

ELDORATH

O Eclipse dos Tronos



Rick Rocharca

ELDORATH

O Eclipse dos Tronos

Quando os reinos caem, o destino desperta.

Nas fronteiras desfeitas da criação, onde os deuses sussurram segredos há muito esquecidos e a magia pulsa sob a pele do mundo, ergue-se Eldorath — um continente moldado pelo poder, pela fé... e pela ruína. Seis reinos sustentam a ilusão de equilíbrio. Cada um marcado por forças primordiais: o sol que jamais se põe, o gelo que resiste ao tempo, o sangue que nunca seca, os ventos que mudam destinos, as chamas que devoram tudo — e as sombras que observam em silêncio.

Mas antigas profecias voltam a ecoar. Tronos vacilam. Deuses se calam. E no rastro do eclipse, surgem quatro chaves — almas tocadas por algo maior que os próprios reinos.

Você está prestes a atravessar o véu. A questionar os mitos.
A selar o impossível... ou abrir aquilo que jamais se fechará.

Bem-vindo a Eldorath.
Nada é luz. Nada é sombra. Tudo é escolha.



ELDORATH

O Eclipse dos Tronos

Nas entranhas do cosmo, onde a magia molda a realidade e os deuses sussurram ao destino, ergue-se **Eldorath**, um mundo forjado pelos elementos e esculpido pelas vontades divinas. Cinco grandes reinos dominam suas terras, cada um impregnado por um aspecto único da criação, sustentando um frágil equilíbrio entre o esplendor e o caos.

No coração ardente de **Emberfall**, rios de magma serpenteiam entre cidades de pedra negra, onde os fortes regem com punho de ferro e o fogo jamais se apaga. Sob a luz perpétua de **Solara**, a glória do dia reina soberana, e sua regente, iluminada pelo esplendor dourado, governa com sabedoria e austeridade. Os céus pertencem a **Zephyria**, onde as cidades flutuam sobre nuvens e os ventos e tempestades obedecem apenas àqueles que ousam controlá-los.

Em **Draegor**, rios vermelhos correm como em veias largas, e o preço do sangue vale mais do que o ouro. Por fim, nas vastas terras de **Frystheim**, montanhas gélidas sussurram aos seus filhos, onde o frio governa soberano e o tempo se curva aos antigos espíritos.

Na escuridão da noite, um sexto e esquecido reino espera por sua hora de emergir. **Nyx'Zir**, onde a escuridão é um véu que protege segredos inomináveis; um reino oculto aos olhos do mundo, temido e negado pelos que vivem sob o sol.



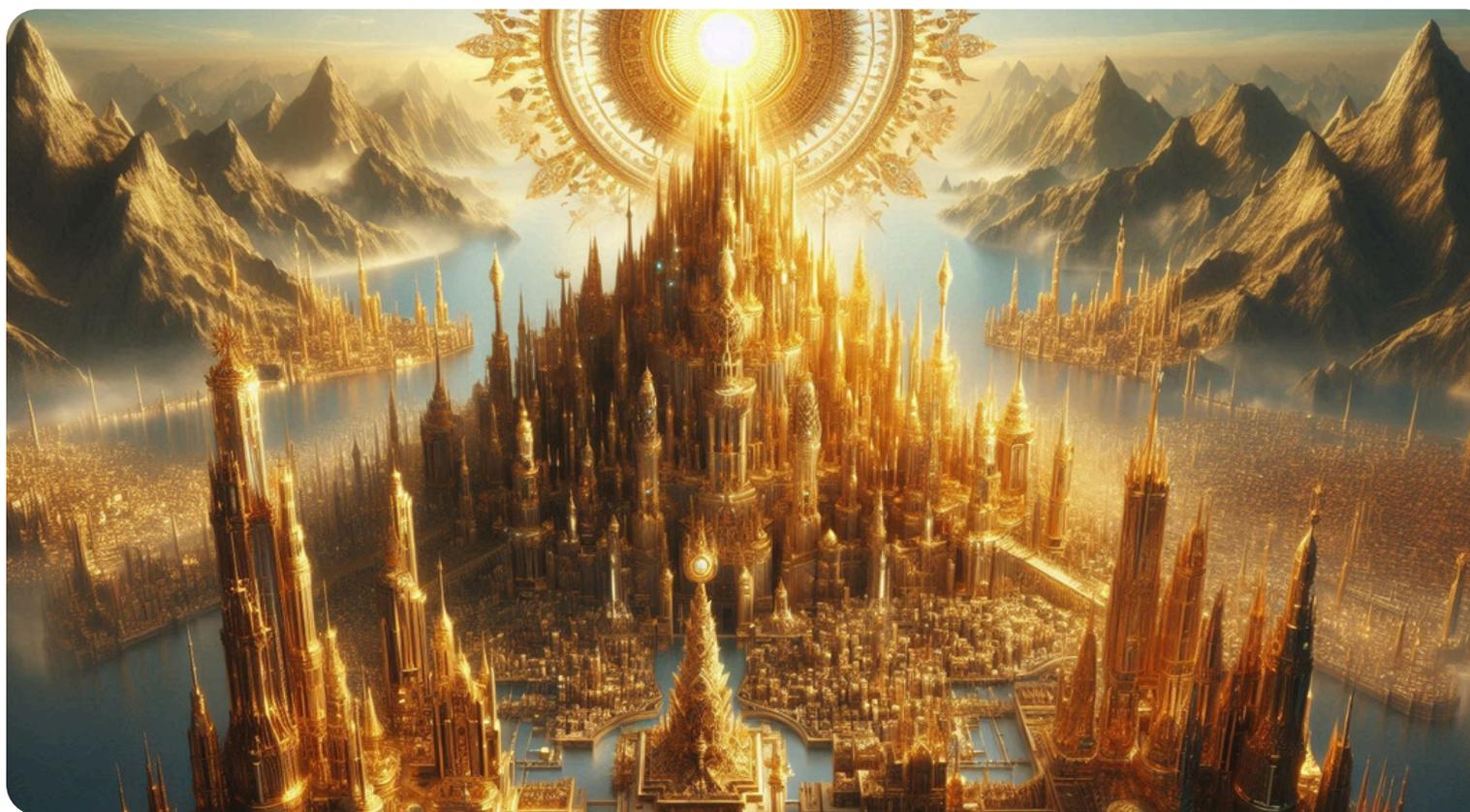
Os Cinco

Nas vastas e místicas terras de Eldorath, cinco grandes reinos se erguem como pilares de poder e tradição, cada um moldado por forças únicas e ancestrais. Delimitados por fronteiras firmes e protegidos por magias e exércitos leais, esses domínios prosperam em uma década de estabilidade sob o ciclo da Era de Korthar — embora as cicatrizes de antigas guerras e intrigas ainda ressoem nas sombras.

Apesar das diferenças, os reinos são lar de inúmeras culturas e raças, permitindo que viajantes de todos os cantos caminhem livremente por suas terras. No entanto, cada reino imprime sua marca em seus filhos, esculpindo não apenas sua aparência e habilidades, mas também suas crenças e modo de vida. Muitas vezes, basta um olhar para reconhecer de onde alguém veio — seja pelo brilho ardente nos olhos de um guerreiro de Emberfall, a postura altiva de um cidadão de Solara, ou o ar misterioso de alguém que já navegou os mares de sangue de Draegor.

Em meio a essa frágil paz, alianças se forjam e desmoronam, e nas entrelinhas do destino, há quem sussurre que a estabilidade de Eldorath pode ser apenas a calma que antecede a tempestade.

Solara – O Reino do Sol Eterno



Solara é governada pela Imperatriz **Lysara**, considerada uma semideusa encarnação do próprio sol. Seu governo é um misto de monarquia e religião, onde a **Igreja do Sol Dourado** exerce enorme influência. A sucessão não é hereditária, mas baseada em profecias e sinais divinos. Qualquer um pode ser escolhido como próximo imperador, desde que exiba o "Toque do Sol" – um dom que faz sua pele brilhar ao amanhecer.

O Sol Eterno paira sobre Solara, iluminando seus dias e noites sem descanso. Suas cidades reluzem em ouro, vidro e mármore branco, refletindo a luz em pontos meticulosamente planejados por seus arquitetos. A capital, **Aurithal**, é tida como uma das mais belas de Eldorath, um espetáculo de brilho e grandiosidade. No entanto, a luz incessante torna a terra árida, dificultando a agricultura e forçando seus habitantes a buscar sustento além de suas fronteiras



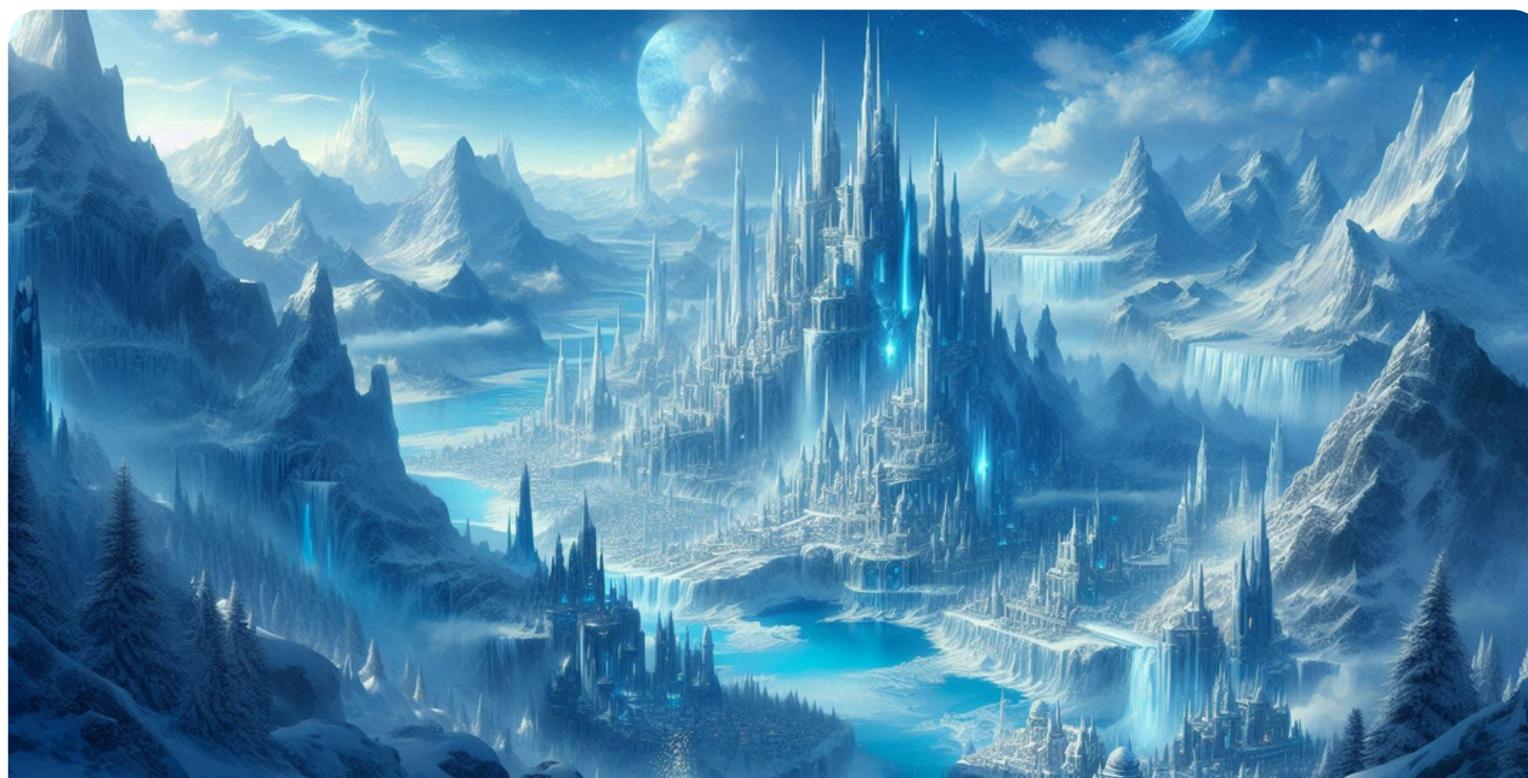
Imperatriz Lysara

Os Solarianos

Os solarianos são filhos da luz, imunes ao calor implacável do Sol Eterno. Suas peles naturalmente bronzeadas e pupilas cerradas como as de felinos os tornam perfeitamente adaptados à claridade perpétua. Sua arte, fundamentada no ouro e no jogo de reflexos, atingiu o auge com a criação das tatuagens iluminadas, desenhos que brilham como brasas vivas sobre a pele.

No entanto, nem todos consideram essa luz uma bênção. Pelas ruas douradas de Aurithal, cresce um movimento rebelde que vê o Sol Eterno como uma maldição. Chamando-se Libertadores da Lua, esses dissidentes acreditam que os solarianos foram privados da noite e do direito ao descanso, e lutam para trazer a escuridão de volta ao reino – um desafio quase impossível sob o olhar incansável do sol.

Frystheim – O Reino do Inverno Perpétuo





Rei Bjorn

Frystheim é governado pelo mais forte e sábio entre os líderes dos clãs do gelo. O rei **Bjorn Frostgard** conquistou sua posição ao derrotar seus rivais em uma série de desafios brutais conhecidos como o **Julgamento Glacial**. O conselho dos anciãos orienta as decisões do rei, e qualquer governante pode ser desafiado caso seja considerado fraco.

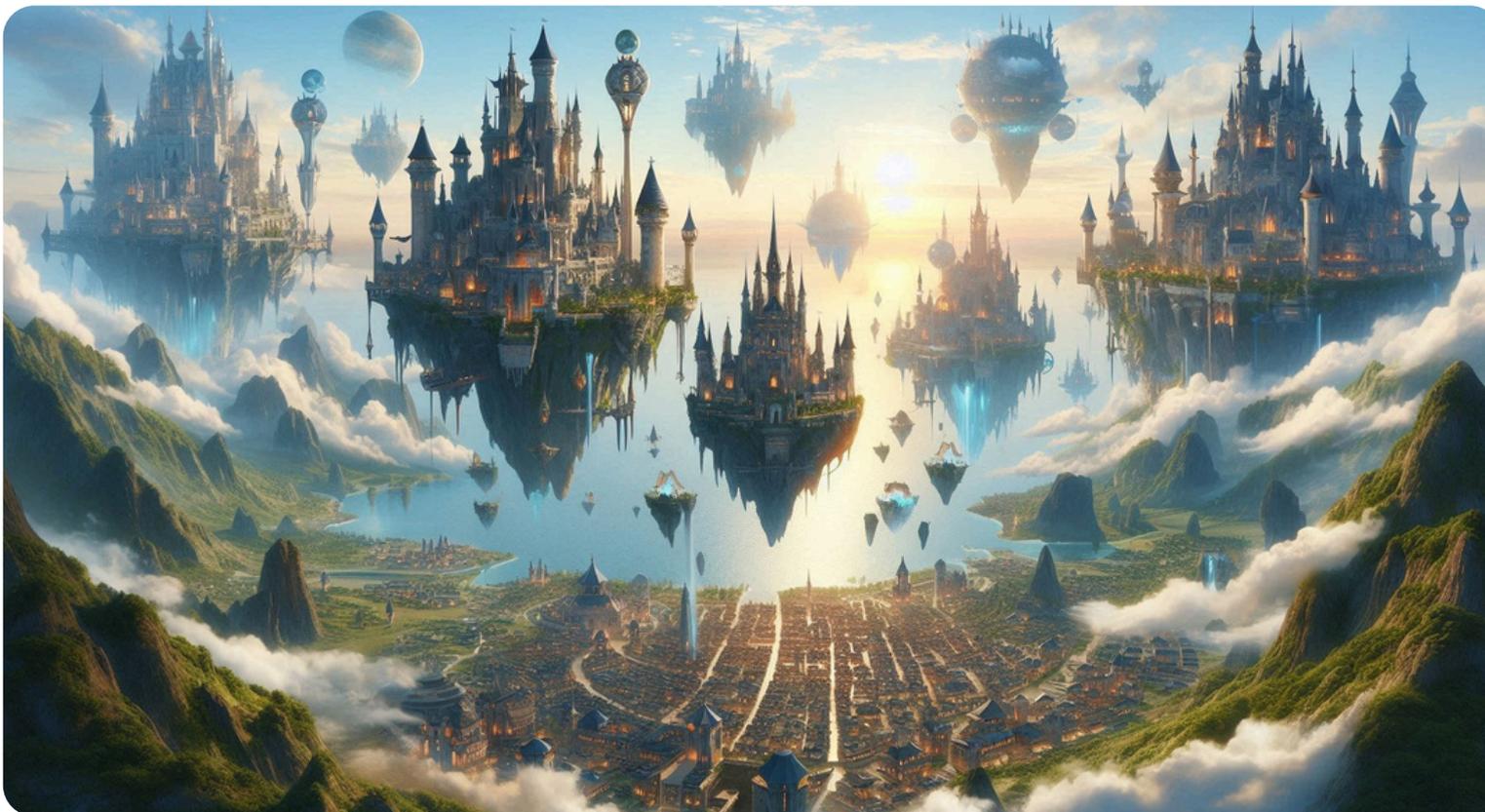
Geleiras eternas, névoa perpétua e um frio cortante moldam Fystheim. Sua capital, **Jarnhall**, esculpida em uma colossal geleira, abriga túneis sinuosos e cavernas cristalinas. Dizem que o tempo flui mais devagar ali, concedendo longevidade aos Frystheimnianos.

O reino também é lar de ferreiros lendários, mestres na forja do raro **Gelo Perpétuo**, um material indestrutível que dá origem a armas e armaduras tão belas quanto letais.

Os Frystheimnianos

Os nascidos em Fystheim são forjados pelo gelo. Seus corpos resistem ao frio intenso, e seus olhos brancos como a neve enxergam com clareza através da névoa densa. Criados em terrenos implacáveis, possuem músculos resilientes ao cansaço, acostumados a atravessar a neve profunda. Cabelos e barbas longas são tradição, herança de antepassados que usavam esses traços para se aquecer e se camuflar na vastidão branca — hoje, um símbolo de orgulho e identidade.

Zephyria – O Reino dos Ventos Cortantes



Zephyria é uma meritocracia arcana onde os líderes são escolhidos com base em seu domínio das artes do ar. O **Conselho dos Ventos** é formado por nove magos sábios, mas o Arquimago **Altan**, o mais poderoso deles, serve como líder supremo. As leis são fluídas, mudando como os ventos, e o Conselho pode ser desafiado por qualquer um que queira tomar seu lugar. Relâmpagos e trovões também são domados para criação de energia e de itens mágicos poderosos.

Celestria, a capital de Zephyria, é a única cidade de Eldorath que já percorreu todos os reinos. Suas ilhas flutuantes, adornadas por cachoeiras e nuvens próprias, são movidas por correntes de ar imprevisíveis e tempestades poderosas. O poder arcano domina a sociedade, concedendo prestígio àqueles que controlam os ventos.

Dizem os bardos que os ventos de Zephyria sussurram segredos, mas apenas aos que sabem escutá-los.



Os Zephyrianos

Desde cedo, os nascidos em Zephyria aprendem a voar — seja por magia, dons raciais ou tecnologia. Seus olhos de cores distintas, marca característica do povo, são atribuídos à influência dos ventos errantes que moldaram sua linhagem.

A tecnologia Zephyriana é seu maior trunfo: anéis suspensos facilitam a locomoção, enquanto propulsores de ar, planadores e asas artificiais transformam o céu em um domínio acessível a todos.

Draegor – O Império Carmesim





Rainha Syntra

O Trono Carmesim é ocupado por Rainha **Syntra**, a Imortal Sangrenta, uma monarca de pele pálida e olhos cor de vinho, que governa há séculos. Reza a lenda que sua longevidade vem de um pacto com o próprio deus do sangue, **Khortar**, a quem Draegor devota sua fé. Sua palavra é lei, e sua autoridade é sustentada pelos **Hierofantes Rubros**, uma casta de sacerdotes que supervisionam os rituais sagrados e garantem que o ciclo de oferendas nunca cesse.

Draegor é um reino de terras escuras e férteis, onde rios de tom avermelhado serpenteiam por florestas sombrias de árvores negras e cascas carmesim. A névoa perpétua e o calor úmido carregam um cheiro metálico inconfundível, enquanto a capital, **Vermyra**, ergue-se com suas torres góticas e cristais rubros, abrigando o **Obelisco Sanguíneo**, um relicário pulsante de poder ancestral.

Os Draegorianos

Os Draegorianos possuem pele pálida, olhos vermelhos ou dourados e um metabolismo único, que acelera sua recuperação e permite que se sustentem com sangue em tempos difíceis. Os de linhagem pura detectam mentiras pelo fluxo sanguíneo e, segundo rumores, conseguem ouvir os corações ao redor, tornando-os caçadores e negociadores excepcionais.

Emberfall – O Reino das Chamas Indomáveis



Emberfall é governado com mão de ferro pelo Imperador **Kaelor**, um ser que, segundo rumores, é uma chama viva que tomou forma humana. Ele governa com autoridade absoluta, e sua palavra é lei. A sociedade é baseada na força e na devoção ao fogo sagrado. A rebelião é punida com exílio para as **Terras Apagadas**, um lugar onde o fogo não queima

Em Emberfall, o fogo nunca se apaga. Ele queima em todas as cores, sem jamais precisar de combustível — até que finalmente o exija. Grandes cidades, construídas em pedra vulcânica, se espalham pela paisagem, cercadas por rios de lava borbulhante e vulcões ativos que expelem fumaça negra nos céus.

O calor intenso de Emberfall forja metais raros e misteriosos, moldados no coração de sua capital, a cidade vulcânica de **Ashenhold**.



Os Emberianos

Os Emberianos possuem pele de tonalidade preta ou vermelha-sangue, adaptada ao calor intenso de Emberfall. Eles são imunes aos danos do fogo, a menos que um mestre do elemento o use com intenção de feri-los. Além disso, desenvolveram resistência à fuligem e à densa fumaça negra que cobre o reino, permitindo-lhes viver sem temor nas condições mais extremas do ambiente vulcânico.

O Sexto

Nyx'Zir – O Reino das Sombras Ocultas





Escondido dos olhos do mundo, Nyx'Zir é um reino envolto em trevas perpétuas, onde a luz é uma raridade e a noite reina absoluta. Dizem que ele existe em um plano paralelo, sobreposto ao mundo mortal, acessível apenas por fendas sombrias e rituais proibidos. Suas cidades são construções de pedra negra e vidro espectral, iluminadas apenas pelo brilho pálido da arcana corrompida. Sua Soberana é **Nythara**, a Rainha Esquecida, uma figura fria envolta em trevas que conversa com a própria sombra.

Nyx'Zir opera como uma monarquia oculta, com Nythara no topo e um conselho de **Sombras-Sábias** que aconselha e governa os diferentes domínios da escuridão. A sociedade é baseada no sigilo e na subversão. Os cidadãos são treinados desde cedo para se mover sem serem vistos e falar apenas o necessário. Sua capital é desconhecida.

Os Nyxziranos

Sombrios por natureza, os Nyxzirianos se adaptaram às sombras de Nyx'Zir como nenhum outro povo. Seus olhos são capazes de enxergar no breu total, mesmo em ambientes mágicos, enquanto seus corpos se acostumaram ao silêncio absoluto e às trevas profundas do reino. Isso os torna naturalmente silenciosos e enigmáticos.

A principal característica física desse povo é o cabelo branco platinado, o que alimenta os boatos de que Nyx'Zir seria apenas o reflexo das sombras de Solara, tornando-os reinos irmãos.

O Panteão

As entidades que esculpiram as terras, mares e céus de Eldorath são reverenciadas como deuses, adoradas e temidas em todos os cantos do mundo. Sua origem é um mistério, assim como quem eram antes de ascender ao poder. No entanto, sua influência é inegável — presente tanto nos templos erguidos por devotos quanto nos rituais sombrios daqueles que buscam o oculto. Nenhum deles é inteiramente benevolente ou maligno; todos caminham entre o caos e a neutralidade. As aparências descritas são palavras vagas de profetas, visões de cultistas adoradores, escritas antigas e livros de outras eras.



Heliora, A Chama Sagrada

- **Domínios:** Sol, Justiça, Glória, Ordem
- **Aparência:** Uma mulher radiante com pele dourada e cabelos feitos de fogo solar.
- **Personalidade:** Nobre e severa, acredita que a luz deve guiar os mortais, mas não tolera os fracos de espírito.
- **Seguidores:** Paladinos, sacerdotes, imperadores e reis.



Vaelgor, O Senhor do Frio

- **Domínios:** Frio, Resistência, Destino, Tempo
- **Aparência:** Um titã de gelo envolto em um manto de neve, com olhos como geadas ancestrais.
- **Personalidade:** Impassível e implacável, acredita que tudo segue um ciclo inevitável e despreza aqueles que tentam enganar o próprio destino.
- **Seguidores:** Profetas, guardiões das montanhas, gigantes e tribos diversas.



Veltharis, O Dançarino dos Ventos

- **Domínios:** Tempestades, Liberdade, Arte, Ilusões
- **Aparência:** Uma entidade andrógina envolto em um manto de raios e ventos constantes.
- **Personalidade:** Travesso e despreocupado, valoriza a liberdade acima de tudo e despreza aqueles que impõem regras rígidas – pode ser destruidor como uma tempestade quando contrariado.
- **Seguidores:** Bardos, ladrões, jogadores, halflings e espíritos rebeldes.



Azura, A Mãe das Profundezas

- **Domínios:** Oceanos, Natureza, Mudança, Poder
- **Aparência:** Uma mulher de pele azul-esverdeada, com cabelos ondulantes como marés e olhos sem fundo.
- **Personalidade:** Imprevisível como o mar, alterna entre bondade maternal e fúria destruidora.
- **Seguidores:** Marinheiros, piratas, criaturas do mar, druidas exploradores e oráculos.



Calcifer, O Olho Ardente

- **Domínios:** Fogo, Dominância, Inspiração, Paixão
- **Aparência:** Um leão de fogo com braços humanos, com chamas no lugar da juba e olhos que ardem eternamente.
- **Personalidade:** Impetuoso e emocional, ama a grandiosidade e detesta a mediocridade. Irmão de Myrkhal.
- **Seguidores:** Ferreiros, guerreiros, bárbaros, líderes e amantes intensos.



Zathros, O Juiz Inexorável

- **Domínios:** Justiça, Equilíbrio, Sapiência, Descoberta
- **Aparência:** Um ser sem rosto, com uma balança flutuando sobre as mãos.
- **Personalidade:** Imparcial e inflexível, não conhece piedade nem favoritismo.
- **Seguidores:** Magistrados, inquisidores, estudiosos, juízes e aqueles que buscam justiça absoluta.



Vespera, A Sombra da Noite

- **Domínios:** Noite, Segredos, Morte, Subterfúgio
- **Aparência:** Uma figura esguia envolta em sombras vivas, seus olhos são como estrelas em um céu distante.
- **Personalidade:** Fria e paciente, move-se nos bastidores, puxando os fios do destino.
- **Seguidores:** Assassinos, ladrões, criaturas da noite, necromantes e conspiradores.



Myrkhal, O Olho Infinito

- **Domínios:** Conhecimento, Magia, Mistério, Mente
- **Aparência:** Um cervo etéreo, com múltiplos olhos brilhantes e um véu de estrelas.
- **Personalidade:** Curiosa e distante, valoriza aqueles que buscam a verdade sem medo. Irmã caçula de Calcifer.
- **Seguidores:** Magos, acadêmicos, psiônicos, gnomos, videntes e buscadores de segredos proibidos.



Korthar, O Senhor do Sangue

- **Domínios:** Guerra, Sacrifício, Fúria, Renovação
- **Aparência:** Um guerreiro coberto de cicatrizes e marcas de guerra. Seu sangue jorra eternamente, mas ele nunca enfraquece.
- **Personalidade:** Brutal e implacável, acredita que somente através da batalha e sacrifício os mortais se tornarão dignos de existência.
- **Seguidores:** Bárbaros, gladiadores, guerreiros desesperados e cultistas que oferecem sangue em rituais para obter poder.



Astra, A Caminhante Eterna

- **Domínios:** Viagens, Sorte, Caminhos, Fronteiras
- **Aparência:** Uma mulher com vestes surradas e botas gastas, sempre sorrindo. Seus olhos refletem lugares distantes e sua voz soa diferente para cada viajante que a encontra.
- **Personalidade:** Curiosa e despreocupada, guia aqueles que buscam novas terras. Pode ser caprichosa e deixar aventureiros perdidos para sempre.
- **Seguidores:** Viajantes, mercadores, amantes da natureza, exploradores e aventureiros em busca do desconhecido.



Malakyr, O Tecelão da Ruína

- **Domínios:** Mentira, Corrupção, Destruição, Ambição
- **Aparência:** Uma sombra que se move com teias de aranha pelo corpo.
- **Personalidade:** Manipulador e frio, busca corromper e sussurrar tentações aos mortais, prometendo glória aos ambiciosos.
- **Seguidores:** Traidores, necromantes, manipuladores, imperadores e qualquer um que deseje poder acima de tudo.

Seu Personagem

Você pode criar seu personagem seguindo as regras mais atuais do D&D 5e. Todas as classes e espécies são permitidas. A única diferença é que o local onde você nasceu influencia na sua espécie. Você vai escolher o reino de onde veio, e seu background pode contar com qualquer um dos seis. Você também pode ser meio a meio, de dois reinos diferentes – mas isso lhe tira a pureza de sangue e os poderes regionais que o reino lhe proporciona.



Solarianos

Habilidade: "Filho do Sol"

- Seu corpo absorve energia solar, concedendo resistência a dano radiante e visão no escuro aprimorada. Suas tatuagens também emitem brilho fraco ao seu comando.
- Uma vez por descanso curto, pode ativar o Brilho Solar, emitindo luz intensa em um raio de 9m por 1 minuto. Criaturas inimigas dentro dessa área fazem um teste de Constituição (CD 8 + proficiência + modificador de Constituição) ou ficam cegas por 1 turno.

Frystheiminianos

Habilidade: "Sangue de Gelo"

- Acostumado ao frio, você tem resistência a dano de frio e ignora efeitos de clima extremamente gelado. A exaustão também lhe afeta com menos força.
- Uma vez por descanso curto, pode usar a ação para ativar Toque Gélido, congelando um inimigo ao alcance. Ele faz um teste de Constituição (CD 8 + proficiência + modificador de Constituição) ou fica paralisado até o final do próximo turno.



Zephyrianos

Habilidade: "Passos do Vento"

- Você cai como uma pluma, reduzindo qualquer dano de queda. Seu corpo conduz eletricidade naturalmente.
- Uma vez por descanso longo, pode ativar Asas do Zéfiro, concedendo um deslocamento de voo de 9m por 1 minuto.



Draegorianos

Habilidade: "Veias Expostas"

- Você tem vantagem nos testes de insight para identificar pessoas mentindo desde que elas estejam vivas.
- Uma vez por descanso curto, você pode se concentrar para identificar os batimento cardíacos a sua volta, localizando-os em um raio de até 75m. Enquanto concentrado, você recupera 1d8 de HP.

Emberianos

Habilidade: "Alma em Chamas"

- Você tem resistência a dano de fogo e pode criar pequenas chamas mágicas em suas mãos.
- Uma vez por descanso longo, pode ativar Explosão Ígnea, liberando uma onda de chamas ao seu redor (raio de 3m). Criaturas na área fazem um teste de Destreza (CD 8 + proficiência + modificador de Constituição) ou sofrem 2d6 de dano de fogo (metade se passarem no teste).



Nyxzirianos

Habilidade: "Filho da Noite"

- Você enxerga na escuridão total como se fosse luz baixa e é silencioso por natureza.
- Uma vez por descanso longo, pode ativar Passo Sombrio:
- Por 1 minuto, você pode se teletransportar entre sombras até 9m.
- Durante esse efeito, ataques contra você têm desvantagem se estiver na penumbra ou escuridão.

ELDORATH

O Eclipse dos Tronos

Esperamos que goste dessa história que está em construção ao vivo na
Twitch.tv/ecosdataverna

Ajude o canal a crescer. Seu suporte é muito importante para espalharmos a
palavra do RPG de mesa por todo o mundo!

Siga o Ecos da taverna nas redes sociais:

- 🔗 Instagram: <https://www.instagram.com/ecosdataverna>
- 🔗 Tiktok: <https://www.tiktok.com/@ecosdataverna>
- 🔗 Twitch: <https://www.twitch.tv/ecosdataverna>
- 🔗 Site oficial: <https://www.ecosdataverna.com.br>
- 🔗 BlueSky: <https://bsky.app/profile/ecosdataverna.bsky.social>
- 🔗 Twitter: <https://www.x.com/ecosdataverna>
- 🔗 YouTube: https://www.youtube.com/@ecosdataverna?sub_confirmation=1
- 🔗 Threads: <https://www.threads.net/@ecosdataverna>

