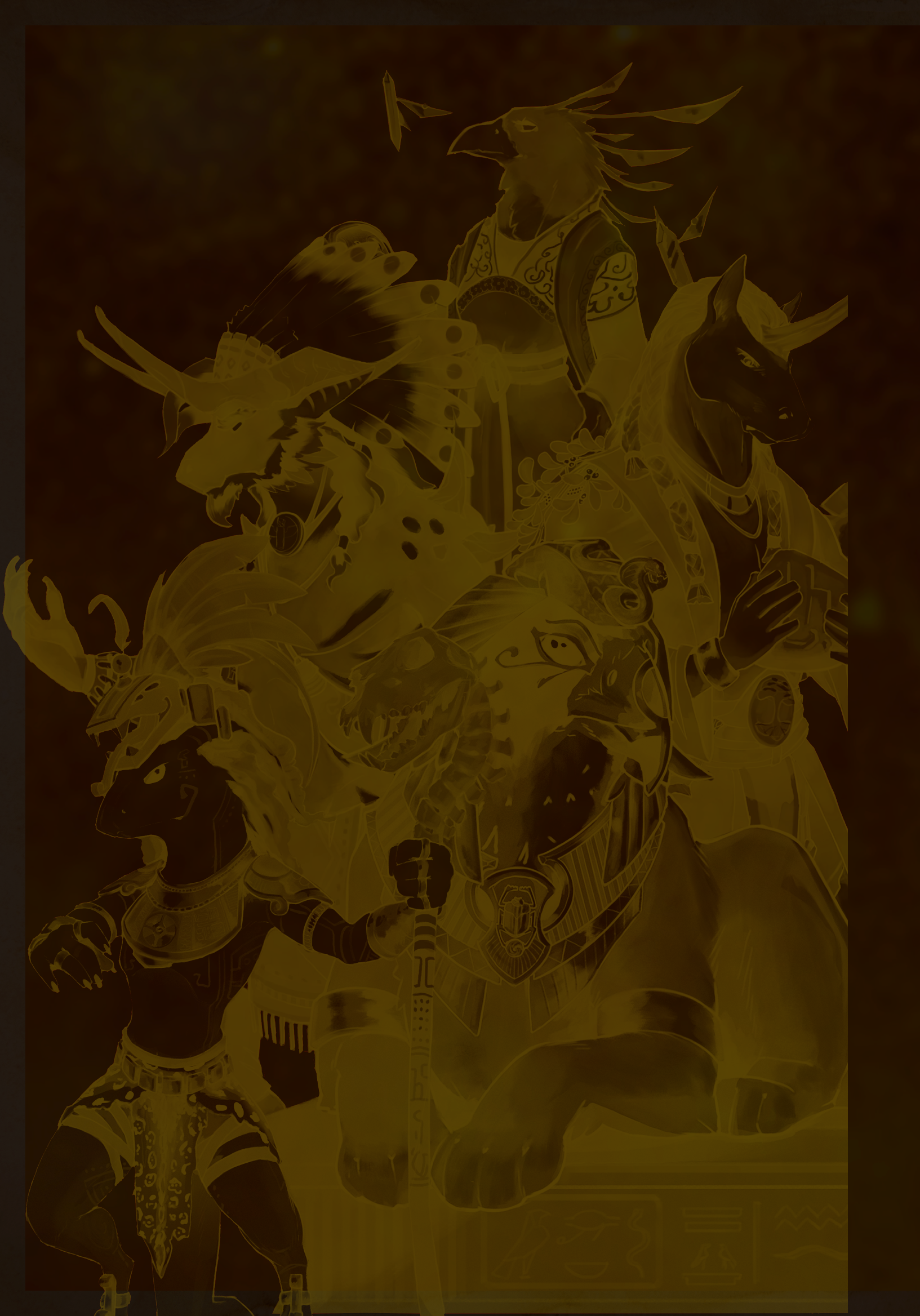




O Ciclo da Magia





CRONOGRAMA

	Saturday 22/Feb	Sunday 23/Feb	
8:00h	Todo mundo ansioso pelo Furcamp :D	Café da manhã	8:00h
9:00h	Saída do ponto de Encontro	Livre	9:00h
10:00h	O Portal para o Furcamp se abriu	Dados Magicos na Mesa (Jogos de Tabuleiro)	10:00h
11:00h		Batalha dos Magos (Batalha Campal)	11:00h
12:00h		Almoço	12:00h
13:00h			13:00h
14:00h	Abertura do Furcamp	Livre	14:00h
15:00h		Beco Diagonal (Dealer's Room)	15:00h
16:00h			16:00h
17:00h	Apresentação de Talentos dos Furies	Magia das Feras (Jogos de Fursuit)	17:00h
18:00h		Magia das Aguas Sagradas (Rugby e Guerra de bexigas)	18:00h
19:00h	Jantar	Jantar	19:00h
20:00h			20:00h
21:00h	Apresentação Temática	Festival da Magia (Balada)	21:00h
22:00h			22:00h

	Monday 24/Feb		Tuesday 25/Feb		
8:00h	Café da manhã		Café da manhã		8:00h
9:00h	Livre		Livre		9:00h
10:00h	Dados Magicos na Mesa (Jogos de Tabuleiro)	A Diversão dos Magos (Stand-Up)	Encerramento e Premiação Assinatura dos Conbooks		10:00h
11:00h					11:00h
12:00h	Almoço		Almoço		12:00h
13:00h					13:00h
14:00h	Livre		Fechamento dos Quartos		14:00h
15:00h	Campeonato de Just Dance	Revelação Arcana (Concurso de Fotografia)			15:00h
16:00h					Retorno
17:00h	Magia das Feras (Jogos de Fursuit)		É... a Depre pós Furcamp Bateu mesmo :(		
18:00h					
19:00h	Jantar				
20:00h					
21:00h	Beco Diagonal (Dealer's Room)				
22:00h	Hora da Historia				

ATENÇÃO : As atividades estão sujeitas à mudança conforme andamento do evento.

O CICLO DA MAGIA

As velhas lendas contam de um acontecimento no passado, a muitas e muitas eras atrás, nosso planeta passou por uma intensa tempestade, os antigos diziam que parecia o fim do mundo, a tempestade durou vários dias e várias noites e a cada dia que se passava ficava mais forte. As marés estavam violentas, os ventos uivantes a todo tempo, a chuva batia nas janelas incessantemente, foram dias difíceis e de muito medo, as pessoas se reuniram pelo medo do fim.

Porém algo aconteceu, um clarão muito forte, visto a milhas de distância, acompanhado de um estrondo muito alto, desfez a tempestade e fez a natureza se acalmar, e acalmou o medo das pessoas que estavam temendo pelo fim.

Um pequeno grupo se formou, e viajou até o local de onde irradiava o grande clarão, uma viagem de 12 dias e 12 noites, curiosos e temerosos pelo o que buscavam, sua viagem os levou até uma grande fissura, tão grande, profunda e larga que parecia a própria boca da terra, dessa cratera, uma névoa azulada se espalhava, e por onde tocava trazia vida, próximo a essa cratera havia um velho sentado embaixo de um carvalho que disse.

- Aproximem-se, não tenham medo, pois eu sou o Tempo, não temam essa névoa pois apenas o bem pode vir dela!

O grupo se aproximou e um deles perguntou:

- Tempo, o que houve?

O tempo respondeu:

- Não deixem nossa terra perecer, muito menos ficar sem sua vida, dessa cratera irão cuidar, dessa terra a magia florescerá, a luz da magia vai caminhar pelos quatro cantos dessa terra e eu me irei.

Falado isso, o tempo levantou e se curvou, cumprimentando o grupo, e em um piscar de olhos desapareceu, deixando um cajado, uma voz ecoando enquanto desaparecia.

- Cuidem de meu cajado, ele que acabou com a tempestade, a magia de seu cristal irá trazer a tranquilidade aos corações, e esperança para a vida.

O grupo decidiu construir uma cidade ao lado da grande cratera. Fundando assim Spero, a cidade da esperança, atraindo a atenção de vários povos que começaram a se reunir junto a ela a cidade cresceu, e cresceu, e a cada povo que ali se chegava sua cultura crescia e sua imponência se erguia.

Porém nem sempre tudo que vem é bom e com os povos, veio também o mal, indivíduos com intenção de se aproveitar de tamanha imponência, começou a ter classes, diferenças sociais, e conflitos começaram a ocorrer dentro da cidade, os

criadores da cidade decidiram mover o cajado para longe da disputa, e nunca mais foram vistos.

A cidade ficou ao esmo por eras, dividida em disputas e tristeza, enquanto isso a Magia se espalhava pelas terras, e visões novas começaram a ocorrer, seres tão fantásticos, visões tão lindas e perfeitas que começaram a atrair a atenção desses povos que não mediram esforços para buscar sua origem e pouco a pouco o conflito diminuía.

O nome da cidade sempre deixou uma fama mágica para ela, como se fosse um organismo complexo, que se regenera após uma doença, a Magia que flui pelo continente ajudou a encerrar as brigas e disputas, e pouco a pouco parte dos que partiram atrás da origem das mudanças no continente voltaram para a cidade, não para disputar, mas sim para ensinar, e com isso cinco grandes grupos se formaram, cada um com seus ideais, cada um com suas curiosidades sobre a magia.

Contudo isso não foi de todo bom para a grande cidade, já que os grupos levaram seus seguidores para seus locais de origem, e pouco a pouco a cidade foi ficando menor, sobrando apenas aqueles que de abrigo precisavam, sendo uma vez tão imponente, agora Spero é uma cidade quase totalmente abandonada, talvez as lutas e brigas que ali ocorreram tiraram a vontade de seus moradores, o organismo complexo que fazia com que a mesma se regenerasse não possuía mais forças para se manter, e aos poucos se apagava, os antigos dizem que o ideal de sua criação seguia com os povos que ali viveu, e muitos juram que viram algo mágico ocorrer quando os últimos moradores saíram, a cidade carregada pela energia que ali teve e com a magia que vive ali, com as memórias de tudo que houvera, em um último suspiro reuniu sua energia e uma onda de energia foi jogada para o alto e se dividiu em várias partes, sendo enviadas para todos os cantos do continente, grandes cristais foram jogados com tal energia.

Eras se passaram, gerações vieram e se foram, e a história da grande cratera e da grande Spero, ainda são contadas, a história do grupo original e do cajado do tempo ainda permanece um mistério que intriga as grandes casas.

O que aconteceu ao grupo, onde foi parar o Cajado dado pelo próprio Tempo?

Essas são perguntas que somente ele vai saber, pois ele é o portador das histórias, ele é quem escreve o livro da vida. Mas uma coisa é certa, o Tempo prometeu não deixar a vida perecer, e que seu cajado iria proteger a todos, agora somente nos resta esperar para que o mesmo apareça quando em nosso pior momento necessitarmos.

O Círculo dos Druidas



Pelas velhas e altas árvores da antiga Floresta, as flores, plantas, animais e a vida florescem e se fortalecem, a magia presente nesta floresta talvez seja a maior de todas, lendas dizem que a floresta existe a milênios, pois um velho guardião a habita, poucos já o viram, porém muitos dizem que sua forma lembra muito a de um pássaro portando um cajado com um cristal brilhante, tão forte e tão belo como a própria lua.

Dentro dessa floresta, o conhecimento e a magia possuem um papel fundamental, do qual todos que a adentram e são merecedores, as próprias árvores abrem o caminho para o interior de suas matas, levando-os até um local chamado de O Círculo dos Druidas, um local tão velho quanto o próprio tempo, neste local os druidas ensinam e mostram a eles a verdadeira origem da Magia, o respeito pela natureza e a como cuidar da floresta sagrada.

O círculo é formado de enormes e pesadas pedras, com uma poderosa runa inscrita nelas, tal runa imbuí a pedra com a luz e a energia que o lago em seu centro provê, tal energia era possível se ver nas ranhuras da pedra.

A grande floresta apenas permite os dignos de coração a adentrar suas matas e chegar nesse local sagrado, donde ali será ensinado pelos druidas. O grande Druida Airgead, leva os escolhidos da floresta até o meio do lago para beber de sua água sagrada, tornando-o assim um druida.

A Árvore

Ao chegar ao território dos Druidas, podia - se ver somente uma imensidão deflorestas, e no seu centro uma árvore magnífica cuja copa era gigantesca. Em frente a essa árvore, existem quatro grandes pedras com uma runa nelas essas pedras estão com sua base dentro de um lago iluminado pela magia da lua nessa árvore, existem várias bolas iluminadas em sua copa com uma janela lateral, onde os druidas vivem da copa dessa árvore caem alguns cipós na base dessa Árvore existe uma porta bem alta toda detalhada com nós celtas.

Dentro da árvore, uma escadaria leva os druidas até o topo de sua copa, onde existem várias mesas e algumas prateleiras onde esta os livros dos druidas, no centro da copa tem um pedestal, esse pedestal está em cima do desenho da lua tríplice, onde o guardião da floresta deposita o coração da Lua, para fortalecer a floresta sagrada.

A Ordem dos Sábios

O tempo nos trouxe muitas coisas, porém a mais importante de todas, foi a magia. Com a Magia veio o conhecimento, uma força tão forte e pura, que atraiu a atenção de vários sábios, que a chamaram de Magia Arcana.

Tais Sábios se reuniram em um grande castelo com uma vasta biblioteca, com o estudo da magia, os grandes corredores da biblioteca foram sendo preenchidos com inúmeros livros e pergaminhos. Por milênios várias gerações de sábios estudaram essa magia, assim formaram A Ordem dos Sábios, os quais eram retentores da magia em sua forma pura e de seu conhecimento.

O conhecimento e poder que estavam acumulados em sua biblioteca, eram tão vastos e antigos que datavam de milênios desde o primeiro sábio que a registrou.

Por gerações os sábios buscaram mais conhecimento da magia arcana, não se importando donde e como viria, porém eles abominam todo e qualquer tipo de modificação da magia, tendo como foco, preservar os velhos costumes.

A cada mil ciclos lunares os Sábios se reúnem e escolhem um novo líder, líder esse que se destaque por seu conhecimento, o nome de seu novo líder é Arkhothep, um antigo ancião cujo conhecimento e destreza no uso da magia arcana o levou até o topo, jurando defender os velhos costumes e derrotar aqueles que os desafiem.

A Torre

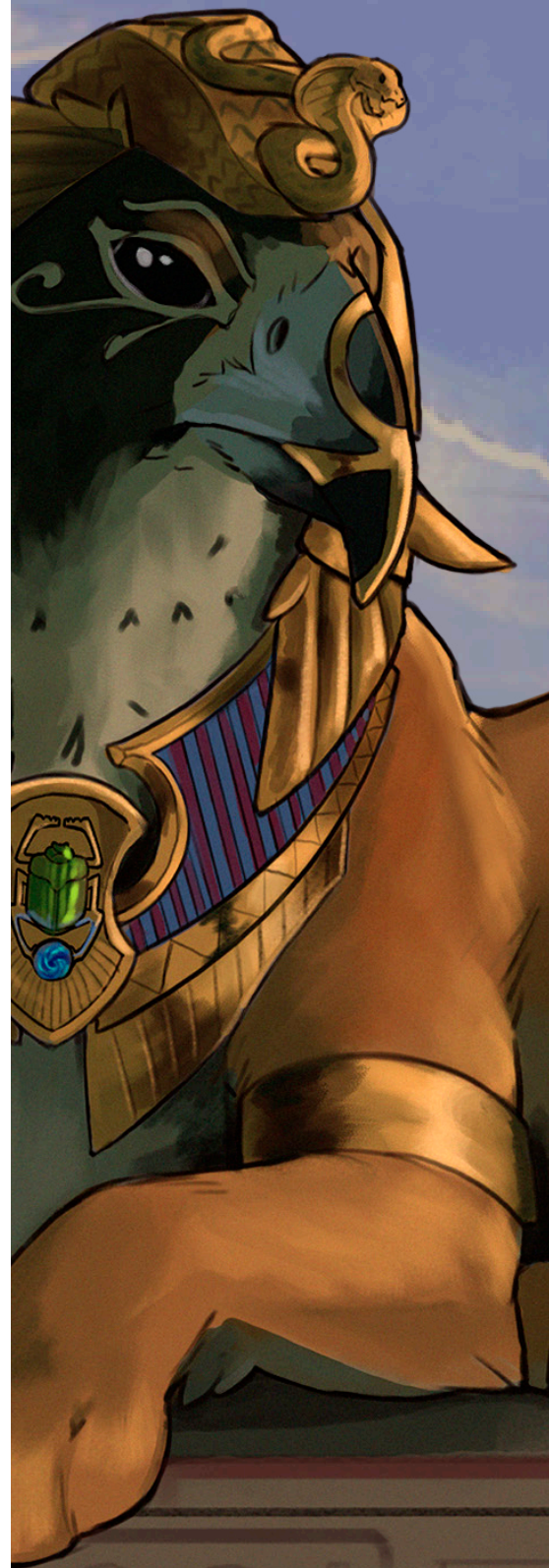
A ordem dos sábios utiliza a magia para manter sua torre escondida. Uma pirâmide com parte caída e quebrada pelo tempo e por disputas, a entrada da pirâmide, destruída e bloqueada mostrando apenas uma parte de sua enorme entrada. A pirâmide é envolta em uma fonte rasa, com alguns juncos nela.

Ao chegar mais próximo e olhar para os céus é possível ver uma torre flutuando entre as nuvens, escondida dos olhos distantes possuindo uma aparência de um complexo de templo egípcio onde flutua pela magia dos sábios.

Junto da torre, existe um pedaço de terra, com um gazebo e alguns bancos, sobre uma grama verde e uma árvore de copa larga fazendo um pouco de sombra sobre o gazebo, nesse pedaço de terra, existe um pequeno lago onde um casal de gansos nada.

Na frente da Torre existem duas estátuas altas, Horus e Toth, segurando um pergaminho aberto ao alto da porta onde está escrito “A Ordem dos Sábios” e contém alguns hieróglifos. Ao entrar pela enorme porta abaixo do pergaminho logo se vê um pedestal com um grande livro, o qual emana magia para o chão da escola, pois esse livro que a mantém erguida.

Dentro da Escola há corredores de prateleiras, preenchidos de livros e pergaminhos antigos, carregados de conhecimento e onde sábios passam segurando seus livros e pergaminhos.



A Guilda dos Alquimistas



A Magia teve várias formas de se manifestar durante as eras, um grupo de grandes estudiosos curiosos com a magia comeram a tentar uní-la com a ciência, criando assim golens imbuídos de magia elemental para auxiliá-los em seus experimentos e descobertas.

Devido ao crescimento rápido e a grande curiosidade em moldar a magia ao redor, tanto a busca incessante por conhecimento, os Alquimistas construíram um castelo em uma terra rica em metais e magia, em seu castelo eles formaram A Guilda dos Alquimistas, um local de descobertas e transmutação da ciência e magia.

O castelo, pouco a pouco foi modificado, sendo adequado para as criações e experimentos, quem o vê de longe se espanta com as altas torres e seus cabos elétricos saindo delas ligando as torres com as máquinas voadoras que captam os raios e direcionam a energia para os alquimistas, ou os golens que os protegem vasculhando o solo atrás de suas riquezas.

Dentro de seus domínios encontraram uma forma de prolongar a vida, utilizando a transmutação da magia presente na terra para seu próprio uso.

Sua líder Huang, uma antiga fênix, coletou de sua essência a força de renascer das cinzas, para que seus companheiros da guilda a Usufrúissem.

O castelo

O castelo se localiza em uma área aberta, dentro de suas muralhas possui uma parte com várias árvores, outra parte está em contato direto com o mar e uma doca onde os alquimistas mantêm um grande barco com velas laterais e duas rodas d'água ao lado.

Dentro de um grande Castelo Shogun, foi feito alterações pelos alquimistas para seus inventos. As bordas dos telhados são feitas de ouro, suas telhas são negras esverdeadas, na frente do castelo há um grande jardim, onde os golens menores cuidam das flores e do lago que ali existem, alguns patos e carpas nadam nele.

A entrada do Castelo tem uma grande e larga porta, com entalhes clássicos da época. Na frente há uma estátua da Fênix Huang feita de ouro, segurando uma esfera de luz mágica que ilumina o jardim pendurado nas árvores deste, está lanternas chinesas e bancos para se sentar.

O Culto dos Necromantes

A magia que apareceu, chamou a atenção de um grupo diferente, os quais queriam descobrir os segredos do passado carregados por aqueles que já se foram, e com isso quebrar o ciclo da vida.

Se juntaram em uma cripta de um velho sábio, que morrera a milênios, porém deixara uma imensidão de conhecimento sobre Magia Arcana, a qual usaram como base para trazer tal sábio de volta à vida.

Fundando-se O Culto dos Necromantes, os quais mantêm uma busca eterna e incansável pelo controle da vida e os segredos que a morte esconde. Ao utilizar a Magia Arcana para trazer o velho sábio de volta à vida, o processo o tornou um ser de magia negra, onde sua face mostrava a própria morte, transformando-se em um Barghest.

Ao se reerguer de sua tumba o sábio pronunciou: “Meu nome é Xolotl, curvem-se perante o meu poder, temam perante minha força”.

A Cripta

Dentre a floresta há um castelo maia, com videiras crescendo ao lado, na escadaria, logo em seu início, a face de Xolotl, no seu topo, parcialmente quebrada e ao lado da pirâmide há duas estátuas de Xolotl segurando uma macuahuitl apoiada no crânio de um animal e ao meio das estátuas, em sua porta o Brasão.

Em sua escadaria, velas e teias até chegar à câmara principal, onde se encontra aberto o sarcófago de Xolotl, e ao redor seus acólitos seguram os pergaminhos, porém ele, vazio.

Nas paredes há várias inscrições contando sobre sua morte e renascimento de sua tumba, o chão possui inscrições que emanam luz.

Na abóbada da cripta, um cristal esférico ilumina de uma coloração verde, contrastando com a luz das velas acesas. Os pergaminhos segurados pelos acólitos são o tesouro de Xolotl, os quais foram usados para sua ressurreição dos mortos.



O Conselho dos Elementistas



Talvez a forma mais bela de magia a aparecer, uma força pura e energética, porém que se divide em vários elementos. Alguns mercadores durante suas viagens começaram a encontrar Elementais, seres mágicos feitos de magia pura fundida com os elementos do Universo.

Pouco a pouco esses mercadores começaram a parar e estudar esses Elementais, que por sua vez vieram até os mercadores e ofereceram o conhecimentos sobre eles e os elementos da natureza.

Todos se reuniram em um grande conjunto de cavernas antigas, onde a sabedoria foi pintada nas paredes, que mostrava a origem dos Elementais e sua história, desta forma fundaram O Conselho dos Elementistas, um grupo dedicado a aprender com os Elementais e a conviver em paz com a natureza que habitam.

Nas profundezas da maior caverna, havia um tesouro escondido, o coração dos elementos, um cristal tão puro que habitava a essência de todos os elementos, esse cristal era de tamanho poder que atraiu um guardião para ele, o guardião ficou responsável de passar o conhecimento dos elementos e de carregar a força deles.

Ao pegar o grande cristal, o dragão Atsila teve o seu corpo modificado, suas escamas viraram de rocha e metal, seu sangue de fogo, seu rugido virou o próprio raio e trovão sua inteligência ficou tão clara quanto a água, sendo conhecido como o guardião dos elementos, carregando consigo o cristal pendurado em um colar em seu peito.

A Montanha

Uma Grande Montanha com os elementais passando pelas terras ao redor dela. Uma grande fenda a qual possui dois totens, um de cada lado fincados em um pequeno lago que por magia é preenchido pelos totens, adentrando essa fenda, um caminho iluminado pelas tochas fincadas no chão revela as paredes pintadas com a história de como os elementais surgiram após a queda do cristal dos elementos.

No final do caminho, uma grande e larga câmara, com uma alta abóbada e um buraco de onde o cristal caiu, formando um círculo com uma fogueira no centro, nas paredes histórias pintadas na pedra, mostrando o grande dragão Atsila carregando o cristal com sigo.

Pelo fundo da grande câmara, era possível ver algumas tendas de descanso dos elementistas e algumas prateleiras com os pergaminhos que escreviam.

Agoure do Caos

A Magia, uma força tão poderosa, porém má utilizada, esse é o pensamentos do Agoure.

Um grupo de antigos sábios, dos quais não possuíam os mesmos ideais e nem as mesmas vontades, a Magia sempre foi algo que despertava as mais diversas curiosidades, porém três sábios queriam a utilizar para subjugar aqueles que discordavam de suas vontaxes.

Então temidos pelo resto da Ordem, eles foram expulsos e proibidos de regressarem. Preenchidos pela raiva e ódio contra aqueles que os expulsaram, juraram a subjugação e destruição de todos os que se opuseram a eles. Utilizando todo o seu conhecimento e o poder que possuíam, os três sábios ergueram direto das profundezas do mar uma ilha com um antigo castelo, lendas diziam que tal castelo havia sido enviado para o fundo do mar pela própria Ordem dos Sábios, por conter um conhecimento que a própria Ordem temia.

A Ordem havia posto um selo na biblioteca do castelo, para que ninguém conseguisse obter o que as portas escondiam, desta forma durante anos os três estudaram os selos, e conseguiram criar um encantamento que conseguisse quebrar tal defesa, mas que haveria um custo para isso.

O custo a ser pago era um conhecimento de cada tipo da magia, algo único de cada segmento.

A energia vital dos Druidas

A energia vital dos Elementalistas

A energia Negra dos Necromantes

A energia Eterna dos Alquimistas

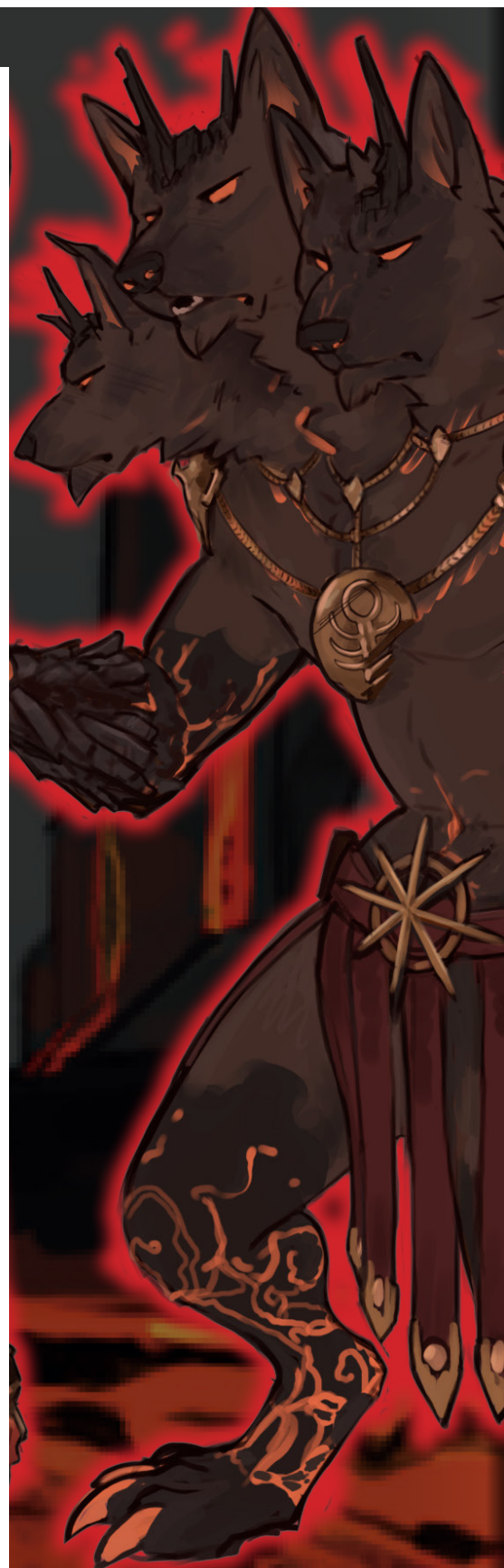
A energia do Conhecimentos dos Sábios

Anos se passaram, até que os três conseguiram coletar os elementos necessários, então munidos dos materiais, se juntaram no centro do castelo e começaram o ritual para remoção do selo, a magia era tão intensa, que o castelo começava a tremer, enquanto a energia fluía de cada um dos elementos, tremores que podiam ser sentidos por todo o continente, o ritual durou dois dias de magia incessante e quando o selo foi removido a grande porta da biblioteca se abriu, revelando um salão intocado pelo mar, os três sábios adentraram as portas, usando magia acenderam as piras para iluminar o grande salão, vastas prateleiras cheias de livros e pergaminhos, e no seu centro, estava o motivo desse local ser excluído do mapa, um grande livro velho e empoeirado, com uma capa negra.

Os três sábios se aproximaram e o abriram, lendo as inscrições e realizando o ritual de transformação, a magia começou a imbuir o corpo dos três, fundindo-os em um só ser, transformando-se em um Cerberus, o odio e a raiva acumulado pelos três sábios se tornara uma só, a energia era tão forte que começou a mudar o local, fazendo com que lava corresse sobre o chão, transformando o castelo todo em uma fortaleza de lava corrente e de magia corrompida pelo ser.

Ele caminhou e se direcionou até a mais alta torre do castelo destruindo seu teto, e revelando sua forma ao mundo, onde gritara para que sua voz fosse carregada pelos ventos e anunciasse que eras negras estavam por vir.

Eu sou Archelaus, serei seu mestre, ou seu destruidor, fujam enquanto



MENÇÃO HONROSA



Arte feita por Keto Pagano

ASSINATURAS

A equipe Furcamp agradece a todos pela oportunidade de tornar possível mais um evento, com sinceridade nosso muito obrigado.

E aos VIPs que nos apoiaram, somos gratos por confiar e nos ajudar a fazer mais um evento, nosso muito obrigado à vocês:

EDDY THE TEDDY
RUFFIE
ZELLEN WOLFMANDER
GLADISTOR
LHAMA

E nosso muito obrigado aos VIP que escolheram a arte no salão das estátuas, são eles:
Eddy The Teddy, Ruffie e Zellen Wolfmander.

Vocês são
maravilhosos!





