poucos clientes limita autonomia financeira. Sua ascensão exigiria presença consistente em outras regiões e capacidade de sustentar investigações mesmo quando os principais contratantes suspendem pagamentos.

Espaço para personagens e conflito inicial

Engenheiros, pedreiros, resgatistas, desenhistas e guardas podem ingressar. Uma fortificação precisa de reparos antes da estação de chuvas, mas o contratante exige ocultar fissuras para não estimular um ataque. Brena quer registrar tudo. Davi propõe circulação restrita do laudo e aviso às pessoas em risco. Uma cópia desaparece. Os personagens podem proteger o canteiro, rastrear o documento ou negociar divulgação responsável sem vender certeza onde existe incerteza.

FP-03 / FACÇÃO EMERGENTE

Confraria do Pão Partido

A fome aproxima pessoas que a política mantém separadas

Símbolo: um pão aberto sobre um círculo incompleto. Cores: branco de farinha e vermelho terroso. Lema: “Ninguém espera de estômago vazio.” Base: Casa da Panela Comum, na periferia de Celeiro Alto, sob autorização municipal. Atividade: alimentação comunitária e organização de ajuda.

Mercado, alcance e localização

Mercado: Preparo comunitário de refeições e distribuição alimentar de bairro. Atuação pequena em Celeiro Alto, concentrada na periferia e em ações móveis próximas. Mercado social de abastecimento, sem monopólio, sem controle de safras e sem comando do mercado médico da Última Lâmpada.

Localização: Casa da Panela Comum, Celeiro Alto / Campos do Alvorecer / Aureenna.

História

A Confraria começou em filas de abastecimento. Pessoas que recebiam porções insuficientes passaram a cozinhar juntas para reduzir perdas e cuidar de quem não conseguia esperar. Armazeneiros, viúvas, trabalhadores e pequenos comerciantes ofereceram utensílios e restos aproveitáveis. A rede cresceu sem uma doutrina religiosa única.

Seu primeiro conflito político veio quando uma cozinha recusou priorizar a comitiva que financiava suas panelas. A doação foi retirada, mas bairros vizinhos cobriram a falta. Desde então, a Confraria tenta depender de muitas contribuições pequenas. Ainda assim, cada inverno aproxima o risco de aceitar dinheiro cujas condições contradizem seu propósito.

Provedora-Geral: Amália Dorn

Amália, 55 anos, antiga cozinheira de comboios, consegue discutir estoque e dignidade na mesma frase. Quer assistência que preserve a participação dos atendidos. Detesta cerimônias que transformam fome em palco de generosidade nobre. Sua raiva de doadores oportunistas pode fechar portas úteis antes que exista alternativa para quem precisa comer naquela noite.

Provedor de Continuidade: Joel Neris

Joel, 29 anos, responsável por compras e cozinhas móveis, assume interinamente se necessário. Delegados de cozinhas ativas elegem a direção. Ele propõe reservar parte das receitas para períodos de escassez. Colegas o acusam de guardar alimento enquanto pessoas esperam. Joel teme que toda reserva pareça traição a uma organização cuja identidade nasceu da urgência.

FP-03 / CONFRARIA DO PÃO PARTIDO

Poder, cultura e conflitos

Política e divisões internas

Os Mutualistas defendem contribuição e autogestão de cada cozinha. Os Socorristas querem distribuição imediata sem obrigações posteriores. Os Reformadores pretendem denunciar arrendamentos e retenções de estoque que produzem dependência. Amália evita transformar a Confraria em partido de uma Casa. A autonomia local gera criatividade e também regras contraditórias sobre quem recebe, trabalha ou decide.

Cultura e militarismo

Ninguém recebe uma tigela melhor por portar um brasão. Quem pode colaborar é convidado, sem que incapacidade de trabalho implique exclusão. Histórias pessoais não precisam virar prova pública de merecimento. Essa ética cria pertencimento entre pessoas de origens incompatíveis, mas não elimina preconceitos e conflitos dentro das próprias cozinhas.

As Rondas da Panela protegem filas e transportes com formação de contenção e escolta. A facção evita confronto ofensivo e pode pedir proteção às autoridades ou contratar guardas. Controla estoques limitados e depende de logística. Boa vontade não produz alimentos nem autoriza saquear celeiros sem consequências legais e políticas.

Influência e relações institucionais

Coopera com a Última Lâmpada e com Sovena em hortas de emergência. Compra grãos de Aurivela e transporte da Liga. A proximidade não constitui subserviência. Sua influência vem de confiança comunitária e da capacidade de mostrar onde a política falhou. Ainda não possui autonomia financeira nem alcance estável suficientes para uma Carta de Grandeza.

Espaço para personagens e conflito inicial

Cozinheiros, organizadores, guardas, trabalhadores e representantes comunitários encontram lugar. Uma doação anônima resolve a falta de farinha. Dias depois, um comerciante acusa a Confraria de distribuir mercadoria desviada. Amália quer proteger as pessoas atendidas. Joel descobre recibos parcialmente verdadeiros e um depósito ligado a um credor de Aurivela. Restituir tudo interromperia refeições. Ocultar o caso permitiria que alguém transformasse a ajuda em dependência política.

FP-04 / FACÇÃO EMERGENTE

Irmandade das Cinzas Quietas

Os que vigiam aquilo que os mapas tratam como vazio

Símbolo: uma folha cinzenta sobre um círculo de brasas apagadas. Cores: cinza, verde-musgo e âmbar.
Lema: “Depois da chama, alguém permanece.” Base: Refúgio da Nascente Fria, nas Marcas do Véu, mediante pacto de permanência. Atividade: reconhecimento ambiental, prevenção de danos e conservação de lugares marcados por conflito.

Mercado, alcance e localização

Mercado: Monitoramento de nascentes, recuperação ambiental e orientação de campo. Atuação pequena nas proximidades de Cedrobranco. Recebe missões pontuais em localidades vizinhas, sem controlar bosques, fronteiras, terras ou o mercado ambiental continental.

Localização: Refúgio da Nascente Fria, entorno de Cedrobranco / Marcas do Véu / Nemerath.

História

A Irmandade surgiu de pessoas que retornaram a terras incendiadas para procurar mortos e reconstruir nascentes. Algumas eram caçadoras, outras guardiãs de tradições, estudiosas ou sobreviventes sem vínculo dinástico. Descobriram que determinados lugares eram abandonados politicamente muito antes de se tornarem inabitáveis.

Nemeris tolerou e depois reconheceu sua base, esperando uma rede de vigia leal. A facção recusou confundir proteção ambiental com obediência territorial. Hoje, presta alertas à Casa e a crítica quando seus próprios contratos ameaçam bosques e cursos de água. A tensão protege sua identidade e torna precária cada renovação de permanência.

Guardião das Cinzas: Eron Mave

Eron, 50 anos, antigo rastreador, perdeu a aldeia para um incêndio de campanha. Quer impedir que a reconstrução repita as decisões que tornaram a região vulnerável. Não aceita que uma reparação financeira encerre qualquer discussão. Sua dificuldade é reconhecer mudanças legítimas em comunidades que desejam estradas, madeira e trabalho, mesmo quando isso altera a paisagem que protege.

Guardiã do Retorno: Tessa Orin

Tessa, 27 anos, coordena levantamento de campo e continuidade. A assembleia de refúgios confirma o comando por serviço e confiança, sem hereditariedade. Ela procura combinar conservação e subsistência. Acredita em acordos revisáveis e teme que a Irmandade vire uma instituição que exige sacrifícios de habitantes sem ouvi-los. Sua posição é atacada como concessão tanto por radicais quanto por exploradores.

FP-04 / IRMANDADE DAS CINZAS QUIETAS

Poder, cultura e conflitos

Política e divisões internas

Os Preservadores defendem áreas intocadas. Os Restauradores priorizam recuperação de lugares danificados. Os Pactuantes querem regras negociadas com moradores e Casas. Existe ainda uma minoria disposta a sabotagem clandestina, postura contestada pela liderança e sujeita às consequências do sistema. A instituição não possui autorização genérica para punir quem considera agressor.

Cultura e militarismo

Cada expedição registra sinais de recuperação e perdas, sem contar apenas monstros ou recursos encontrados. Integrantes deixam marcas discretas de orientação e devolvem materiais coletados quando não são necessários. Práticas espirituais e saberes naturais convivem, sem obrigar todas as pessoas a uma religião ou conceder comunicação infalível com o ambiente.

Seus vigias sabem patrulhar trilhas, retirar habitantes e preparar defesa local. Podem combater conforme treinamento e ficha, mas faltam-lhes logística e efetivos para guerra prolongada. Conhecer uma floresta não lhes dá posse sobre ela nem direito automático de impedir circulação legítima.

Influência e relações institucionais

Mantém pactos com comunidades de Nemeris, contrata perícias do Lastro e troca observações com o Horizonte. O Tribunal pode receber suas provas. Sua relação com Nemeris é de autorização e negociação, não vassalagem. Resinas e doações sustentam uma operação modesta. Para tornar-se Grande Instituição, precisaria demonstrar alcance e autonomia sem abandonar a base comunitária que a legitima.

Espaço para personagens e conflito inicial

Rastreadores, guardiões, pesquisadores e mediadores podem participar. Uma nascente apresenta alterações após obras autorizadas por Brumel. Eron exige suspensão. Tessa encontra um depósito antigo anterior ao canteiro e teme uma acusação precipitada. Uma célula radical anuncia que destruirá a estrada. Personagens podem investigar a origem do dano, proteger trabalhadores e impedir que a preservação seja usada como pretexto para uma disputa territorial alheia.

FP-05 / FACÇÃO EMERGENTE

Sociedade do Horizonte Inacabado

Quem amplia o mapa também decide o que fica à margem

Símbolo: um compasso aberto diante de uma linha interrompida. Cores: azul-cobalto e pergaminho. Lema: “Todo mapa admite retorno.” Base: Observatório das Marés, em Porto das Nove Amarras, sob autorização de Talassyr. Atividade: cartografia, exploração, estudo de rotas e documentação de ambientes.

Mercado, alcance e localização

Mercado: Cartografia de trechos costeiros, guias de campo e pequenas expedições. Atuação pequena a partir de Porto das Nove Amarras e rotas costeiras próximas. Contratos externos são pontuais. Não controla o mercado de exploração, cartas náuticas ou navegação continental.

Localização: Observatório das Marés, Porto das Nove Amarras / Costa de Sal / Thaléria.

História

A Sociedade nasceu de uma expedição que regressou com três mapas incompatíveis da mesma região. Em vez de escolher o mais prestigioso, seus integrantes registraram condições de percurso, erros e relatos locais. O trabalho permitiu distinguir mudanças reais de observações incompletas. A nova prática atraiu navegadores, estudiosos e exploradores cansados de anunciar descobertas que outros já habitavam.

Financiadores logo perceberam o valor militar e comercial dos levantamentos. Uma carta de passagem pode salvar viajantes ou facilitar uma invasão. A Sociedade ainda depende de patrocínios e não possui presença constante nas regiões que descreve. Sua reputação repousa na disposição de corrigir o próprio trabalho, justamente a atitude que clientes interessados em certeza menos apreciam.

Cartógrafa-Mor: Leda Arven

Leda, 45 anos, perdeu uma equipe ao confiar em uma rota tida como segura. Quer mapas que informem limites e origem dos dados. Recusa transformar lacunas em decoração convincente. Sua culpa a faz exigir verificações que às vezes tornam uma missão inviável. Ela teme mais um retorno incompleto do que admite aos exploradores que precisam decidir se partem.

Mestre do Retorno: Nilo Serrat

Nilo, 31 anos, coordena expedições, resgates e substituições operacionais. A assembleia de pesquisadores e equipes escolhe o comando definitivo. Deseja atribuir autoria e compensação a guias locais. Enfrenta patrocinadores que acreditam ter comprado toda a informação produzida. Sua impaciência com cláusulas injustas já lhe custou recursos para missões que pretendia financiar.

FP-05 / SOCIEDADE DO HORIZONTE INACABADO

Poder, cultura e conflitos

Política e divisões internas

Os Aberturistas defendem divulgação ampla. Os Concessionários aceitam exclusividade temporária para financiar pesquisas. Os Retornantes priorizam segurança e obrigações com comunidades visitadas. O estatuto exige registrar quem forneceu cada conhecimento, mas há integrantes que chamam de descoberta aquilo que apenas conseguiram ouvir. A Sociedade precisa corrigir esse comportamento sem inviabilizar a cooperação com quem possui experiências imperfeitas, mas úteis.

Cultura e militarismo

Toda carta preserva uma margem para revisões e um registro de proveniência. Voltar com informação que contradiz o objetivo da missão é considerado serviço legítimo. Essa cultura protege a honestidade e produz atrito com clientes que pagaram por confirmação. Ritos de partida incluem ouvir alguém que conhece o lugar antes de discursar sobre o que se espera encontrar.

As equipes utilizam escoltas, guias e equipamentos de observação adequados ao cenário. Não possuem força de ocupação. Uma expedição não cria domínio político, e localizar ruínas não autoriza apropriação automática de seus bens. Capacidades especiais dos integrantes dependem de ficha e regras, sem mapas oniscientes ou acesso garantido a territórios alheios.

Influência e relações institucionais

Talassyr contrata cartas marítimas. Mirel oferece pilotagem sem ceder todo o conhecimento local. Nemeris negocia o registro de fronteiras. A Liga financia viagens e exige retorno comercial. A Sociedade é independente de todos, embora ainda não consiga sobreviver sem esses contratos. Ascensão depende de alcance contínuo, autonomia e importância estratégica reconhecida.

Espaço para personagens e conflito inicial

Exploradores, navegadores, pesquisadores, artistas de campo e escoltas podem ingressar. Um levantamento revela que a fronteira reivindicada por duas Casas cruza uma comunidade ausente dos arquivos. O patrocinador exige publicação imediata de uma versão que favorece seus direitos. Leda quer revisar. Nilo teme deixar os habitantes expostos enquanto os nobres disputam o documento. Os personagens precisarão ouvir a comunidade e proteger a cadeia de informação antes de decidir quem recebe o primeiro mapa.

CONCLAVE SOBERANO

O Conclave Soberano

A sala construída para que ninguém se sente sozinho no centro

O Palácio das Contrapesas ergue-se em Concórdia, no estado de Cinzas Claras, continente de Valdária. A Casa Imperium controla politicamente o continente, mas o edifício serve à Soberania e possui proteção funcional prevista na proposta de instalação. Não é patrimônio privado de Aurel. Seu salão principal tem uma mesa aberta, sem trono. Um assento separado recebe o Suserano quando comparece para apresentar matérias, defender decisões ou ouvir deliberações. Presença não lhe concede voto.

No cenário proposto, o Conclave reúne quatro Casas Maiores com representação e cinco Grandes Instituições. O Imperium continua sendo a quinta Casa Maior, mas fica sem cadeira enquanto seu chefe ocupar a Soberania. Elianor não pode votar por procuração da Casa para contornar essa vedação. Uma troca de Suserano exige rever a composição: a organização do novo governante perde sua representação, e a anterior só retorna mediante verificação regular de sua condição. Ninguém acumula voto do cargo e voto de origem.

O pacto e sua instalação

A memória do Acordo das Pontes inspira a instituição, mas este atlas não declara retroativamente instalado o Conclave dos jogadores. A staff precisa ratificar o cenário e o estágio de funcionamento. O mínimo de três Casas Maiores e a avaliação técnica inicial previstos no documento-base continuam válidos. As potências NPC não oferecem um atalho de ascensão aos nichos dos players.

O Conclave nasce para impedir que uma única fonte de poder absorva as demais. Casas oferecem território e fidelidades. Grandes Instituições controlam mercados estratégicos reconhecidos. O Suserano conserva a legitimidade administrativa. Sua relação deve produzir cooperação e conflito, sem converter o órgão em uma comissão capaz de comandar cada decisão doméstica ou cada contrato.

Cadeiras propostas

Maedra Vardek representa a Casa Vardek e prioriza autonomia territorial, defesa e contratos minerais. Daran pode substituí-la mediante credencial, sem gerar segundo voto. Oren Talassyr representa Talassyr e defende circulação marítima e limites a tarifas. Naíma pode exercer a suplência. Isolde Aurivela representa Aurivela, com Tomás como suplente, e exige segurança de abastecimento e proteção de reservas. Seran Nemeris representa Nemeris, com Ivara como suplente, e resiste à centralização que apague pactos regionais.

Samira Nahal ocupa a cadeira do Véu de Mirra, com Ysra Daven como suplente. Baltor Renn representa as Forjas Livres, com Neris Aven como suplente. Adra Voss representa a Liga das Rotas Abertas, com Belis Caron como suplente. Mara Selen representa a Última Lâmpada, com Idris Vael como suplente. A cadeira da Concordata pertence à maior facção. Genesys é seu titular institucional; o Emissário Riku pode exercer sua representação pública por credencial, inclusive para preservar o sigilo do Regente, sem criar segundo voto. O General Darius permanece responsável pela segurança e não recebe voto adicional. Não se presume presença pública de Genesys nem se revelam seus segredos aos demais personagens. Cada titular responde à sua própria organização e pode perder o mandato de representação sem necessariamente perder sua liderança doméstica.

Coordenação e serviço da Casa das Contrapesas

Para a primeira presidência de sessão, a proposta indica Joana Virel, por sua experiência de mediação, com mandato inicial de um ciclo narrativo de instalação. Ela organiza debates como presidente independente, sem cadeira deliberativa e sem voto de qualidade. Sua nomeação exige eleição pelo plenário. Joana tem 64 anos, deixou a pretensão a uma linhagem arruinada e busca decisões compreensíveis também para quem perde. Sua tendência a prolongar a instrução pode favorecer quem já controla recursos. O árbitro público Ciro Amarin, 37 anos, coordena perícias e defende acesso de peticionários sem fortuna. Nenhum dos dois chefiava uma sexta Grande Instituição. Em matéria que envolva o Tribunal, afasta-se da condução e da função arbitral. A mesa escolhe entre seus pares uma presidência temporária para esse assunto, sem criar cadeira adicional.

O Escrivão-Mor Edran Sol, 46 anos, é um servidor do Conclave sem assento deliberativo. Filho de uma mensageira e antigo registrador de contratos, mantém atas, credenciais e agendas. Deseja que pessoas sem acesso cortesão consigam protocolar pedidos. Sua fragilidade é confiar em registros completos como proteção suficiente contra coação. Um escrivão pode recusar um documento irregular, mas precisa de apoio para proteger quem o apresentou.

A Capitã da Custódia, Alva Torren, 39 anos, protege o recinto e os deslocamentos oficiais autorizados. Foi guarda portuária antes de receber a função. Não obedece à Casa Talassyr em razão de sua origem. Seu objetivo é impedir que a segurança selecione quais peticionários conseguem entrar. A custódia é institucional, pequena e defensiva. Não constitui exército particular do Conclave nem dá ao órgão domínio territorial sobre Concórdia.

Regimento proposto e limites de autoridade

O que vem do documento-base

Cada potência maior reconhecida possui um voto. Casas Menores e Facções emergentes podem peticionar e comparecer como observadoras, sem voto pleno. Ascensão, alterações fundamentais e matérias estruturais passam pelo Conclave e pela promulgação do Suserano. O veto soberano é suspensivo e pode ser superado por dois terços, ressalvadas matérias reservadas. Rebaixamento de Casa Maior ou Grande Instituição exige decisão fundamentada de dois terços e promulgação. Essas regras prevalecem sobre qualquer maioria ordinária mencionada a seguir.

A gestão cotidiana permanece com o Suserano. Fundação de Casa Menor ou Facção depende de sua promulgação. Guerra de interesse geral exige sua atuação e autorização do Conclave. Sanções ordinárias seguem a competência soberana. Disputas sucessórias, conquistas irregulares e desafios extraordinários obedecem às competências já previstas. O Conclave não pode decidir sozinho uma questão reservada ao Suserano, assim como este não pode dissolver o órgão ou extinguir potências maiores sem procedimento.

Como reunir Casas e Instituições

O PDF menciona Câmaras e reconhece a participação de Grandes Instituições sem detalhar o procedimento conjunto. A solução proposta cria duas instâncias de instrução: Câmara das Casas e Câmara das Instituições. Elas examinam impactos, ouvem interessados e elaboram pareceres. O plenário conjunto decide as matérias gerais com um voto por potência. Os pareceres não produzem um segundo voto nem criam peso maior para determinada categoria.

Com a composição inicial completa, há nove votos. A maioria ordinária proposta corresponde a cinco votos favoráveis. Dois terços correspondem a seis. O quórum de abertura proposto é de seis representantes credenciados. Abstenções e ausências não reduzem esses patamares. Isso impede

que um grupo aprove mudanças estruturais por comparecer sozinho. Em eventual expansão, a proposta usa maioria absoluta das cadeiras habilitadas para decisões ordinárias e arredondamento para cima nos dois terços.

Esses números e a organização das Câmaras são sugestões de regimento a ratificar, pois o documento-base não define todos os detalhes de quórum e cálculo. Não são apresentados como regras já aprovadas. Empate ou votação sem maioria suficiente mantém a situação vigente e permite nova negociação. A presidência não desempata em favor de sua própria organização.

Interesse político e impedimento

Defender o preço de um produto ou a autonomia de uma Casa é interesse político normal, não impedimento automático. Acusação contra a própria potência exige procedimento específico: a parte responde, apresenta prova e não julga seu caso. A proposta recalcula a base deliberativa para esse processo, mantendo o quórum qualificado cabível, com registro prévio dos impedimentos. O objetivo é impedir autoproteção sem permitir acusações vazias usadas apenas para retirar adversários da votação.

O Tribunal das Sete Testemunhas, serviço público arbitral acreditado pela Soberania, não integra as cinco Grandes Instituições nem recebe monopólio de julgar o Conclave. Em causa que o envolva, peritos e relatores externos são designados por procedimento aceito pelas partes e pela autoridade competente. Nenhum cargo administrativo, vínculo de parentesco ou amizade pode conferir voto adicional.

Veto, urgência e circulação das decisões

Uma proposta aprovada segue para promulgação. Se houver veto suspensivo, o Suserano apresenta fundamentos e o órgão pode exercer a superação nos termos do sistema. Matérias reservadas não entram nesse mecanismo por conveniência política. Como o PDF não estabelece prazo para todos esses atos, a proposta exige que cada processo publique sua janela narrativa de resposta antes de começar.

Medidas emergenciais devem explicar risco, alcance e condição de revisão. O Suserano pode agir nas competências emergenciais existentes, sujeito ao controle e à ratificação previstos. O Conclave não pode usar urgência para transformar uma medida temporária em confisco dinástico permanente. Publicação e execução dependem do registro da decisão e da autoridade competente.

A política dentro do Conclave

Blocos que negociam, sem fidelidade automática

O Eixo da Continuidade aproxima o Imperium, fora da mesa de votação, de parte dos Pactuários da Última Lâmpada e de negociadores de Aurivela. Procura abastecimento, estabilidade e decisões que o Governo Central consiga executar. Não corresponde a votos garantidos. Isolde pode apoiar Aurel em uma emergência e votar contra seu orçamento na sessão seguinte.

O Pacto das Passagens aproxima Talassyr e a Liga, frequentemente com apoio das Forjas em temas de circulação e financiamento. Seus integrantes divergem sobre tarifas portuárias, exclusividades industriais e o preço do risco. Uma crise marítima pode transformá-los em adversários sem que nenhum tenha mudado de princípios.

O Círculo das Autonomias reúne interesses de Vardek e Nemeris contra centralizações excessivas. A parceria enfrenta limites quando mineração e estradas ameaçam áreas pactuadas. O Véu e a Concordata negociam conforme o assunto. As irmãs defendem acesso e formação; a Concordata protege sua autonomia e seu mercado de integração comercial pactuada. Genesys e seus

representantes não integram automaticamente um bloco imperial. As Sete Testemunhas podem prestar instrução jurídica, mas não participam como potência votante.

O jogo entre titular e suplente

Suplentes conhecem os processos e podem representar a organização por credencial, mas não recebem um voto de reserva. Titulares conseguem controlar discursos, sem controlar todas as alianças futuras de quem os sucederá. Naíma e Elianor compartilham preocupação com o uso privado de prerrogativas, embora uma possa votar no futuro e a outra permaneça sem representação enquanto Aurel governar. Ivara e Ciro aproximam-se na defesa de procedimentos compreensíveis, mas divergem sobre o peso da tradição. Ciro atua como perito público, sem voto. Riku pode negociar a circulação de serviços da Concordata mediante mandato, sem representar soberania nacional sobre Merídia. Sua atuação futura pertence ao jogador, assim como as escolhas de Genesys e Darius.

O segredo político não equivale a conhecimento automático. Para descobrir um acordo, personagens precisam de acesso e ação compatíveis com as regras. Trama de corrupção, falsificação ou coerção pode existir e produzir consequência. Este atlas não transforma delitos em poderes legais nem presume que uma acusação seja verdadeira só por ser interessante.

A primeira crise: o inverno das três contas

Uma frente de frio precoce coincide com danos na passagem de Keldran. Aurivela possui reservas vendidas a contratos distintos. Talassyr oferece transporte alternativo, mas a Liga reclassifica o risco da travessia. As Forjas precisam atravessar peças de reposição. O Imperium propõe usar recursos soberanos para assegurar a circulação. Nemeris recusa uma estrada emergencial por um bosque protegido sem ouvir as comunidades afetadas.

Não há solução sem custo. Financiar o desvio marítimo favorece Talassyr e a Liga. Requisitar reservas ameaça a próxima safra e os direitos de Aurivela. Abrir a estrada acelera o socorro e arrisca romper um pacto. O Véu pode mediar compromissos e a Última Lâmpada exige atendimento imediato aos povoados. O Tribunal solicita separar a urgência material da investigação sobre contratos anteriores. A proposta de crise permite à Concordata oferecer coordenação de comboios e entrepostos mediante termos verificáveis, sem assumir comando de forças locais ou adquirir os ambientes atendidos.

Pequenas organizações recebem tarefas locais e oportunidades proporcionais: Lastro inspeciona a ponte, o Coro entrega avisos, o Pão Partido mantém cozinhas, as Cinzas verificam riscos de água e o Horizonte compara percursos. Nenhuma delas controla sozinha a crise ou o mercado das grandes potências. Jogadores podem proteger provas, negociar uma concessão, melhorar uma solução ou expor quem tentou usar o inverno para enriquecer.

Resultado aberto

A campanha começa com recursos, pessoas e vínculos em tensão, sem uma traição predeterminada. O culpado pode ser um administrador, um financiador, um erro de cálculo ou uma combinação descoberta em jogo. A staff decide os fatos reservados quando preparar o arco. Este documento oferece perguntas e incentivos, não uma solução secreta que torne irrelevantes as escolhas dos participantes.

Participação dos jogadores e continuidade editorial

Ingresso nas organizações do cenário

As futuras publicações individuais podem receber comentários de registro com nome do personagem, RG, vínculo pretendido e função de interesse. O comentário constitui solicitação de ingresso, sujeita às regras que serão definidas para recrutamento. Ele não concede parentesco, cargo de Duque, comando militar, cadeira no Conclave ou acesso a arquivos confidenciais. A confirmação deve indicar o vínculo aprovado e eventuais condições narrativas.

Este atlas propõe admitir personagens externos como servidores, residentes associados, profissionais, juramentados ou integrantes de ramo reconhecido, conforme cada organização. Ingresso dinástico precisa de construção específica e compatibilidade com fichas. Nas facções, formação e compromisso institucional podem importar mais que origem. Não se fixa aqui uma regra inédita de dupla filiação: limites, conflitos de interesse e compatibilidade entre Casa e Facção serão definidos na etapa de regulamentação das publicações.

Quem começa pequeno

Um player ingressar em uma grande potência NPC não torna seu nicho uma potência maior nem lhe concede domínio sobre o continente ou o mercado daquela organização. Nichos próprios continuam sujeitos ao início como Casa Menor ou Facção, ao mínimo de três players ativos e às demais regras fornecidas. Personagens podem ganhar responsabilidades dentro de uma estrutura existente sem receber a propriedade dela.

Casas Menores deste atlas administram localidades por reconhecimento e vassalagem. Não controlam estados inteiros nem continentes. Facções emergentes possuem sedes e atividades locais, sem soberania territorial ou hegemonia mercantil. Sua utilidade pode justificar uma cena importante, mas não equivale a controlar tudo que sua especialidade toca. Ascensão exige desenvolvimento e reconhecimento formal.

Petições e audiências

Uma Casa Menor pode pedir revisão de obrigação vassálica, apresentar prova de abuso ou solicitar emancipação para uma rota de ascensão. Uma Facção pode requerer autorização de sede, denunciar impedimento contratual ou apresentar candidatura à Grandeza quando cumprir os critérios. O protocolo identifica o assunto e a autoridade competente antes de encaminhá-lo ao plenário. Nem toda reclamação vira votação geral.

Observadores podem falar por convite ou audiência própria. Não votam por associação, prestígio pessoal ou quantidade de personagens presentes. O Escrivão-Mor registra pedidos e decisões. A presidência precisa justificar recusas de inclusão em pauta, conforme o regimento que vier a ser aprovado. Isso cria espaço para política sem tornar o funcionamento dependente de favor pessoal invisível.

Documentos individuais e publicações futuras

Cada organização já possui nome, identidade, história, comando, sucessão, divisões, cultura, capacidade de segurança, relações e um conflito inicial. Esses elementos podem ser desdobrados em documentos próprios sem reinventar a matriz. Nas Casas, o bloco geográfico identifica exatamente a localidade, o estado e o continente. Nas facções, o bloco econômico identifica o mercado e o alcance, além da sede autorizada.

As futuras publicações para jogadores deverão distinguir informação pública de eventual conteúdo reservado da staff. Os conflitos deste atlas são possibilidades abertas e podem circular como

rumores ou situações de início. Nenhum deles estabelece automaticamente culpa de um NPC. Datas de campanhas, resultados, quantitativos militares e habilidades especiais ainda dependem de desenvolvimento próprio, evitando que uma apresentação de ambiência vire uma ficha de poder implícita.

Escala e renovação

As hegemonias das organizações grandes descrevem a situação inicial reconhecida, não imunidade à mudança. Pequenos podem crescer mediante as regras, grandes podem declinar e o Conclave pode rever reconhecimentos por procedimento. O Governo Central continua existindo se Aurel deixar o cargo. O futuro do Imperium, das demais Casas e de cada mercado dependerá do que os personagens conseguirem sustentar em jogo.