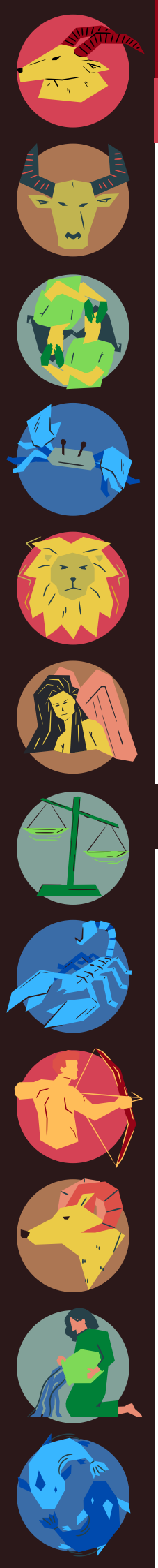

Inicio de tudo

Sua vida gira em torno daquilo que você crê; e sua morte também.

Cristãos modelam sua vida e sua morte ao caminho dos céus ou do inferno, aqueles que acreditam em reencarnação estão fadados a uma nova vida na terra após a morte.

De uma forma ou outra, após morrer você se encontrará em um novo lugar, seja ele o céu cristão ou os campos Elísios mas há aqueles que veemente não acreditam em nada e, a lógica espiritual, seria que seu corpo entrasse em um limbo de inexistência e foi, dentro deste limbo espiritual que nasceu o mundo de Signus.

Desde o seu nascimento seu país natal em Signus está pré-determinado. Ao primeiro contato fora do ventre da sua mãe, na sua data de nascimento, sua raça aquele que você é e suas características básicas são determinadas no limbo. Há aqueles que não vão para o local, como os Cristãos, como mencionamos, porém cada humano na terra tem sua história lá.

Guia de Documentação

Esta é uma documentação de um novo mundo para livros, jogos, RPGs. Aqui você encontrará:

- Apresentação de um novo universo
- Calendário
- Ficha de Países (será atualizado por PDF)
- Ficha de Raças (Será atualizado de tempos em tempos)

Mapa de Signus

Dias, tempos e calendários

Ao contrário da Terra, Signus tem dez meses somente, sendo eles: Alfa, Beta, Gama, Delta, Zeta, Teta, Pi, Sigma, Psi e Omega e cada mês dura 50 dias, com semanas de cinco dias. As semanas tem, como na terra, seus nomes: Céres, Gliese, Herculis, Cygni e Pegasi. Também existem dois Sóis em vez de um, mais um diferênca do mundo que vivemos para o Limbo espiritual.

Signus é dividido em quatro continentes e contém quatro oceanos principais, além do Mar de Andrômeda, um pequeno oceano particular entre Ignis e Acqua. Dentro dos continentes, céus e até oceanos vivem doze reinos diferentes onde raças vivem de forma individuais.

Apesar de seguirem o mesmo calendário, cada região tem suas datas comemorativas, religiões e até politicas diferentes.

Calendário Semanal

Céres |Gliese | Herculis | Cygni | Pegasi

Calendário Anual

Alfa | Beta | Gama | Delta | Zeta | Teta | Pi | Sigma | Psi | Omega

Cada mês tem 50 dias, **contabilizando 500 dias por ano**.

Império Arien

Localização

Ao extremo Oeste do continente de Ignis vivem os Demônios de Signus. Dividindo fronteira com Ciancro, Arien é banhado pelo Mar de Andromeda, um grande canal de água salgada dentro do Oceano Serpens Caput.

Grandes muralhas separam toda o Império dos seus arredores, por este motivo o Mar de Andrômeda não dá acesso direto a Arien, tendo um canal único com cargas minuciosamente escolhidas pelo Imperador.

Além do Mar de Andromeda ao Sul e Oeste, Arien é cercado pela **floresta de Cepheus**, anteriormente uma bela floresta frutífera até a área ser **habitada pelos Demônios** e, então, a floresta de Cepheus ser consumida pela morte e secar. Reza lenda de que a floresta de Cepheus grita para quem passa solitariamente por lá por socorro, enlouquecendo-os.

Geografia

Arien Possui caracteristicas únicas em seu clima, passando de um calor extraordinário a um frio congelante em segundos. Não há vejetação viva ao seu redor e seu solo é infértil, alguns poucos animais vivem pela região.

História

Arien é uma área vulcanica e mesmo que seu vulcão ainda esteja ativo, os demonios da região vivem por lá. O império e é feita com pedras locais e seus muros são conhecidos por serem indestrutíveis. O império cresceu por conta do antigo Imperador **Higtor Gum**, um demônio de três metros de Altura que dominava todo o local. Após a guerra dos Continentes o imperador foi morto e um novo foi escolhido.

Atualmente o novo imperador é **Baal've Veror** e nunca foi visto por ninguém desde seu primeiro dia de governo, suas imagens são apagadas da história e até os moradores mais antigos dizem não se lembrar de seu rosto, mas seu nome trás força e coragem.

Mesmo sem aparecer, a maioria dos moradores de Arien apoiam seu governo e nome.

Locais Históricos

Até mesmo fora dos muros de Arien é possível ver as torres pontudas e disformes do **Castelo de Horologium**, onde um grande relógio aponta seus ponteiros de forma desuniforme. Não se sabe bem a função do relógio Negro, mas sempre que os ponteiros se mechem grandes profecias e mitos são anunciados, como a vida de uma nova cria de imperadores, rebeliões ou guerras.

O centro de Comércio é a área mais visitada de Arien e um dos poucos locais de acesso para visitantes. Grandes tendas são abertas e distribuídas e em sua ponta há a conhecida **Taverna de Achird.** Ao entrar na taverna o aroma de peixe e ervas se misturam, se tornando mais brando com o passar do tempo. Ali dentro é onde a maioria dos Demônios e visitantes corajosos entram para beber e ouvir as novidades que correm a solta pelo reino.

As ruinas de **AlNiyat** são a única área destruída que fora impossível de reconstruir durante a Guerra dos Continentes, sendo atrativo para moradores fugitivos, mesmo assim, durante o dia é uma área de visitação onde se encontra grande parte dos demônios se divertindo.

Datas Especiais

Assim como todos os outros continentes **Columba** é comemorado em **35 Delta**, tendo como tradição, no reino de Arien, Ir até a **Orla de Unukalhai** e jogar pedaços de carne para os Demônios mortos.

Columba tem vários significados ao redor do mundo, podendo ser o renascimento, a vida, a passagem ou a morte. Para os demônios de Arien, Columba significa o Fim.

Em **50 Céres** é comemorado a **Gamas**, o festival da fertilidade, nesta época os demônios se reúnem para conceber o festival de fertilização, com danças de acasalamento. Por isso muitos demônios tem suas datas de nascimento próximas.

Divindades

Demônios não tem crenças, sua espécie, a muito tempo acreditava que um grande Deus Demônio iria surgir em **50 Ômega 800**. Nesta época, muitos habitantes apostatam sua vida e comercio na vinda de **Gthum**, mas ao passar a data, a crença foi desfeita e após anos nenhuma forma de Divindade é cultuada entre os Demônios.

Comercio

Não existe moedas em nenhuma região sequer de Signus. Para Arien seu comércio é favorecido com a troca de seus produtos regionais: **pedras vulcânicas** e **carne.** Muitos Demônios usam seus instintos assassinos como venda e fazem "trabalhos" extra matando quem o oferecem. Outro produto muito requisitado dentro dos domínios de Arien é a própria **Lava viva.**

Reino de Elennor

Localização

Elennor é um reino localizado ao centro norte de Ignis. Sua região é completamente distribuídas pelos diversas espécies de árvores, sendo uma área extremamente fresca e fértil. Uma grande Praia banhada pelo **Oceano Serpens Cauda** dá fácil acesso a sua área, sendo abrangente a entrada de visitantes. Mesmo assim, para o acesso ao reino é preciso atravessar a **Floresta de Alderamin** onde vários mistérios ocorrem.

Não existem muralhas e em algumas horas de caminhada já pode-se ver as casas de madeira que existem por cima das árvores. Seus habitantes são ágeis, sendo grandes **híbridos de felinos e humanos**, escalando as árvores facilmente.

Geografia

A umidade da região ajuda a amenizar o calor, sendo uma área totalmente fresca. Tal umidade ajuda a manter as arvores frutifiras impecaveis e com colheitas pelo ano todo. Muitas espécies vivem na região, poucas sendo utilizadas para a caça.

História

F**errir** é uma raça ágil e soturna e antes de criar sua civilização, viviam solitariamente por quase todos os continentes, as habilidades de raciocínio eram baixas comparado a outras espécies que viviam por Todo Signus e eram considerados Selvagens assim como os Dragões e outros Animais.

Apesar de ser um animal, eram muito utilizados para guerra, sendo grandes servos e fieis. Após duas grandes guerras, a queda de espécie fora significativa. A espécie Ferrir começara a evoluir rapido, se tornando um animal racional com grande capacidade de aprendizado. Em uma grande revolução, em **meados de Zeta**, fez com que a espécie se fixasse no centro de Ignis.

A colonização de Leonor se destaca pela comtemplação da Natureza: Nenhuma arvore fora arrancada e todas as casas são feitas de galhos de grandes madeiras refinadas, É preciso ser ágil para a escalada.

Quando houve a colonização **Tlizal** fora escolhido como rei e seu reino durou até sua morte, alguns anos depois. A coroa real foi passada de pai para filho, entrando na ultima geração com o penultimo **Rei Chetli Tlizal'gen** e o **Atual rei Tolzai Tlizal'gen**.

Um fato curioso sobre os Ferrir são seus nomes. Antes da colonização a maioria dos Ferrir Não continham nomes ou eram chamados por um nome comum por seus donos; após a colonização o nome de seu primeiro espécime fixo foi passado como sobrenome para as outras gerações.

Locais Históricos

or ser um reino de fácil acesso o turismo é uma importante ferramenta para os habitantes de Ellenor. O reino é considerado histórico e algumas casas são permitidas para visitas, dentre elas: **Casa de Otlhua, Nenetl, Loc'ma e Mina**, representantes da rebelião dos Ferrir.

O primeiro Castelo, Conhecido como **Pedras de Atla** é uma caverna de árvores fossilizadas, onde foi descoberta por Atla e utilizada por longos tempos como a casa imperial. Infelizmente sua entrada foi atacada por rebeldes e destruída.

No centro de toda a floresta é possível ver uma grande clareira a muitos metros abaixo, em um encontro incrível dos Rios, descendo como cachoeiras até chegar em um bioma totalmente diferente da superficie. Ali são cultuados os Espiritos e a clareira é conhecida como **Templo de Micu**, reza a lenda que ao pedir para os espiritos qualquer doença pode ser curada, além de elevar sua espiritualidade e trazer paz.

Datas Especiais

Já conhecido como tradição, em **35 Delta Columba** é comemorado de forma sagrada. Todos as portas de acesso a região são fechadas e os moradores se encontram no **Templo de Micu**, com danças e musicas consagrando aqueles que foram feridos.

20 Zeta é a data de comemoração da **libertação dos Ferrir,** chamada de **Bakhita**. A comemoração é aberta ao publico e todos os moradores fazem o dia da melhor caça, se reunindo em um centro onde os alimentos são trocados e oferecidos aos visitantes.

Ursma é um f**estival de 7 dias** onde é Comemorado a vida dos **7 espiritos que regem o esquilibro**, acreditado pela cultura Ferir. Os Dias são Divididos em **Ursma Dubhe, Ursma Merak, Ursma Phekda, Ursma Megrez, Ursma Alioth, Ursma Mizar, Ursma Alcaid**.

Na primeira data objetos escolhidos por cada pessoa são oferecidos ao fogo, no segundo dia banhados com água e modelados, seguidos pelo terceiro dia da consagração onde são deixados ao ventos e ao quarto dia colocados sobre a terra.

No quinto e sexto dia acontecem rituais durante o dia e depois a noite e no setimo não é permitido sair de casa. **O festival é comemorado de 01 Alfa a 07 Alfa.**

Divindades

Os Ferrir acreditam que antes do mundo existir, o equilíbrio era um unico espirito.

O equilibrio era pesado demais e então este espirito se dividiu em sete partes para que o controle de todo o equilíbrio do mundo ficasse sempre estável.

Dubhe (homem) é o Espirito do Fogo, **Merak** (homem) o Espirito da água, **Phekda** (mulher) o Espirito do Ar, **Megres** (homem) é o Espirito da Terra, **Alioth** (homem)é o Espirito da Luz, **Mizar** (mulher) é o espirito das Trevas e **Alcaid** (mulher) é o Espirito do Vazio.

Comércio

Os Ferris são famosos no comercio pela sua **carne** e também por seus **itens exóticos**, muito usados em **poções**, curas e entre outras façanhas. Esses itens passam desde Pó de ossos de alguns animais a sangue e peles. Um exemplo de poção é **Fugoe**, uma mistura feita para que a magia dos seres possam alcançar seu êxtase, sendo comercializado clandestinamente.

Reino Sargos

Localização

A extremo Leste de Ignis, a terra do fogo, está o Reino dos mais misteriosos **Elfos e Centauros**. Um dos lugares mais belos para se viver e um dos mais difíceis de acessar: a terra é cercada por magia e seu acesso só é permitido por uma magia élfica. Ao passar pela **Floresta de Aderamin**, com permissão da magia, a vegetação muda para um verde vibrando e arvores mais afastadas e uma sonoridade incrivelmente calma, esta é a **Floresta de Tabby**, onde toda esta vegetação incrível é localizada ao todo contorno de norte a sul de Sargos a Sua esquerda.

É Possível encontrar casa de portas largas, uma arquitetura simples e que merece contemplação: as casas dos poucos moradores centauros existentes, seus afetos com a natureza o fizeram morar nas proximidades a floresta. Após isso é possível encontrar o grande centro Elfico, com casas enormes e estruturadas, arquitetura impecável e o grande castelo onde vivem a Familia Real e sua filha. Ao lado direito é possível se observar **Oceano Crux** Banhando toda a região a sua volta.

Geografia

Dentro do Reino de Sargos existem **cinco estações do Ano** diferenciadas.
Epoca do Fugie, em Alfa e Beta. É marcada pelas flores da região e suas cores.
Época de Fua, em Gama e Delta: as flores dão espaço para as mais diversas frutas.
Epoca Fiki, em Zeta e Teta, quente e chuvosa, os frutos secam e apodrecem, fertilizando o chão
Época de Laupe, em Pi e Sigma: As folhas caem e escurecem com a queda de temperatura
Época Kiona em Psi e Omega, ocorre a abre espaço para a Neve, onde até uma parte do oceano congela.

EM BREVE NOVAS PÁGINAS;