

A Terra Nova

tem gravidade e clima similares aos da Terra e, assim como nosso planeta, possui uma lua. O dia e o ano têm a mesma duração que o da Terra e a inclinação do seu eixo faz com que tenha quatro estações. As regiões mostradas nesse primeiro mapa ficam aproximadamente entre 60° de latitude Norte e 20° de latitude Sul (Trópico de Câncer) tendo, portanto, estações bem marcadas e invernos nevados em muitas partes ao Norte. Estas regiões ficam no hemisfério Norte do mundo. Grosso modo, podemos encontrar os mesmos animais que encontramos na Terra: lobos; ursos; gamos; raposas; coelhos; tigres; cobras; alces; tubarões; golfinhos; etc. E alguns animais que não existem em nosso mundo: grifos; unicórnios; dragões; fênix; crakens, etc. O nível tecnológico é similar ao da Terra em meados do século XV, porém, não temos armas de fogo. A existência e desenvolvimento da magia fizeram com que a sociedade evoluísse por outros caminhos e a ciência se desenvolve bem devagar. Mas, mesmo assim, temos sociedades relativamente avançadas em que as pessoas têm grande liberdade e algumas voz em instituições semi-democráticas. As rotas de comércio são boas e a expectativa de vida é alta, pois a magia costuma garantir boas safras e os sacerdotes têm um bom conhecimento de higiene e ervas medicinais. Ainda assim, sociedades autocráticas e arcaicas, com servos e até mesmo escravos, continuam a existir ao lado das mais liberais.

Histórico

Elfos e anões navegavam pelas ilhas do Norte e acabaram descobrindo um grande continente a oeste rico em florestas e minérios. Ambos os povos queriam o continente por diferentes razões: anões, para minerar gemas e metais preciosos e escoar excedente populacional; elfos, para procurar novos componentes para feitiços e escoar excedente populacional. Porém, nenhum dos dois dispunha de gente suficiente para derrotar os nativos. Foi quando surgiu a seguinte ideologia: "os humanos são um povo de grande potencial, precisam apenas de alguém que os guie. Os elfos e anões como seres mais avançados tem o dever moral de ajudar os humanos a atingirem seu potencial máximo. Em troca dessa ajuda, nada mais justo que os humanos prestem serviço aos elfos e anões por algumas centenas de anos." Anões e elfos realocaram humanos à força aos centenas de milhares para a Terra Nova. O continente tinha um grande lago, e, ao ver a beleza da lua nele refletida, os elfos e anões nomearam o lago e o continente de Lunara.

A colonização prosseguiu por trezentos anos, com os humanos trabalhando como escravos em minas, fazendas e em guerras contra os nativos.

De repente, uma sequência de terremotos e explosões vulcânicas fez com que as ilhas que serviam de ligação entre o Velho e o Novo Mundo desaparecessem. O cataclisma acordou os dragões marinhos e os crakens que terminaram de devastar as cidades costeiras, ilhas e embarcações. Como resultado, o Novo Mundo ficou isolado do antigo por 3.000 anos.

Nesse período, humanos fugiram e criaram seus reinos, buscando soluções próprias ou imitando elfos e anões. Após várias guerras, vários reinos se firmaram e humanos conquistaram sua liberdade. Humanos muitas vezes são servos nos reinos élficos e anões, mas muitos estão na classe média e até no governo - exceto nos reinos mais puristas. A escravidão ainda existe em território humano e anão e raramente em território élfico. Ainda assim, a escravidão é minoritária e a sociedade é mais feudal do que escravista.

A miscigenação entre humanos e entre humanos, elfos, anões e orcos, foi muito grande. Apenas a magocracia élfica e um reino anão ao norte tentam manter a pureza de sua raça e sofrem com isso. Com o tempo, surgiram grandes cidades, e as guildas cresceram muito em poder.

A tecnologia bélica avançou muito, incluindo a invenção de couraça completa e bestas.

Recentemente, um grupo de elfos navegantes conseguiu fazer contato com a Terra Antiga e descobriu que pouco mudou. O contato entre o Novo e o Antigo Mundo ainda é muito limitado.

Geopolítica

Lago Lunara

O lago lunara domina a região sul da ilha de mesmo nome, sendo fundamental para os povos que o cercam. O lago é de água doce, sendo usado para pesca e navegação. Suas águas são normalmente calmas, exceto quando grandes tempestades caem sobre ele. Nenhuma grande criatura parece habitar o lago, exceto na sua extremidade sul aonde são encontrados crocodilos. O lago é habitado por sereias e tritões que mantêm pouco contato com os povos da terra seca e ainda assim apenas com o Reino de Alistae.

Um estreito canal, Canal de Sarina, faz a ligação entre o lago de Lunara e o mar, este canal é flanqueado pela cordilheira de Lunara e as Montanhas do Destino e termina na Baía Prateada. O lago possui três ilhas de bom tamanho e algumas ilhotas. A Ilha Aiala pertence ao Império e é dedicada à deusa de mesmo nome (deusa dos lagos, fontes e rios), possuindo seu templo mais importante.; A Ilha Nala pertence ao reino de Orana. é um entreposto comercial e possui uma importante academia de magia.; A Ilha Selvagem é quase totalmente coberta por florestas e é habitada por um povo selvagem de humanos e elfos. Uma estranha magia corrosiva protege a ilha, fazendo com que armas e armaduras metálicas se desfaçam rapidamente. Apenas itens mágicos tem capacidade para resistir a este encanto. Rastreadores (rangers) e druidas são bem recebidos na ilha, os demais não. Sereias e tritões também vêm em auxílio dos habitantes da ilha se for necessário. Tanto o Império quanto a Monarquia Góia tentaram conquistá-la sem sucesso.

Região Sul

Cidades-Estado

As quatro cidades-estado ficam entre os Montes do Dragão e o mar. Independentes, elas guerreiam constantemente entre si pelo domínio da região.

Draco: cidade militarizada com um bom exército e uma forte marinha. Apesar de ter grande interesse no comércio, ela mantém as guildas sob controle e fora de seu território. O comércio para o mar e o lago é um monopólio estatal. As guildas só controlam o comércio por terra.

Reino de Astela

Este reino fica na ilha de Astela, na Baía Prateada. A ilha originariamente pertencia ao Reino de Valência, tendo sido por ele colonizada. Guerras constantes entre o reino de Valência e a cidade-estado de Draco pelo controle do Canal de Sarina levaram a um tratado em que Astela se tornou um “estado-tampão” entre as duas nações. Assim, a paz foi mantida na região.

O Reino de Astela possui uma forte marinha, com bons navios e reforçadas com contingentes de magos e sacerdotes. A marinha é financiada pelas Guildas de Comércio do Sul, as quais interessa manter o Canal de Sarina aberto a todos. O povo de Astela sabe disso e mantém uma forte linha de defesa sem se descuidar de uma bem direcionada e ampla estratégia diplomática junto aos outros povos.

Reino de Valência

Este reino tem forte inclinação comercial. Espremido entre o mar e montanhas dominadas por povos selvagens como orcos e ogros, Valência cedo se voltou para a navegação. Por sorte as florestas abundantes forneceram o material necessário para seus fortes navios.

Os navegantes de Valência navegaram por toda a costa de Lunara e colonizaram as ilhas de Nurin, Astela e Artel. Eles faziam o comércio para o Reino de Alandor e a teocracia de Nezor, ganhando com isso grande prosperidade. Porém, nada dura para sempre e logo surgiram rivais. Os Elfos Navegantes do Reino de Alen, na ilha Sol; a República de Zula com seus navios e até mesmo os aesires. A competição com seus rivais, uma guerra com a monarquia Góia e as guerras constantes com Draco pelo controle do canal de Sarina tornaram-se demais para os recursos limitados de Valência. Acordos foram feitos, tratados assinados e alianças estabelecidas.

Valência concordou com a criação do Reino de Astela, cedeu parte de seu território à Monarquia Góia e hoje se concentra em dominar o comércio de navegação dentro do lago de Lunara.

Tropas mercenárias são usadas para sua defesa junto com tropas regulares.

Após o fim das guerras, as cias mercenárias empregadas receberam terras junto ao lago e conseguiram abrir uma rota comercial entre o lago e a costa marítima, derrotando os povos selvagens das montanhas. A Monarquia Góia seguiu o exemplo de Valência, cedendo terras a mercenários após sua guerra contra o reino de Alistae, e aquela região da Cordilheira de Lunara recebeu o apelido de Serra dos Mercenários. Como seria de se esperar, algumas das cias de mercenários entraram em conflito entre si concentrando os feudos. As duas cias mais fortes são a Caveira Negra, da mercenária Tiana, e a Falcão Vermelho, do mercenário Veruccio. A abertura das rotas comerciais trouxe prosperidade à cidade de Victória, situada no território cedido por Valência à Monarquia Góia após a guerra. Esta é uma região de prosperidade e instabilidade, pois cidadãos de Valência e da Monarquia tem de coexistir em um território de fronteiras não muito claras. Os habitantes de Victória ressentem-se de pertencer a Monarquia, pois são leais à Valência e os colonos enviados pela Monarquia querem sua parcela da prosperidade local. Grandes problemas podem surgir em breve.

Valência tem acordos com as principais Guildas Comerciais do Sul.

Tribos Alan

Os elfos do Velho Mundo expulsaram de suas terras vários grupos de elfos que julgavam inferiores. Entre eles estavam os elfos hemofílicos e elfas que carregassem o gen da doença. Esses grupos se estabeleceram no território de florestas entre a Cordilheira de Lunara e o mar, o reino de Valência e a Monarquia de Góia.

Com os homens incapacitados para a guerra, as mulheres assumiram esse papel. Entre as tribos Alan praticamente só existem guerreiras, rastreadoras e sacerdotisas, com exceção de alguns arqueiros. Porém, os magos de Alan estão entre os mais capacitados de Lunara. A estes elfos se juntaram halflings que copiaram seus costumes.

As tribos Alan vivem de forma simples, com suas casas de madeira construídas nas florestas. Eles negociam o que precisam com os elfos navegantes e usam táticas de guerrilha para enfrentar os exércitos da Monarquia Góia.

Cidade Independente de Lutécia

Essa cidade deriva-se de um antigo ducado que foi vendido às guildas de comércio. Quando o monarca de Góia começou sua campanha para submeter seus nobres e implantar um estado autocrata, Lutécia doou uma imensa fortuna para que ele pudesse pagar suas tropas. Em troca desse dinheiro, Lutécia conseguiu um tratado que mantém sua independência.

Lutécia é dominada pela guilda de mercadores do Grifo Dourado. Recentemente, Lutécia cedeu fundos para as guerras de Valência e da Monarquia, em troca alguns dos mercenários que receberam terras de Valência e da Monarquia deviam exclusividade de comércio a Lutécia. O conselho da cidade tentou forçar relações comerciais injustas para fazer com que os mercenários se tornassem seus grandes devedores, acabando por ter de ceder seus feudos para pagar as contas. A estratégia falhou quando a mercenária Tiana, que havia conquistado alguns dos feudos mercenários vizinhos, pagou suas dívidas e em seguida saqueou Lutécia.

A cidade ainda se recupera dos estragos e se viu forçada a ceder terras para outros mercenários, notadamente Veruccio, para se proteger.

Monarquia Góia

Monarquia absolutista na qual o rei governa por direito divino. Existe uma forte aliança entre o monarca e as guildas comerciais para subordinar os nobres. Um conjunto de leis severas mantém a ordem e a justiça na monarquia. O povo se sente mais seguro agora, pois sempre pode recorrer aos oficiais reais, enquanto antes ficava a mercê dos nobres locais que viviam guerreando entre si. O atual monarca é Valtor, um guerreiro de grande poder e amado por seu povo. Foi o pai de Valtor quem submeteu os nobres, contando com o apoio financeiro da guildas comerciais, particularmente as guildas da cidade de Lutécia.

A monarquia Góia é expansionista tendo um grande exército em que o forte é a cavalaria. Através dele, o monarca conseguiu subordinar todo o território nominalmente sob seu controle, expulsando orcos e goblins.

Muitos dos nobres depostos fugiram para o reino de Alistae. Quando o monarca exigiu sua devolução e a rainha de Alistae se recusou a atendê-lo, ele declarou guerra. Alistae. O reino élfico recebeu apoio da Magocracia e dos reinos anões e a guerra terminou empatada, custando a vida do próprio monarca. Valtor assumiu e fez um tratado de paz. Como a monarquia havia se endividado durante a guerra, os mercenários receberam terras e os anos seguintes foram dedicados a reconstrução do poder econômico e militar do reino.

A monarquia Góia atualmente pretende expandir suas fronteiras sobre as tribos Alan, mas até agora tem sido mal-sucedida diante das táticas de guerrilha delas. As florestas impedem o uso eficiente da cavalaria. Atualmente a monarquia voltou novamente seus olhos cobiçosos para o reino de Alistae e espera apenas uma desculpa para começar uma guerra. O monarca também está ponderando se deve ou não invadir Lutécia para anexá-la. Isso seria uma violação do tratado e talvez as guildas contra-atacassem com um bloqueio comercial a Monarquia, mas Lutécia está enfraquecida e é um alvo tentador...

O comércio lacustre da monarquia Góia é feito por Valência e marítimo pela república Zula.

República Zula

A república Zula é governada por um parlamento eleito diretamente pelos cidadãos. Este parlamento escolhe um cônsul que exerce o poder executivo. Os parlamentares e o cônsul têm um mandato de dois anos. Na república Zula todos os cidadãos podem votar e serem eleitos. Mas é claro que as famílias mais ricas mantêm um grande controle sobre os cargos públicos. A exceção é as mulheres que não detêm direito de voto, nem podem exercer cargos públicos ou ter propriedades. Até mesmo seu estudo é limitado.

Os habitantes de Zula são humanos negróides, grandes navegantes, comerciantes e guerreiros. Seu estilo republicano de governo é mal-visto pela Monarquia, Império e os reinos mais

conservadores. Mas seus diplomatas mantêm tratados com a maioria dos povos. Sua marinha mercante enfrenta constantemente os piratas aesires e evita conflitos com os elfos navegantes. As mulheres de Zula acabaram recebendo notícias de que a situação das mulheres é diferente em outras partes e estão começando a se ressentir da sua situação de inferioridade diante dos homens. As tensões sociais estão crescendo na república...

Oligarquia Tirana

Os habitantes da parte oeste da Ilha Sol são primariamente mercenários. Eles vendem seus serviços como guerreiros para todos os povos de Lunara e tem um acordo para serem transportados pelos elfos navegantes até seus clientes.

Eles são governados por sete famílias, os oligarcas, que mantêm o controle total sob as terras, produção de armas e contratos da oligarquia. A lealdade às famílias e entre si é enfatizada. As leis são severas e o crime é desconhecido entre eles. Os oligarcas dão ênfase a luta, força, resistência e coragem. Homens e mulheres têm direitos iguais e ambos aprendem a lutar.

A ascensão social é mínima, mas possível. Um guerreiro ou guerreira que se destaque pode ser convidado/a à fazer parte da oligarquia casando-se com um de seus membros.

Reino de Alen (Elfos Navegantes)

Estes foram os primeiros elfos a se misturar com os humanos, particularmente com os negróides da República Zula. Humanos e elfos, meio-elfos e elfos, assim por diante. Assim, surgiu uma raça de elfos negróides que foi rechaçada pelos demais no início da colonização de Lunara.

Os elfos navegantes foram para a Ilha Sol aonde se aperfeiçoaram na ciência da navegação, pesca e guerra naval. Além de dominarem bem o uso da magia no mar. Foram os seus navios que conseguiram restabelecer contato com o Velho Mundo.

Os elfos navegantes são alegres, expansivos e igualitários. Um parlamento eleito pelo povo equilibra o poder do rei. Porém, não se deve subestimá-los, sua natureza passional pode torná-los bem violentos.

Os elfos navegantes vendem seus serviços no transporte de cargas, como escolta de proteção e como mercenários nas guerras. Eles também são grandes comerciantes e exploradores.

Apesar do povo da Oligarquia Tirana ser quase o seu oposto, os elfos navegantes têm um bom acordo com eles. Os elfos navegantes lutam no mar e transportam os oligarcas para que eles possam lutar em terra.

Reino de Alistae

Reino de elfos miscigenados. O reino é governado pela rainha Diveine e tem os principais cargos de governo ocupados por elfos e alguns meio-elfos. A monarquia de Alistae é uma monarquia constitucional e um parlamento eleito por voto direto se equilibra com o poder da rainha. A rainha tem o direito de dissolver o parlamento (convocando imediatamente novas eleições) e vetar as leis promulgadas pelo parlamento. Além disso, a tropa de elite Águia Celeste, composta por arqueiros e cavaleiros, está sob seu controle. O parlamento tem o poder de vetar decisões da rainha (em maioria simples), derrubar os vetos da rainha (2/3 dos votos) e tem o controle das tropas.

A rainha é jovem e bem querida por seu povo, sendo uma maga-guerreira de grande poder.

Recentemente Alistae travou uma guerra com a Monarquia Góia por ter dado refúgio aos nobres que fugiram de lá com a tomada de poder pelo Monarca. Alguns nobres eram cruéis, alguns eram ótimas pessoas, a maioria era normal, quase todos traziam riquezas e contatos comerciais. O parlamento preferiu travar a guerra. Ao ver um reino éfico sendo atacado por um reino humano, os demais reinos éficos e os reinos anões apoiaram Alistae. Após dois anos, a guerra terminou empatada e um tratado de paz foi assinado com a Monarquia. Apesar do empate, a auto-estima do reino, e elfos em geral, cresceu bastante com a guerra.

O Reino de Alistae é aliado do reino de Orana e tem boas relações diplomáticas com os demais reinos. A exceção é a Monarquia Góia. Apesar do tratado de paz assinado por ambas as nações, existe um clima de guerra fria entre elas.

Reino de Snifelhein

Este é o reino dos anões puristas. Sua sociedade é hierarquizada com grande ênfase na disciplina e na honra. Seu povo é composto por grandes guerreiros e forjadores. Eles acreditam que a ética de trabalho e a resistência dos anões os tornam mais especiais do que os outros povos. Contatos comerciais e alianças militares são mantidas com outros povos, mas amizades não são consideradas possíveis: humanos vivem muito pouco; orcos são selvagens; elfos são frívolos. Ocasionalmente, um anão pode fazer amizade com um humano ou elfo, julgando-o "a exceção que confirma a regra".

Os anões de Snifelhein têm grande orgulho de sua capacidade como guerreiros, são muito leais entre si e as suas famílias e respeitam acordos e tratados fielmente. Entre suas diversões preferidas estão concursos de obras de arte na pedra e com aço e competições de luta-livre. As competições de luta-livre são realizadas sem armas e sem regras, os campeões recebem grandes prêmios. Algumas vezes os anões saem para testar sua capacidade contra guerreiros de outras espécies. As cidades dos anões são subterrâneas e percorrem quase toda a Grande Cordilheira. Eles têm relações comerciais e diplomáticas com a República Zula, o Reino de Orana, o Reino de Alistae e o Reino de Jotunn. Eles vivem em guerra fria com a Monarquia Góia e em guerra aberta com os orcos e o Povo do Deserto.

Reino de Orana

O reino de Orana vive uma situação peculiar. Quarenta anos atrás eles se envolveram numa guerra desastrosa com o Reino de Snifelhein em que 77% dos homens morreram. O próprio rei morreu. Naquela época a sociedade era patriarcal, com os homens dominando os postos de comando, e extremamente agressiva e expansionista.

Após a guerra, as mulheres se viram obrigadas a assumir o comando. Elas rapidamente fizeram um tratado com o reino de Snifelhein - cedendo-lhes território para que eles tivessem uma saída para o Lago. Em seguida fizeram um tratado com o Reino de Alistae, cedendo terras a muitos de seus nobres.

Depois reforçaram as fortificações que existiam e criaram outras, seguindo a tese de que uma fortaleza precisa relativamente de poucas pessoas para ser defendidas. Florestas foram cedidas para os druidas e feudos cedidos para que academias de magia fossem formadas. Alianças e tratados foram firmados com as Guildas Comerciais. As mulheres se esforçaram para dominar a arqueria, uso de máquinas de sítio e cavalaria rápida. Foram dez anos de grandes transformações em que a rainha Sira usou habilmente de diplomacia, estratégia e uma eficiente administração.

Durante a guerra de Alistae com a Monarquia, Orana forneceu alimentos, vestuário e permitiu o livre trânsito de tropas aliadas de Alistae por seu território. Seguindo fielmente os termos do Tratado. Anos depois essa lealdade foi recompensada.

O Império atacou acreditando na fragilidade de Orana. Imediatamente, Alistae e o reino anão de Snifelhein vieram em socorro de Orana. Os anões tinham ficado particularmente impressionados com a lealdade do povo humano aos elfos de Alistae. O bom uso estratégico das fortalezas e da cavalaria rápida com arqueria tornou a campanha imperial um desastre. Sabendo que se o Império usasse de toda sua força o reino não resistiria, a rainha Sira cedeu parte do território de Orana para o Império. Permitindo assim que a grande potência saísse do conflito "com dignidade".

O reino de Orana é militarmente dependente dos elfos de Alistae e dos anões de Snifelhein e muitos deles controlam posições de destaque no reino. Apesar disso gerar um ligeiro ressentimento entre os humanos, o povo se sente seguro e é fanaticamente leal à sua rainha que os salvou de um desastre certo.

A rainha Sira está atenta para ameaças do Império, dos orcos e para socorrer Alistae caso essa seja atacada pela Monarquia. Sua estratégia tem sido manter espiões no Império e enviar druidas e rastreadores para civilizar os orcos.

Povo do Deserto

Este povo habita as encostas da Grande Cordilheira ou a região junto ao mar, deixando o espaço entre estas duas regiões um grande vazio. A pesca e a coleta de pérolas sustenta a população do litoral e o cultivo e a caça sustentam a população que vive nas encostas. As tentativas de expandir seu território para o alto das montanhas foram detidas pelos anões ou orcos e ogros.

O Povo do Deserto é pobre, não tendo cavalos e valendo-se de armaduras de pano ou couro e armas rústicas. Mas, são valentes e resistentes com grande apego a família e amigos.

A única vantagem de seu isolamento é...seu isolamento. Eles normalmente não são afetados pelas guerras que eventualmente afligem Lunara e sua pobreza faz com que não sejam alvos para os aesires.

Região Central

Império Varinni

O império começou a partir do reino de Varinni, conquistando grandes territórios a leste, oeste e ao Sul. Muitas das novas terras eram cedidas aos nobres que ajudaram em sua conquista e/ou a sacerdotes para ajudar na sua "integração ao Império".

Com o tempo, muitos nobres ganharam poder demais e começaram a cobiçar o trono imperial. Além disso, houve queda nas receitas com impostos pois os mosteiros eram isentos e os nobres ou tinham isenção de impostos ou eram responsáveis por seu recolhimento. A corrupção aumentou e as receitas imperiais não paravam de cair. Para escapar das taxas e impostos crescentes, muitos dos pequenos proprietários vendiam suas terras para os grandes proprietários. Guerras civis se seguiram.

Apoiando-se nas guildas e contratando tropas mercenárias, os imperadores conseguiram vencer os nobres. Ainda assim, os mosteiros conseguiram manter seus privilégios e os tratados comerciais com as Guildas esvaziaram o tesouro. Sem condições de manter grandes tropas imperiais, o Império teve de ceder terras nas fronteiras para mercenários e nobres. Assim, novos nobres de origem mercenária e antigos nobres controlam as regiões fronteiriças e vem crescendo em poder. Tropas imperiais e mercenárias mantêm o controle na região entre as cidades de Varinni, Núzia, Montéia e Alieri. Para as demais regiões confia-se em tropas mercenárias e nos nobres. Para reduzir o poder dos nobres, o imperador decretou que todos os servos são livres para deixarem suas terras quando quiserem. Com isso as cidades incharam, mas como ainda existe a escravidão não há emprego para todos.

O Império é um foco de tensões entre o imperador e as guildas comerciais num lado, os nobres do outro e mercenários e monges no meio. O povo vive esmagado entre essas forças. Para manter o povo calmo, trigo é distribuído gratuitamente e grandes espetáculos são realizados. Dentre os espetáculos destacam-se as corridas de cavalos e uma idéia copiada de Snifelhein: campeonatos de luta. Existem três modalidades: sem armas; com manoplas; com armas e escudos - esta modalidade, os gladiadores, é a que mais paga. Espiões imperiais e mercenários mantêm os nobres sob um tênue controle e intrigas palacianas, com venenos e punhais, enxameiam a corte imperial. A corrupção está presente em todas as áreas de governo. O Império está decadente e uma nova guerra civil pode estar próxima...

Território dos Orcos

Estes são os orcos mais civilizados de Lunara. Eles vivem em aldeias ou vilas, mas não possuem um estado unificado. As vilas que fazem fronteira com o Reino de Orana e algumas das que fazem fronteira com o Império estão entre as mais civilizadas e existe comércio entre estes orcos e os humanos. Ainda assim, existem tribos de orcos que se dedicam ao saque sobre vilas imperiais e orânicas. Os orcos que vivem junto à Grande Cordilheira são os mais selvagens. Estes orcos respeitam a força e possuem xamãs. Seus mais respeitáveis valores éticos são a lealdade familiar e a amigos e seu surpreendente respeito para com seus filhotes e os idosos. Os esforços de Orana em enviar druidas e rangers para as tribos orcas tem produzido resultados satisfatórios e integrado algumas vilas às rotas comerciais. Mas o progresso ainda é muito, muito lento...

Reino Jotunn

Anões mestiçados

Reino Thorandor

Anões mestiçados

República Arezza

A república Arezza é dominada pelos grandes comerciantes e suas poderosas guildas. A família real foi deposta a 300 anos e vive em exílio no Império. O governo é feito por um parlamento eleito que escolhe um diretor para exercer o poder executivo. O voto é censitário, existe uma renda mínima necessária para se votar (muito acima das capacidades do povo) e uma renda mínima ainda maior para ser elegível para o parlamento. A república é bem administrada e tem uma forte ética de trabalho. Mas onde há cobiça sempre há corrupção...

A marinha mercante é ampla e bem preparada, mas para sua defesa mantém uma frota de guerra mínima, preferindo contratar navios de Valência ou de mercenários. Por sorte, os Montes do Destino os isolam das criaturas do deserto.

A república tem vários povos entre seus habitantes e tenta manter excelentes relações comerciais com todas as nações. Através de suas guildas ela tem grande influência no Império. O reino de Valência e os elfos navegantes receiam que a marinha mercante de Arezza venha a se transformar em uma forte competição para eles.

Reino de Alendar

Reino de Fúlgia

Deserto

Nômades e criaturas

Território Selvagem

Goblins, Trolls, orcos selvagens, ogros, etc.

Região Norte

Ilha Salvor

Humanos

Ilha Torana

Humanos

Reino Alandor

Anões mestiços

Reino Joran

Elfos mestiços

Magocracia Elvenar

Este é o território dos elfos puristas. Quando a miscigenação e o estabelecimento de reinos humanos em Lunara tornou-se inevitável, estes elfos migraram para a Ilha Esmeralda - aonde não admitem a presença de humanos.

Sua sociedade é estratificada, com castas bem definidas. Existem várias regras e cerimoniais a serem obedecidos. Os elfos puros se dedicam ao estudo da magia e seus mistérios e ao desenvolvimento da nobre espécie dos elfos. O governo é exercido pelo Alto Conselho dos Magos e o Arquimago. Para se tornar um membro do Alto Conselho, um mago deve desafiar e vencer um mago que já seja membro do Conselho. Para se tornar o Arquimago, ou Arquimaga, o mago deve vencer o Arquimago reinante num desafio.

Os elfos de Elvenar consideram a magia o maior de todos os conhecimentos e os elfos a mais perfeita dentre as espécies. Eles desprezam as outras profissões e outras espécies. Para este povo abaixo dele estão os elfos mestiços, depois os anões e por último os humanos - capazes apenas de entender os conceitos mais simples. Meio-humanos (meio-elfos para os demais) são uma abominação.

Os trabalhos braçais são exercidos por construtos mágicos ou elfos mestiços.

Teocracia Nezor

Anões mestiços. Teocracia - governo pelos sacerdotes.

Ilha Nurin

Humanos

Ilhas Aesires

Humanos - vikings - piratas e comerciantes

Ocupam a parte sul da Ilha Artel.

Ilha Artel

Cidades: Niev, Luna, Igravan. Habitadas por humanos e anões. Vivem da agricultura, pesca, pecuária e mineração na Serra do Sol. Pagam tributo a tribos de bárbaros humanos e anões para que os defendam de orcos, ogros e outros bárbaros. Recentemente, Luna e Igravan entraram em uma guerra que foi vencida por Luna.

Tribos de bárbaros humanos, anões e orcos habitam a ilha.

Território Selvagem: gigantes do gelo, ogros, orcos selvagens, etc...