

Geografia de um mundo plural

Carta inicial de continentes, estados, cidades e ambientes. Um cenário em que ruínas antigas, indústria, luzes urbanas e tecnomagia compartilham a mesma história.

Princípio de convivência

Não existem continentes destinados obrigatoriamente a uma raça. Humanos, povos não humanos, seres de origem fantástica e raças OC convivem segundo as condições sociais e ambientais de cada lugar. Um Dragão Obsidiano como Caelon não recebe um território, cargo ou nova capacidade por sua origem: seu lugar no mundo depende de seu desenvolvimento.

Por que as épocas convivem

A Ruptura aproximou tradições e conhecimentos sem uniformizar recursos. Rotas, energia, manutenção, custo e escolhas culturais explicam por que uma aldeia usa rodas de madeira enquanto uma capital mantém plataformas suspensas. A tecnologia pode ampliar possibilidades, mas não torna toda distância irrelevante nem substitui as regras das fichas.

Política e fronteiras

As cinco Casas Maiores mantêm os cinco continentes do atlas político. Casas Menores administram apenas as localidades indicadas. O Novo Mundo não recebe um soberano continental presumido. Merídia recebe nesta proposta uma Carta de Autonomia sob a ordem geral da Soberania. Um Conselho Civil distinto da facção administra a nação e sua guarda pública. Não se cria uma sexta Casa Maior nem se entrega Merídia ao Imperium; a Concordata é a maior facção e não possui a nação.

Valdária

O coração das pontes

Planaltos temperados, rios navegáveis e plataformas de altitude conectam fortalezas antigas a cidades de luz artificial. A riqueza do Imperium se concentra nos cruzamentos, mas bairros subterrâneos revelam quem paga pelo conforto das alturas.

Casa dominante: Casa Imperium

Cinzas Claras

Bacias fluviais e escarpas sustentam o centro urbano do Imperium. Pontes aéreas e canais de superfície se sobrepõem a bairros subterrâneos; a mesma paisagem contém corte, oficina e habitação popular.

Concórdia

A principal cidade de Terra Save cresce para cima e para baixo. Jardins e portos aéreos coroam torres; mercados, templos e máquinas ocupam o nível das ruas; bairros subterrâneos sobrevivem entre galerias antigas, desigualdade e redes próprias de ajuda. Sua estética une pedra monumental, luzes de comércio e infraestrutura arcana.

Ponte-Velha

Uma cidade construída ao redor de arcos medievais que permanecem em serviço. Bondes de carga cruzam passagens reforçadas, e antiquários disputam lojas com oficinas de sensores. As guildas de reparo conhecem a cidade por dentro das fundações.

Alvas Pontes

Vales claros concentram estradas, hospedarias e postos de inspeção. Túneis técnicos atravessam contrafortes, enquanto pequenas comunidades mantêm pontes de madeira fora das grandes rotas.

Marco Real

Marcos esculpidos registram obrigações de passagem. O Solar do Marco domina uma praça de caravanas, onde montarias, carroças e veículos de baixa flutuação precisam obedecer às mesmas filas e inspeções.

Serena

Uma cidade de terraços banhados por canais silenciosos, com arquivos, hospedarias e oficinas de instrumentos. A calma depende de acordos de água e de trabalhadores que operam comportas durante a noite.

Vigília Oriental

O litoral oriental é recortado por falésias e baías. Torres de vigia unem sinais ópticos, mensageiros e transmissores arcanos; quem vive fora de sua cobertura ainda depende de viagens demoradas.

Atalaia

Torres antigas sustentam antenas e espelhos de sinal sobre falésias. Batedores terrestres e equipes de observação aérea compartilham uma central de avisos; diferentes capacidades sensoriais ajudam a interpretar riscos.

Candeira

O brilho de lamparinas, painéis arcanos e letreiros de mercado acompanha a baía. Pilotos encontram aqui abrigo, reparos e redes de informação. A cidade mantém pontos públicos de orientação para viajantes de origens diversas.

Dorvann

A cordilheira das forjas

Montanhas frias interceptam ventos úmidos. Túneis, elevadores de minério e cidades escavadas aquecidas por fontes geotérmicas sustentam uma indústria de máquinas e runas. A neve guarda santuários de pedra acima das fundições.

Casa dominante: Casa Vardek

Escarpas Rubras

Estratos vermelhos e ravinas abrigam fortalezas, minas e complexos fabris. Dutos de calor alimentam casas operárias; abaixo dos terraços cerimoniais, letreiros de oficina e guindastes iluminam a noite.

Kar-Dor

Uma fortaleza em camadas foi transformada em capital de montanha. Salões de pedra recebem disputas de concessão enquanto elevadores levam minério e comida entre patamares. A engenharia térmica torna habitáveis setores antes congelados.

Ferrabrassa

O Complexo das Forjas Livres divide a cidade com moradias, feiras e ferrarias independentes. Tubulações luminosas e anúncios de oficinas dão às avenidas uma aparência industrial noturna. A Casa Vardek governa; a Câmara controla seu mercado especializado.

Gargantas do Norte

Desfiladeiros e cursos de degelo tornam cada passagem um problema de engenharia. Cabanas, postos de abrigo e elevadores de carga sustentam a viagem. A segurança depende de manutenção, não apenas de muralhas.

Bastilha do Degelo

Uma fortaleza habitada protege a passagem de inverno. Galerias de abrigo, cabos de socorro e pátios de manutenção servem a caravanas de diversas escalas. A Casa Keldran administra a localidade por vassalagem.

Pedra-Funda

Habitações subterrâneas se agrupam em torno de poços de luz e respiradouros. Jardins de fungos e máquinas de ventilação sustentam a vida. A cidade recebe quem prefere a sombra, sem reservar o subsolo a uma raça específica.

Planalto da Bigorna

Mesetas áridas escondem aquíferos e extensas galerias. Mercados de componentes e ferrarias tradicionais atendem à mesma cadeia produtiva. Ventilação e qualidade da água são temas políticos constantes.

Dorsal

Pátios de montagem se estendem sobre um planalto ventoso. Estruturas móveis, oficinas e alojamentos recebem trabalhadores sazonais. Pontes dobráveis e muralhas antigas lembram que indústria e defesa cresceram juntas.

Veio-Negro

Uma cidade mineira marcada por galerias e dutos de purificação. O mercado subterrâneo negocia peças, comida e serviços. Turnos de ventilação e limites de escavação podem decidir mais que cerimônias da corte.

Thaléria

O continente das marés

Um continente insular de arrecifes, lagunas e canais profundos. Veleiros e cargueiros de propulsão arcana dividem os ancoradouros; faróis tradicionais trabalham ao lado de torres de sinal. As travessias unem suas ilhas políticas.

Casa dominante: Casa Talassyr

Costa de Sal

Grandes enseadas abrigadas e uma estreita faixa continental reúnem estaleiros, mercados e bairros de migrantes. Doca de madeira e terminal mecanizado recebem navios de diferentes eras técnicas.

Porto das Nove Amarras

Nove ancoradouros históricos recebem uma mistura de velas, motores e propulsão arcana. O Palácio das Amarras convive com observatórios, estaleiros e bairros de tripulação. Culturas de muitos lugares encontram trabalho e conflito no mesmo cais.

Baía dos Mastros

Estaleiros ocupam uma enseada protegida. Mestres de madeira trabalham ao lado de equipes de blindagem e manutenção. As docas adaptam estruturas para tripulantes de corpos, pesos e necessidades diferentes.

Arrecifes de Vidro

Arrecifes translúcidos alteram a luz da água e tornam certas passagens perigosas. Faróis e observatórios ajudam a navegação. A coleta marítima e os bairros sobre estacas acompanham o ritmo das marés.

Vigília Baixa

Ilha-cidade de faróis, passarelas e casas que acompanham o relevo dos arrecifes. A Casa Mirel administra a localidade e os sinais delegados. Oficinas de lentes interpretam a luz da água para orientar embarcações.

Salmoura

Canais de maré atravessam salinas, mercados e residências sobre estacas. Câmaras úmidas permitem permanências adaptadas a visitantes aquáticos ou anfíbios, conforme suas características. Os serviços dependem de manutenção e não anulam limitações de ficha.

Ilhas do Horizonte

Ilhas exteriores guardam florestas salinas e antigas plataformas de observação. Correios e suprimentos chegam por barco. Mapas mudam com sedimentação e tempestades, criando trabalho para pilotos e exploradores.

Porto-Lume

Lanternas e balizas de energia formam um arco sobre o porto exterior. Exploradores contratam pilotos antes de seguir a ilhas menos conhecidas. A cidade vive tanto da descoberta quanto de trazer tripulações de volta.

Estrela-d'Água

Uma cidade de pequenas ilhas ligadas por pontes e balsas. Observatórios de céu e mar compartilham previsões; oficinas reparam instrumentos. A paisagem muda quando a maré revela antigos patamares de pedra.

Aureenna

Os jardins que alimentam o mundo

Rios vindos do interior irrigam grandes planícies. Aldeias de madeira, solares de pedra e estufas iluminadas convivem com silos e trens de carga. A tecnologia prolonga o trabalho agrícola, sem eliminar seca, dívida ou disputa por água.

Casa dominante: Casa Aurivela

Campos do Alvorecer

Planícies férteis combinam terras arrendadas, cultivos comunitários e reservas. Pequenos drones arcanos de observação dividem o céu com aves e montarias; a colheita ainda exige gente, ferramentas e água.

Celeiro Alto

A capital agrícola combina solares, mercado de sementes e grandes reservas ventiladas. Trens de carga atravessam muralhas adaptadas. Cozinhas comunitárias e contratos de abastecimento mostram duas formas muito diferentes de distribuir alimento.

Vale-Espiga

Campos experimentais cercam bairros de trabalhadores e antigas casas rurais. Técnicas de cultivo e observação arcana são comparadas em feiras. Proteger variedades locais é tão importante quanto ampliar produção.

Canais de Sovena

Braços de rio, viveiros e canais artificiais formam uma paisagem de pontes baixas. Estufas de vidro e laboratórios de sementes dependem de guardiões de água e de conhecimentos tradicionais.

Jardim de Pedra

Viveiros crescem entre canais revestidos e edifícios de pedra clara. A Casa Sovena administra a cidade e preserva sementes. Jardins de alimentação, estudo e convivência recebem habitantes de diferentes necessidades fisiológicas.

Três Moinhos

Três estruturas históricas continuam moendo grãos ao lado de geradores e bombas de irrigação. Oficinas públicas disputam água com produtores. A cidade é um ponto de reparo e redistribuição de cargas.

Campina do Poente

Oeste mais seco, de campos ondulados e pequenas florestas. Silos subterrâneos conservam excedentes; torres de condensação e cisternas ajudam a enfrentar os verões, sem criar água ou alimento ilimitados.

Pão-de-Ouro

Silos protegidos e feiras de longa duração organizam o comércio do oeste. Uma parte da riqueza aparece nos salões; outra está em reservas que não podem ser consumidas sem comprometer o plantio seguinte.

Verdeluz

Estufas iluminadas cercam praças arborizadas em uma região sazonalmente seca. Especialistas mantêm sistemas de condensação e jardins de clima controlado. A cidade demonstra como tecnologia pode ampliar um bioma sem torná-lo irrelevante.

Nemerath

Entre raízes e ruínas

Florestas frias envolvem antigas torres de observação e circuitos arcanos abandonados. Passarelas de copa e aldeias fortificadas coexistem com estações de campo. O uso de máquinas é negociado pelos pactos locais, sem transformar a região em recusa universal da tecnologia.

Casa dominante: Casa Nemeris

Marcas do Véu

Florestas altas e colinas úmidas abrigam comunidades ligadas por juramentos diferentes. Trilhos suspensos discretos e pontes de raiz permitem transporte sem abrir toda a mata. Bosques memoriais têm proteção especial.

Raizalta

Passarelas, salões de madeira e estações de observação se integram à floresta. O Salão das Raízes recebe as lideranças pactuadas. Uma infraestrutura discreta transporta cargas sem transformar cada trilha em estrada aberta.

Cedrobranco

Casas de campo e laboratórios ambientais dividem espaço com bosques memoriais. O Refúgio da Nascente Fria opera nas proximidades. Moradores discutem o que pode ser restaurado e o que deve permanecer intocado.

Terras do Duplo Rio

Dois rios de correntes distintas aproximam aldeias, balsas e entrepostos. Barragens pequenas e sinais de cheia convivem com travessias sazonais. A manutenção da passagem cria obrigações entre as duas margens.

Vau das Duas Vozes

Uma cidade em duas margens, unida por travessias e pactos de hospitalidade. O Solar das Duas Margens e o Pátio dos Mensageiros atendem fluxos diferentes. A Casa Brumel administra a localidade, sem controlar os dois rios inteiros.

Ribeira-Fria

Moinhos de corrente, embarcações leves e casas isoladas termicamente acompanham o rio. Mercados de pescado e arquivos de cheia ajudam a população a adaptar a rotina às estações.

Fronteira de Cinza

Cinzas de antigas fraturas se misturam a florestas em regeneração e praias escuras. Postos de descontaminação e refúgios de pedra acompanham trilhas de retorno. As zonas instáveis são delimitadas localmente, sem cobrir todo o estado.

Cinzamar

Areia escura, docas resistentes e áreas de recuperação desenharam a costa. Equipamentos de inspeção verificam cargas vindas das zonas de cinza. Os trabalhadores conhecem o custo de manter a cidade aberta sem ignorar riscos.

Vale-do-Retorno

Refúgios, jardins de recuperação e antigas muralhas recebem pessoas deslocadas. Sistemas de filtragem convivem com práticas de cuidado tradicionais. Reconstruir vínculos comunitários importa tanto quanto reconstruir casas.

Novo Mundo

A costa da reconstrução

Maciços ao norte alimentam rios orientais e planícies a oeste. No Centro-Norte fica Merídia, onde Aurélia reúne jardins, muralhas e redes de transporte tecnomágico. As zonas além da nação permanecem abertas à descoberta e não são entregues à Concordata.

Merídia

Nação do Centro-Norte do Novo Mundo. Sua capital é Aurélia, sede da maior facção, a Concordata. Um Conselho Civil administra o território sob Carta de Autonomia reconhecida pela Soberania; a facção opera redes e serviços por acordo.

Aurélia

Capital de Merídia e sede da Concordata. Muralhas e quatro portões abrigam jardins, estações, mercados e a Cidadela Central. A reconstrução conduzida por Genesys conecta memória urbana e infraestrutura moderna.

Redes, oceanos e presença

O Mar das Convergências ocupa o centro da carta; o Oceano do Poente fica a oeste, o Oceano das Brumas ao norte e as Águas do Longo Retorno ao sul. As conexões tracejadas representam corredores comerciais propostos para a implantação do cenário, não tratados já concluídos em cenas.

Camadas de ambiente

Dorvann aproxima fortalezas e indústria; Valdária reúne verticalidade e desigualdade urbana; Thaléria combina tradição marítima e terminais modernos; Aurenna aproxima campos e biotécnica; Nemerath negocia tecnologia e preservação; Merídia organiza a reconstrução tecnomágica. Essas tendências não excluem misturas locais.

Evolução do mapa

Cargos, fronteiras e mercados poderão mudar com desenvolvimento e reconhecimento. Este mapa não cria uma ficha de poder nem nomeia personagens jogadores como governantes territoriais sem aprovação. As correções das cenas da Concordata cabem ao jogador Genesis conforme a matriz revisada.